

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
LINHA DE PESQUISA: PRODUÇÃO DE SENTIDO NA COMUNICAÇÃO MIDIÁTICA

VIDEOCLÍPE INTERATIVO

NOVAS FORMAS EXPRESSIVAS NO AUDIOVISUAL



CARLOS HENRIQUE SABINO CALDAS

unesp

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
LINHA DE PESQUISA: PRODUÇÃO DE SENTIDO NA COMUNICAÇÃO
MIDIÁTICA

CARLOS HENRIQUE SABINO CALDAS

**VIDEOCLÍPE INTERATIVO: NOVAS FORMAS EXPRESSIVAS NO
AUDIOVISUAL**

Bauru
2018

CARLOS HENRIQUE SABINO CALDAS

**VIDEOCLÍPE INTERATIVO: NOVAS FORMAS EXPRESSIVAS NO
AUDIOVISUAL**

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, campus Bauru, para a obtenção do título de doutor, sob a orientação da Professora Doutora Ana Silvia Lopes Davi Médola (Linha de Pesquisa 2: Produção de Sentido na Comunicação Midiática).

Bauru
2018

Caldas, Carlos Henrique Sabino.
Videoclipe interativo: novas formas
expressivas no audiovisual / Carlos Henrique
Sabino Caldas, 2018
347 f. : il.

Orientador: Ana Silvia Lopes Davi Médola

Tese (Doutorado)-Universidade Estadual
Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e
Comunicação, Bauru, 2018

1. Videoclipe Interativo. 2. Remediação. 3.
Hibridismo. 4. Sincretismo de Linguagens. 5.
Semiótica. I. Universidade Estadual Paulista.
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. II.
Título.

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA TESE DE DOUTORADO DE CARLOS HENRIQUE SABINO CALDAS, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, DA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO - CÂMPUS DE BAURU.

Aos 24 dias do mês de agosto do ano de 2018, às 14:00 horas, no(a) Escritório de Pesquisa da Faculdade de Arquitetura, Arte e Comunicação - ERAPI, reuniu-se a Comissão Examinadora da Defesa Pública, composta pelos seguintes membros: Profa. Adj^a. ANA SILVIA LOPES DAVI MEDOLA - Orientador(a) do(a) Departamento de Comunicação Social / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação de Bauru, Prof. Dr. LAAN MENDES DE BARROS do(a) Departamento de Comunicação Social / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação de Bauru, Prof. Dr. JEAN CRISTTUS PORTELA do(a) Departamento de Linguística / Faculdade de Ciências e Letras - Campus de Araraquara, Prof. Dr. PAOLO DEMURU do(a) Programa de Pos-Graduacao em Comunicacao da Universidade Paulista / Universidade Paulista, Professor Doutor ALAN CÉSAR BELO ANGELUCI do(a) Departamento de Comunicação / Universidade Municipal de São Caetano do Sul, sob a presidência do primeiro, a fim de proceder a arguição pública da TESE DE DOUTORADO de CARLOS HENRIQUE SABINO CALDAS, intitulada **Videoclipe interativo: novas formas expressivas no audiovisual**. Após a exposição, o discente foi arguido oralmente pelos membros da Comissão Examinadora, tendo recebido o conceito final: APROVADO. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelos membros da Comissão Examinadora.

Profa. Adj^a. ANA SILVIA LOPES DAVI MEDOLA

Prof. Dr. LAAN MENDES DE BARROS

Prof. Dr. JEAN CRISTTUS PORTELA

Prof. Dr. PAOLO DEMURU

Professor Doutor ALAN CÉSAR BELO ANGELUCI

*Dedico este trabalho a Deus e a minha família,
em especial a minha mãe Rosa.*

AGRADECIMENTOS

Ao meu adorado Deus que me orientou neste caminho;

A minha amada esposa Jackeline que me acompanhou em todos os momentos e me motivou dia a dia a prosseguir;

Aos meus dois lindos filhos, Lelê e Pedro, vocês são meu combustível emocional;

Aos meus queridos pais, Rosa e Carlos, pelo apoio incondicional;

Ao meu irmão Rodrigo, minha cunhada Adriele e minha sobrinha Luiza, a minha sogra Dulce e minha cunhada Raquel;

Aos meus amigos e mentores Nelson e Christie Tristão pelas orações e conselhos;

As companheiras da primeira turma de doutorado em Comunicação da UNESP de 2014, Elaine, Karol, Lilian, Mayra, Renata, Daira, Liliane, Noemi e Viviane;

A toda equipe da pós-graduação da UNESP, em especial, ao Silvio Decimone, Helder Gelonezi e ao Luiz Ferreira;

Aos amigos integrantes do GEA e do CPS que tanto me ajudaram nas discussões;

Aos amigos e colegas de UEMG Frutal, meu primeiro emprego como professor universitário;

A todos professores da pós-graduação em especial aos professores Laan Mendes de Barros e Marcelo Bulhões pelas grandes contribuições e apontamentos na minha qualificação;

A minha orientadora, professora Ana Silvia Médola, pela confiança, dedicação e pela brilhante mentoria;

Obrigado a todos!

O sábio não é o homem que
fornece as verdadeiras respostas;
é quem faz as verdadeiras perguntas.
(Claude Lévi-Strauss)

RESUMO

A linguagem audiovisual é uma linguagem sincrética, e ao longo de um século de seu desenvolvimento, foi e é marcada por remediações e hibridizações. Nesse sentido, entende-se que a partir do advento das tecnologias digitais de produção e circulação de conteúdos possibilitou-se o progresso de novas formas expressivas do fazer audiovisual. Assim, o videoclipe interativo, um formato nativo do ambiente digital é em sua essência um produto híbrido que se manifesta em suportes remediados que possibilitam uma sincretização de linguagens distinta das formas de textualização desenvolvidas até então na comunicação audiovisual. O objetivo central desta tese é compreender o fenômeno dos vídeos interativos a partir dos processos de remediação, hibridização e dos mecanismos de interação decorrentes da articulação de diferentes sistemas de significação na perspectiva do sincretismo de linguagens, postulado na semiótica discursiva. Para constituição do *corpus*, foi realizado o mapeamento da primeira década de vídeos interativos (2007-2016), totalizando 152 projetos, posteriormente sistematizados e disponibilizados em um banco de dados no site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com>. A revisão bibliográfica dos conceitos de remediação e de hibridização permitiram identificar na primeira parte do trabalho as principais arquiteturas presentes nestes vídeos, apontando para a necessidade de investigar o papel do sincretismo de linguagens nas estratégias enunciativas voltadas à produção de efeitos de sentido de interação. Com o aporte teórico da semiótica discursiva sobre a questão do sincretismo de linguagens, de matriz hjelmsleviana, a presente tese propõe um modo de abordagem que considera as linguagens como funtivos da função semiótica no processo de sincretização. Constatou-se nas análises que em todos os projetos dos vídeos interativos a interatividade é construída pelas linguagens manifestadas no campo visual, colocadas em relação entre si e/ou com as linguagens manifestadas no campo sonoro. Observou-se que no videoclipe interativo, esse hiperaudiovisual, uma nova forma de remediação e hibridização é proporcionada pela convergência digital. A remediação entre os meios analógicos e digitais produz arquiteturas específicas como os *games*, a mixagem, a navegação e a narrativa interativa a partir de processos de hibridização reiterados por determinados procedimentos enunciativos, além de criar suas estratégias de interatividade em articulações sincréticas pautadas por essa nova lógica de remediação e hibridização. Outro ponto de destaque diz respeito ao fluxo de produção desses vídeos. Verificou-se que na maioria dos projetos, o processo de interatividade se dá durante a execução sincrônica do visual com o sonoro, embora, haja a ocorrência em alguns vídeos, de uma interatividade que se constrói para além do fluxo da música. Há nestes casos, a produção de interfaces sofisticadas para elaboração de elementos visuais e sonoros manipuláveis, construindo um ambiente hipermediático. Observou-se também que o videoclipe interativo não é apenas editado audiovisualmente, mas, articulado com a programação computacional. Essa lógica permite afirmar que esse formato audiovisual interativo é uma forma expressiva própria da internet como uma das primeiras manifestações que dão os indícios do desenvolvimento de uma linguagem própria dos meios digitais.

Palavras-chave: Videoclipe interativo; Remediação; Hibridismo; Sincretismo de Linguagens.

ABSTRACT

Audiovisual language is a syncretic language, and over its one century of development, it has been, and still is, characterized by remediation and hybridization. In that sense, the advent of digital content production and circulation technologies has enabled progress in newly expressive ways of audiovisual making. Thus, interactive video clips, a digital environment native format, are, in fact, a hybrid product, expressing themselves in remedied media, which allow for a language syncretism that is distinct from the textualization forms developed in audiovisual communication until then. The main goal in this thesis is to understand the interactive video clip phenomena from the remediation and hybridization processes and the mechanisms arising from articulating different significance systems, through the language syncretism perspective, as postulated on discursive semiotics. For corpus constitution, there has been a mapping of the first decade of interactive video clips (2007-2016), totalizing 152 projects, which have been subsequently systematized and made available through a database at the website: <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>. A bibliographical review of remediation and hybridization concepts allows us to define, in the first part of this paper, the main architectures that are present in those video clips, pointing out to the need of investigating the role of language syncretism in enunciative strategies focused on interaction meaning effects production. With the discursive semiotics theoretical input on language syncretism, from a Hjelmslevian matrix, this thesis proposes an approach that considers languages as funcutive on the semiotic function in the syncretization process. Analysis has concluded that, in every interactive video clip project, interactivity is built by manifested languages in the visual field, by relating them to each other and/or to the languages that are manifested in the audio field. Research has shown that, in interactive video clips, the hyper-audiovisual, a new form of remediation and hybridization, is provided by digital convergence. Remediation between analogical and digital means produces specific architectures such as games, mixing, browsing and an interactive narrative from hybridization procedures, besides creating interactive strategies in syncretic articulations, guided by that new remediation and hybridization rationale. Another focal point is related to the production flow of those video clips. In most of the projects, research has shown that the interactivity process occurs during the synchronic execution of the visual and the audible, although, in some video clips, interactivity is built beyond the music flow. In those cases, the production of sophisticated interface for elaborating manipulable visual and audio elements occurs, building a hypermediatic atmosphere. It has also been shown that interactive video clips are not only audiovisually edited, but they are articulated with computational programming. That rationale allows us to affirm that such interactive audiovisual format is a unique expressive form on the internet, being one of the first expressions that indicate the development of an own particular language for digital media.

Keywords: Interactive music video; Remediation; Hybridism; Language Syncretism.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Cenas do videoclipe interativo Neon Bible.....	59
Figura 2 – Arquivos matrizes do clipe interativo MGMT_Electric_Feel.....	60
Figura 3 – <i>Frames</i> do clipe interativo MGMT_Electric_Feel.....	60
Figura 4 – Imagens do projeto Radiohead: House of Cards.....	61
Figura 5 – <i>Frames</i> do videoclipe interativo Black Mirror.....	62
Figura 6 – <i>Frames</i> do videoclipe interativo a Soy tu aire.....	63
Figura 7 – <i>Frame</i> do videoclipe Cold War Kids I've Seen Enough....	64
Figura 8 – <i>Frames</i> da interação do videoclipe Ride My Star.....	64
Figura 9 – <i>Frames</i> da interação do videoclipe Feelings Are Real.....	65
Figura 10 – <i>Frames</i> da interação do videoclipe The Johnny Cash Project.....	67
Figura 11 – <i>Frames</i> da interação do videoclipe The Knight of Wands.....	68
Figura 12 – <i>Frames</i> da interação do videoclipe Robyn - 3D Interactive Video.....	69
Figura 13 – <i>Frames</i> da interação do videoclipe Sleepeater.....	70
Figura 14 – <i>Frames</i> da interação do videoclipe Andy Grammer - Keep Your Head Up.....	71
Figura 15 – <i>Frames</i> da interação do videoclipe The Wilderness Downtown.....	72
Figura 16 – Imagens do anúncio no iTunes e da utilização do BEP 360 no iPhone.....	73
Figura 17 – Cenas do videoclipe interativo Three Dreams of Black...	74
Figura 18 – <i>Frames</i> do videoclipe interativo Yoni Bloch - Pretend to Be Happy.....	75
Figura 19 – Interface do site www.skankplay.com.br	76
Figura 20 – Interface do aplicativo Björk Biophilia.....	77
Figura 21 – Interface do videoclipe interativo Evelyn, by ABBY.....	77
Figura 22 – Interface do videoclipe interativo EGO IS by Mobley.....	78

Figura 23 – <i>Frames</i> da Interface do videoclipe interativo Androp's B-Bell.....	79
Figura 24 – <i>Frame</i> da Interface do videoclipe interativo Ellie Goulding's Lights.....	80
Figura 25 – <i>Frame</i> da Interface do videoclipe interativo GHOST II....	80
Figura 26 – <i>Frame</i> da Interface do videoclipe interativo o The Polyphonic Spree.....	81
Figura 27 – <i>Frame</i> da Interface do videoclipe interativo Sour – Mirror.....	81
Figura 28 – Cenas do videoclipe interativo <i>Neon Bible</i>	129
Figura 29 – <i>Frames</i> do clipe interativo <i>MGMT_Electric_Feel</i>	129
Figura 30 – Imagens do projeto <i>Radiohead: House of Cards</i>	131
Figura 31 – <i>Frame</i> da interface do videoclipe interativo <i>Tanlines – Brothers</i>	131
Figura 32 – <i>Frames</i> da interação do videoclipe <i>The Wilderness Downtown</i>	132
Figura 33 – <i>Frames</i> da interação do videoclipe <i>Andy Grammer - Keep Your Head Up</i>	133
Figura 34 – Combinações das arquiteturas dos videoclipes interativos.....	138
Figura 35 – Combinações das arquiteturas dos videoclipes interativos.....	140
Figura 36 – Combinações das arquiteturas dos videoclipes interativos.....	140
Figura 37 – Combinações das arquiteturas dos videoclipes interativos.....	141
Figura 38 – Videoclipe interativo <i>Tanlines</i> , simulando a interface do software Photoshop.....	148
Figura 39 – <i>Frames</i> dos videoclipes interativos <i>The Dilla Dimension</i> e <i>Something / Nothing</i>	148
Figura 40 – <i>Frames</i> dos videoclipes interativos <i>Song for Someone - U2 e Bjork- "Stonemilker". VR Music Video</i>	149

Figura 41 – Frames videoclipe interativo Ceelo Green - Robin Williams.....	150
Figura 42 – Frames dos videoclipes interativos The Wilderness Downtown e Bruno Mar's Treasure Dance.....	150
Figura 43 – Diagrama do significado de funções de HJELMSLEV.....	155
Figura 44 – Três espécies de funções de HJELMSLEV.....	156
Figura 45 – Diagrama das dependências de HJELMSLEV.....	156
Figura 46 – Imagens do videoclipe interativo Dangerous.....	163
Figura 47 – Imagens do videoclipe interativo Because Recollection..	164
Figura 48 – Imagens do videoclipe interativo Pigments.....	165
Figura 49 – Frames: LIVYATANIM-Myth, Triangles e SAVIO : NIGREDO.....	166
Figura 50 – <i>Frames</i> videoclipe interativo <i>Black Mirror</i> da Banda Arcade Fire.....	167
Figura 51 – Videoclipe Interativo Just a Refektor.....	170
Figura 52 – Frame da interface Califone.Stitches.....	170
Figura 53 – EGO IS by Mobley.....	171
Figura 54 – CLINIQUE'S INTERACTIVE MUSIC VIDEO.....	173
Figura 55 – Videoclipe Interativo Sally.....	174
Figura 56 – <i>Frame</i> da Interface do videoclipe interativo <i>Arcade Fire - Neon Bible Interactive Video</i>	188
Figura 57 – <i>Frame</i> da Interface do videoclipe interativo <i>MGMT — ELECTRIC FEEL — INTERACTIVE MUSIC VIDEO GAME</i>	189
Figura 58 – <i>Frame</i> da Interface do videoclipe interativo <i>Radiohead - House Of Cards</i>	191
Figura 59 – <i>Frame</i> da Interface do videoclipe interativo <i>Black Mirror / rorriM kcalB - Arcade Fire</i>	192
Figura 60 – <i>Frame</i> da Interface do videoclipe interativo <i>Soy tu aire – Labuat</i>	194
Figura 61 – <i>Frame</i> da Interface do videoclipe interativo <i>Cold War Kids – “I’ve Seen Enough”</i>	195
Figura 62 – <i>Frame</i> da Interface do videoclipe interativo <i>Scoop! Placebo</i>	196

Figura 63 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Julian Perreta - Ride My Star</i>	197
Figura 64 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo BOY CRISIS — FEELINGS ARE REAL</i>	168
Figura 65 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Tapa na cara - Zezé de Camargo e Luciano</i>	200
Figura 66 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo THE JOHNNY CASH PROJECT</i>	201
Figura 67 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Broken Bells - October Interactive Video</i>	202
Figura 68 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Sprawl II - Arcade Fire</i>	203
Figura 69 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Au Revoir Simone – The Knight of Wands</i>	204
Figura 70 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Myspace Fan Video</i>	205
Figura 71 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Robyn - 3D Interactive Video</i>	206
Figura 72 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Sihad – Sleepeater</i>	207
Figura 73 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Andy Grammer - Keep Your Head Up</i>	208
Figura 74 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo The Wilderness Downtown</i>	209
Figura 75 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Black Moth Super Rainbow – Dark Bubbles</i>	210
Figura 76 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Lissie: Cuckoo Weather</i>	211
Figura 77 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo BEP 360</i>	212
Figura 78 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo 3 Dreams of Black</i>	214
Figura 79 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Yoni Bloch - Pretend to Be Happy</i>	215

Figura 80 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Polyphonic Spree - Bullseye (iPhone app)</i>	216
Figura 81 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Evelyn, by ABBY</i>	217
Figura 82 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo One Frame of Fame</i>	218
Figura 83 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo All Is Not Lost</i>	219
Figura 84 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo GHOST II</i>	220
Figura 85 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Björk: Biophilia</i>	221
Figura 86 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo The Shoes Refuse To Face</i>	222
Figura 87 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Androp's B-Bell</i>	223
Figura 88 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Ellie Goulding's Lights</i>	224
Figura 89 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Skankplay</i>	225
Figura 90 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Sour - Mirror (View on Chrome)</i>	226
Figura 91 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo EGO IS by Mobley</i>	227
Figura 92 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Strange Talk - Climbing Walls</i>	228
Figura 93 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Pieces/Together</i>	230
Figura 94 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Daniel Koren - life of mars</i>	231
Figura 95 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo The Bravest Man In The Universe</i>	232
Figura 96 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Red Hot Chili Peppers - Look Around</i>	233
Figura 97 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo EXO</i>	234

Figura 98 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Arlissa</i>	235
Figura 99 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Birthday song for Miku</i>	236
Figura 100 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Austin & Ally – Disney</i>	237
Figura 101 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Chairlift's 'Met Before'</i>	238
Figura 102 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Tanlines – Brothers</i>	239
Figura 103 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo The World's First Interactive Shoppable Music Video</i>	240
Figura 104 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo The Amplifetes</i>	241
Figura 105 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Linkin Park Lost In The Echo Stagin</i>	242
Figura 106 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Just A Friend Interactive Music Video</i>	243
Figura 107 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Queens Of The Stone Age – “The Vampyre Of The Time And Memory”</i>	245
Figura 108 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo HELLO, AGAIN: BECK 360° EXPERIENCE</i>	246
Figura 109 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Califone.Stitches</i>	247
Figura 110 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Alb - Golden Chains</i>	248
Figura 111 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo TOKiMONSTA - 'Clean Slate</i>	249
Figura 112 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Bruno Mar's Treasure Dance</i>	250
Figura 113 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Guinevere: ‘Ran for My Life’</i>	251
Figura 114 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo QMoones - Better Energy - Drunk In Session</i>	252

Figura 115 – Frame da Interface do videoclipe interativo <i>Just A Reflektor</i>	253
Figura 116 – Frame da Interface do videoclipe interativo <i>Happy: Pharrell Williams</i>	254
Figura 117 – Frame da Interface do videoclipe interativo Tanlines – Not the Sam.....	255
Figura 118 – Frame da Interface do videoclipe interativo <i>DO NOT TOUCH – Kilo</i>	256
Figura 119 – Frame da Interface do videoclipe interativo <i>IO Echo - 'Ministry Of Love'</i>	257
Figura 120 – Frame da Interface do videoclipe interativo <i>A STEVE ANGELLO</i>	258
Figura 121 – Frame da Interface do videoclipe interativo <i>Bob Dylan - Like a Rolling Stone</i>	259
Figura 122 – Frame da Interface do videoclipe interativo <i>RAEL – DIFERENÇAS</i>	260
Figura 123 – Frame da Interface do videoclipe interativo <i>Perambulations - Perhaps Contraption</i>	261
Figura 124 – Imagens do videoclipe interativo <i>Dangerous</i>	263
Figura 125 – Frame da Interface do videoclipe interativo <i>Tiny Robots - Manolo Panic</i>	264
Figura 126 – Frame da Interface do videoclipe interativo <i>TY SEGALL – MANIPULATOR</i>	265
Figura 127 – Frame da Interface do videoclipe interativo <i>THE PRESETS – “NO FUN”</i>	266
Figura 128 – Frame da Interface do videoclipe interativo <i>WE WERE EVERGREEN – Daughters</i>	267
Figura 129 – Frame da Interface do videoclipe interativo <i>Leather Jacket</i>	268
Figura 130 – Frame da Interface do videoclipe interativo <i>SAME DAYS</i> .	269
Figura 131 – Frame da Interface do videoclipe interativo <i>Jon Pardi - What i can't put down</i>	270

Figura 132 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Lucinda Belle - Where have all the good men gone</i>	271
Figura 133 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Wiz Khalifa - Stayin out all Night</i>	272
Figura 134 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Coldplay ink...</i>	273
Figura 135 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Something / Nothing</i>	274
Figura 136 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo David Guetta – Dangerous</i>	275
Figura 137 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Bombay Bicycle Club's - "Carry Me"</i>	276
Figura 138 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Taylor Swift - Blank Space</i>	277
Figura 139 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Craigslist Is the Setting</i>	278
Figura 140 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo SBTRKT - Look Away feat. Caroline Polachek</i>	279
Figura 141 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Nightbus - when the night times comes</i>	280
Figura 142 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Rixton - Wait on me</i>	281
Figura 143 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Aloe Blacc - love is the answer</i>	282
Figura 144 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Trey Songz - Touchin, Lovin</i>	283
Figura 145 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo ASOS PRESENTS: COLOUR CONTROL ft. JUCE! - "THE HEAT</i>	284
Figura 146 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo YARA'N'YARED</i>	286
Figura 147 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo LYD</i>	287
Figura 148 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Dennis: A Music Video</i>	288
Figura 149 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Tweetflight...</i>	289

Figura 150 – Frame da Interface do videoclipe interativo <i>Deja vu</i> KAMRA.....	290
Figura 151 – <i>Frames</i> da Interface do videoclipe interativo <i>LIVYATANIM-Myt</i>	291
Figura 152 – <i>Frames</i> da Interface do videoclipe interativo <i>O Lado Escuro da Lua - Capital Inicial</i>	292
Figura 153 – <i>Frame</i> da Interface do videoclipe interativo <i>Nobody Praying For Me – Seether</i>	293
Figura 154 – <i>Frames</i> da Interface do videoclipe interativo <i>Wallace</i>	294
Figura 155 – <i>Frame</i> da Interface do videoclipe interativo <i>Facehawk – Dangrous</i>	295
Figura 156 – <i>Frames</i> da Interface do videoclipe interativo <i>COORS SO CRUEL</i>	296
Figura 157 – <i>Frame</i> da Interface do videoclipe interativo <i>Song for Someone - U2</i>	297
Figura 158 – <i>Frames</i> da Interface do videoclipe interativo <i>Who is fancy? Goodbye</i>	298
Figura 159 – <i>Frames</i> da Interface do videoclipe interativo <i>Cash Cash – Surrender</i>	299
Figura 160 – <i>Frame</i> da Interface do videoclipe interativo <i>Ceelo Green - Robin Williams</i>	300
Figura 161 – <i>Frame</i> da Interface do videoclipe interativo <i>Foals – Mountain At My Gate</i>	301
Figura 162 – <i>Frame</i> da Interface do videoclipe interativo <i>Noa Neal ‘Graffiti’ 4K 360° Music Video Clip</i>	302
Figura 163 – <i>Frame</i> da Interface do videoclipe interativo <i>Welcome [360 Version] - Fort Minor</i>	303
Figura 164 – <i>Frames</i> da Interface do videoclipe interativo <i>The Dilla Dimension</i>	304
Figura 165 – <i>Frame</i> da Interface do videoclipe interativo <i>Jazz.Computer</i>	305
Figura 166 – <i>Frame</i> da Interface do videoclipe interativo <i>Above the Clouds: A mesmerizing journey above the Eart</i>	306

Figura 167 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Jabberwocky - Holding Up Wild Edit</i>	307
Figura 168 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Triangles</i>	308
Figura 169 – <i>Frames da Interface do videoclipe interativo Golden Touch」 (from New Album 「_genic」)</i>	309
Figura 170 – <i>Frames da Interface do videoclipe interativo That Black Bat Litorice</i>	310
Figura 171 – <i>Frame do videoclipe interativo Nosso Filme - Sam Alves</i>	311
Figura 172 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Cego Para as Cores</i>	312
Figura 173 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Whispers Under The Moonlight, Obsessed with Sound</i>	313
Figura 174 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Obsessed with Sound</i>	314
Figura 175 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Rester Avec Toi</i>	315
Figura 176 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo AIJ - Interactive cluster</i>	316
Figura 177 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Led Zeppelin - Trampled under foot</i>	317
Figura 178 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Carly Rae Jepsen - Run away with me</i>	318
Figura 179 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Visual Beat - Interactive Music Video</i>	319
Figura 180 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Bjork- "Stonemilker" VR Music Video</i>	320
Figura 181 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Avicii - Waiting For Love (Jump VR Video)</i>	321
Figura 182 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo ONE THOUSAND REASONS</i>	323
Figura 183 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Pigments</i>	324
Figura 184 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo SAVIO : NIGREDO</i>	325

Figura 185 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Out of Line – Crowdsourced interactive music vídeo.....</i>	326
Figura 186 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo BRIGHTLY – RUGBY.....</i>	327
Figura 187 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo NETSKY - WORK IT OUT.....</i>	328
Figura 188 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Jeff Buckley - Just Like a Woma.....</i>	329
Figura 189 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Rytm & Octatrack.....</i>	330
Figura 190 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Hilltop Hoods.....</i>	331
Figura 191 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo "can't get enough of myself".....</i>	332
Figura 192 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo CLINIQUE'S INTERACTIVE MUSIC VIDEO.....</i>	333
Figura 193 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Damon Albarn - Heavy Seas Of Love.....</i>	334
Figura 194 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo DUNE RATS DROP CHAOTIC DRUG-FILLED.....</i>	335
Figura 195 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Elves LEGO.com.....</i>	336
Figura 196 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo DEO's Interactive Love Greeting.....</i>	337
Figura 197 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Because Recollection.....</i>	338
Figura 198 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Carruagens de Fogo.....</i>	339
Figura 199 – <i>Frames da Interface do videoclipe interativo An deiner Seite.....</i>	340
Figura 200 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo USHER – CHAINS.....</i>	341

Figura 201 – <i>Frames da Interface do videoclipe interativo The Playing with Fire - Elizabeth Rose</i>	342
Figura 202 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Best Day of My Life - Yemi Alade</i>	343
Figura 203 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo “Ghost” Vince Staples</i>	344
Figura 204 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Hello play! presents “THE FUTURE OF MUSIC”</i>	345
Figura 205 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo Lazars From My Hear</i>	346
Figura 206 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo SALLY // INTERACTIVE MUSIC VIDEO</i>	347
Figura 207 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo #Musicjelly...</i>	348
Figura 208 – <i>Frame da Interface do videoclipe interativo How is your body performing?</i>	349

Lista de Gráficos

Gráfico 1 – Videoclipes interativos 2007-2016.....	82
Gráfico 2 – <i>Timeline</i> dos videoclipes interativos 2007-2016.....	83
Gráfico 3 – Ferramentas de interação.....	84
Gráfico 4 – <i>Timeline</i> das Ferramentas de interação.....	84
Gráfico 5 – Interação imagem e/ou som.....	85
Gráfico 6 – <i>Timeline</i> Interação imagem e/ou som.....	86
Gráfico 7 – Suporte.....	86
Gráfico 8 – <i>Timeline</i> do Suporte.....	87
Gráfico 9 – Formato.....	88
Gráfico 10 – <i>Timeline</i> do Formato.....	88
Gráfico 11 – Videoclipes Interativos ativos e inativos.....	89
Gráfico 12 – <i>Timeline</i> dos Videoclipes Interativos ativos e inativos..	90
Gráfico 13 – Estilo Musical.....	90
Gráfico 14 – <i>Timeline</i> do Estilo Musical.....	91
Gráfico 15 – Combinações das arquiteturas dos videoclipes interativos.....	137
Gráfico 16 – Linguagens presentes nos videoclipes interativos – visual.....	162
Gráfico 17 – Linguagens/grandezas sonoras nos videoclipes interativos.....	166
Gráfico 18 – Linguagens visuais utilizadas na interatividade.....	168
Gráfico 19 – Clipes semelhantes e diferentes sem interatividade.....	172

Lista de Quadros

Quadro 1 – Arquiteturas dos videoclipes interativos de 2007-2016..	133
Quadro 2 – Linguagens presentes nos videoclipes interativos.....	158
Quadro 3- Três videoclipes interativos que possuem todas as linguagens.....	163
Quadro 4- Linguagens presentes nos videoclipes interativos.....	165
Quadro 5- 9 projetos que contemplam música, verbal falado e ruído/fx simultaneamente.....	167
Quadro 6- Videoclipes interativos com mais de uma Linguagem visual para que ocorra a interatividade.....	169

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	23
<i>Welcome to the world interactive music videos.....</i>	<i>23</i>
A trajetória da pesquisa.....	35
CAPÍTULO 1 – O VIDEOCLÍPE INTERATIVO.....	38
1.1 DA CULTURA AO CONSUMO AUDIOVISUAL NA ERA DIGITAL.....	38
1.2 O VIDEOCLÍPE INTERATIVO: UM FRUTO DA CULTURA DIGITAL.....	41
1.3 UM RESGATE HISTÓRICO.....	44
1.4 PENSANDO O VIDEOCLÍPE INTERATIVO.....	51
CAPÍTULO 2 – O ESTADO DA ARTE DO VIDEOCLÍPE INTERATIVO.....	57
2.1 O MAPEAMENTO.....	57
2.1.1 2007: O Start.....	58
2.1.2 2008: Mapeamento e combinações sonoras.....	61
2.1.3 2009: Novas ferramentas.....	62
2.1.4 2010: HTML5, mobiles e primeira experiência brasileira.....	66
2.1.5 2011: As experiências continuam.....	73
2.2 ANÁLISE SOBRE O MAPEAMENTO DE VIDEOCLÍPES INTERATIVOS.....	82
CAPÍTULO 3 – SINCRETISMO E HIBRIDISMO: CONCEITOS E FUNDAMENTOS.....	92
3.1 O HIBRIDISMO.....	93
3.2.1 Os fundamentos do hibridismo.....	94
3.2.2 Vídeo + música + interatividade.....	102
3.2 DO PROJETO HJELMSLEVIANO AO SINCRETISMO DE LINGUAGEM.....	112
3.1.1 O projeto Hjelmsleviano.....	113
3.1.2 Da semiótica ao sincretismo de linguagem.....	118

CAPÍTULO 4 – A ARQUITETURA DOS VIDEOCLIPES INTERATIVOS: OS PROCESSOS DE REMEDIAÇÃO E HIBRIDIZAÇÃO ENTRE GAME, NAVEGAÇÃO, MIXAGEM E NARRATIVA.....	124
4.1 O VIDEOCLIFE INTERATIVO: ARQUITETURAS EM REMEDIAÇÃO	124
4.2 ARQUITETURAS DO VIDEOCLIFE INTERATIVO: GAME, NAVEGAÇÃO, MIXAGEM E NARRATIVA.....	128
4.3 AS ESTRATÉGIAS DE REMEDIAÇÃO NO VIDEOCLIFE INTERATIVO.....	138
4.3.1 Arquitetura <i>game</i> e suas combinações.....	139
4.3.2 Arquiteturas mixagem, narrativa e navegação.....	144
4.3.3 Os processos de remediação no videoclipe interativo	147
CAPÍTULO 5 – O VIDEOCLIFE INTERATIVO: O SINCRETISMO DE LINGUAGENS.....	151
5.1 OS FUNDAMENTOS DAS RELAÇÕES DE DEPENDÊNCIA NO VIDEOCLIFE INTERATIVO.....	153
5.2 ANÁLISE DAS RELAÇÕES DE DEPENDÊNCIA NO VIDEOCLIFE INTERATIVO A PARTIR DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL E DAS PRÁTICAS INTERATIVAS.....	157
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	175
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	178
APÊNDICE – Catálogo dos videoclipes interativos de 2007 a 2016.....	185

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Welcome to the world interactive music videos

Vivemos tempos de convergência midiática e interconexão entre sistemas e aparatos tecnológicos. Diante desta profusão hipermidiática onde imagens e sons habitam no ciberespaço, o audiovisual transcende numa espécie de onipresença nômade no online, sobrepondo a lógica do analógico em prol de uma circulação ubíqua, pervasiva e interativa. Não se busca apenas um lugar para arquivos de áudio e vídeo, já eles estão em todos os possíveis dispositivos sincronizados e adaptados em suas formas expressivas na lógica dos algoritmos, mas como esses conteúdos circulam em uma cultura midiaticizada, na qual a questão da interatividade se torna um debate contemporâneo em função das novas ferramentas e tecnologias da informação, as quais proporcionam uma nova forma de constituição textual de um videoclipe em uma situação de hipermídia, cuja base de interatividade é pensada para funcionalidade da interação em ato. Dentro desse universo, o audiovisual tem convergido.

Em nossa tese, partimos da premissa de que a linguagem audiovisual, ao longo das décadas de seu desenvolvimento, foi e é marcada por conexões, apropriações e hibridizações entre várias linguagens, como o cinema, a televisão, o vídeo e a música, entre outras. Nesse sentido, entende-se que a partir do advento das tecnologias digitais de armazenamento, edição e circulação possibilitou-se o progresso de novas formas expressivas do fazer-audiovisual. Nestes processos digitais, numa estruturação híbrida e sincrética, o videoclipe tem encontrado seu lugar, pois é no contexto da cibercultura que este formato audiovisual deixa de ser um produto exclusivo do ambiente televisivo.

Com o desenvolvimento de um ambiente interconectado, as relações comunicacionais têm demonstrado novas formas de comportamento e interação, nas quais as pessoas vivem várias horas do dia em interação na rede, por meio de aplicativos, redes sociais, vídeos, músicas, games, entre as mais variadas possibilidades de consumo de informação, de modo que o ciberespaço se torna, às vezes, mais habitado do que o espaço físico. Assim, o desenvolvimento computacional conduziu para a produção de conteúdos audiovisuais o desafio de migração e desenvolvimento de seus conteúdos na interface da web, combinando sons, imagens e textos na lógica da programação, da navegação e

do banco de dados (LEÃO, 2005). Porém, algumas semelhanças antecederam a era do audiovisual na web, como as experiências desenvolvidas já na era da videoarte e nos *videogames*, por exemplo, principalmente com o advento dos gravadores e *mixers* analógicos, nos quais o auge da imagem eletrônica possibilitava a subversão da linguagem já estabilizada no cinema e na televisão.

Nosso argumento é de que os processos de comunicação audiovisual têm vivido uma era de mudanças significativas, as possibilidades discursivas instauram um desenvolvimento de novos formatos e gêneros, alicerçados nos atuais dispositivos e recursos de interação. Por conseguinte, a produção de conteúdos audiovisuais em seus variados meios e suportes, tais como televisivos, cinematográficos, e de uma maneira imperativa, a internet, passa por uma fase de experimentações e descobertas. Contudo, entende-se que essas experimentações e descobertas não começaram apenas com o advento das mídias digitais. Desde a época do advento do cinema, onde as técnicas mecânicas e químicas já eram exploradas por Georges Méliès na inauguração dos efeitos especiais, chegando ao cinema sonoro, onde o projetor cinematográfico era sincronizado por um processo eletrônico com um disco fonográfico, atingindo a era da televisão e do vídeo, onde a criação dos processos eletrônicos analógicos mergulhava nesse universo criativo e de inovação, já tínhamos esse espírito inventivo desafiando os paradigmas já estabelecidos. Entretanto, entende-se que, em termos de escala em um ambiente globalizado, com o advento da internet como processo de migração digital, ocorre uma mudança significativa no paradigma comunicacional da construção de sentido das produções midiáticas. Como já apontava Vilches (2003),

[...] meio século depois da criação da televisão, primeira tentativa de fazer a imagem do mundo ascender aos céus, veio a Internet, o primeiro projeto humano em forma de rede que trata de reunir todas as expressões humanas, numa única arquitetura comunicativa. A globalização do mercado e da sociedade da informação, a concentração econômica e a consequente indistinção dos meios, por um lado, e, por outro, o sincretismo de programas, gêneros e formatos fazem da televisão e de sua associação com a Internet uma nova Babel (VILCHES, 2003, p. 96).

É importante o resgate dessas raízes experimentalistas no desenvolvimento da linguagem audiovisual, pois, como desenvolvemos nesta tese, consideramos que essas experiências hipermidiáticas no videoclipe devem ser tratadas numa fase de desenvolvimento de uma linguagem específica, onde um meio se apropria do meio anterior, assim, criando uma linguagem. Do mesmo modo que Arlindo Machado (1988) pesquisou as primeiras experiências televisivas, que datam da década de 1920, defendendo que a televisão se apropriou de algumas características radiofônicas na criação de seu conteúdo, como uma espécie de rádio com imagem sincronizada, temos o próprio Machado (2007) argumentando que o cinema aprendeu com a literatura e com o teatro aspectos específicos para a montagem cinematográfica (p. 142). Essa mistura, combinação, ou melhor, como diria McLuhan (1974), essa hibridização dos meios (p. 67) nos leva a refletir como esses encontros de suportes e linguagens se deram em uma estrutura cinematográfica, televisual e videográfica na lógica analógica eletrônica, na qual por um tempo apresentaram uma maturidade expressiva consolidada.

No mesmo caminho, no final do século XX, Bolter e Grusin, (2000), buscando entender a influência das novas tecnologias no universo midiático, cunharam o termo *remediação* para explicar como acontece o fenômeno no qual as novas mídias se apropriam e adquirem características das mídias anteriores ou como as mídias anteriores se transformam a partir das características das novas mídias. Consequentemente, tanto na temática do hibridismo quanto na da remediação, tem sido abordada uma mirada muitas vezes culturalista ou até mesmo funcionalista, porém, acreditamos que este quadro teórico pode corroborar com os estudos da produção de sentido nos estudos das linguagens audiovisuais na *web*, uma vez que nossos objetos possuem um *status quo* de encontros e reencontros no ciberespaço, onde uma nova lógica expressiva tem sido desenvolvida num processo de hibridização de meios e formatos.

Entende-se que a forma expressiva do audiovisual na internet toma o navegador como o lugar de circulação. Do antigo mouse, temos as telas táteis, mas com os avanços de novos aparatos tecnológicos, ou com a resignificação de dispositivos já consolidados, como a webcam, conjugados com monitor de vídeo, as possibilidades de mapeamento e produção de comandos por fala e gestos adicionam mais formas de construção de um “*hyper-audiovisual*” na

internet. A tela continua, porém, com os avanços de telas táteis, *óculos Rift*, a construção de significados toma outros caminhos. Portanto, as tecnologias digitais, especialmente as *interfaces* e aplicativos, vêm oferecendo uma reconfiguração no contexto da produção, fruição e circulação de conteúdos audiovisuais, no qual essa nova ecologia midiática em um processo de convergência midiática (JENKINS, 2008) deve ser problematizada sob o viés da hibridização dos meios (MÉDOLA, 2006). De acordo com Médola (2006):

O microcomputador abriga as mídias analógicas anteriores adicionando a possibilidade de intervenção do usuário. Trata-se de um patamar diferente do tipo de articulação entre as linguagens [...]. Mas diferentemente das linguagens integrantes de uma mídia sincrética, a convergência midiática produz uma diluição das estruturas características de um determinado meio. O jornal, os quadrinhos, o rádio, o cinema, a televisão, a internet, estão todos inseridos no mesmo suporte e quando colocados em relação, não enquanto mídias propriamente, mas referências às linguagens dessas mídias, permitem tanto a criação de novas estruturas de comunicação quanto a introdução mais efetiva do acesso do enunciatário, construindo o efeito de sentido de efetiva interatividade no processo enunciativo (p. 8).

Nestas reflexões sobre hibridização de meios e convergência midiática, Médola (2006) ressalta que é “relevante considerar a problemática do sincrético pelo fato de os textos midiáticos serem semióticas conotativas”, pois ao serem introduzidos em “determinados contextos socioculturais detêm um certo modo de presença e determinam formas de interação determinando a práxis enunciativa” (p.3). A autora observa, ainda, que na conversão do plano de expressão ao conteúdo, pelo processo de semiose, é necessário considerar que o plano de conteúdo “é forjado pelo sincretismo de linguagens, e se um texto sincrético depende da forma como as estratégias globais de comunicação são administradas, nos interessa depreender como essas estratégias são construídas” (2006, p. 3).

Buscando o entendimento de como essas estratégias globais de comunicação são construídas, partimos da proposição de que o videoclipe, que se concretiza em um determinado suporte, possui mais de um elemento operando simultaneamente com o suporte de uma forma dinâmica. Isso porque estes vídeos, denominados interativos, são um objeto sincrético, pois possuem várias linguagens manifestadas operando em um único processo de enunciação, um texto audiovisual, porém, concretizam-se discursivamente em

suportes e *interfaces* híbridos, abrindo caminho para o desenvolvimento de formas expressivas inovadoras. Dessa forma, nossa tese apoia-se na questão do sincretismo de linguagem em interface com a questão da hibridização de meios numa perspectiva dos estudos da linguagem na comunicação. Compreendemos que, além dos sistemas visuais e sonoros de um texto sincrético audiovisual, o videoclipe interativo, que na sua gênese se propõe a colocar em inter-ação enunciado e enunciatário, possui outros sistemas específicos de uma nova tecnologia, como a utilização de múltiplas telas na interação em ato, a tatialidade nas telas de dispositivos móveis ou até mesmo o controle de um dispositivo *mobile* por comandos de voz e gestos, que são acrescidos em sua forma expressiva.

Neste sentido, direcionando nosso olhar para a problemática da forma expressiva, Janet Murray (2003) entende que, em um cenário do início do século XXI, discutindo os ambientes digitais para além do multimídia, não tínhamos formas expressivas ainda muito elaboradas para as narrativas em ambientes digitais. Era um estágio inicial do desenvolvimento se apoiando nos formatos de tecnologias anteriores. Murray (2003) faz essa associação ao desenvolvimento da linguagem do cinema afirmando que “uma das lições que se pode tirar da história do cinema é que formulações aditivas, como ‘fototeatro’ ou o contemporâneo e demasiado abrangente termo ‘multimídia’, são um sinal de que o meio” ainda apresenta-se nos “estágios iniciais de desenvolvimento”, dependendo, assim, de “formatos derivados de tecnologias anteriores, ao invés de explorar sua própria capacidade expressiva” (p. 74). Assim, entendemos que videoclipe interativo revela-se acima de uma construção de forma aditiva, mas sim como uma forma expressiva exclusiva para os ambientes digitais.

Nessa perspectiva, compreendendo que os videoclipes nasceram e se desenvolveram a partir da linguagem do vídeo em plataformas eletrônicas analógicas, este formato audiovisual, que surgiu híbrido, convergiu para as plataformas digitais produzindo interoperabilidades, onde pode hibridizar, por exemplo, um desktop com um dispositivo móvel produzindo outra forma expressiva. Vemos isso no projeto *Pigments* da cantora Elohim, lançado no ano

de 2016¹. Ao acessar o site, a primeira ação programada é uma tela psicodélica onde inicia, juntamente com a voz da cantora, o texto verbal escrito em forma de gerador de caracteres, uma semelhança com a estética de *Game IA*², pois a voz com um filtro robotizada produz o efeito de sentido de um autônomo que age como um jogador, ou, neste caso, a personagem que o jogador terá que manter viva com os cliques de curtir por meio do celular. Durante toda a experiência, o interator necessita dar duplo clique na tela do celular, senão aparece um contador regressivo com a orientação de continuar clicando, caso contrário Elohim não ficará viva. No dispositivo móvel, é gerada em uma tela escura a onda sonora da música, orientando ao interator o tempo que ele precisará agir. A estética deste videoclipe assemelha-se à videoarte dos anos 80, no estilo do videoartista sul coreano Nam June Paik, na qual várias imagens sintetizadas, mescladas e embaralhadas se fundem com uma espécie de fumaça acrescentada pelos duplos cliques à camada videográfica.

Outro exemplo que abordaremos mais adiante são videocliques interativos que parecem se hibridizar de tal forma que chegam ao ponto de denominarem-se um *interactive music video game*. Encontramos isso nas 3 experiências de Jordan Fish³. O primeiro exemplo é *MGMT Electric feel interactive music video game*. Como o próprio nome diz, essa experiência é um jogo de videoclipe interativo. Produzido no ano de 2010, este projeto não se dá por uma fruição *online*, pois foi desenvolvido com um suporte *offline* e auxílio do *software* Quicktime. Essa experiência se assemelha aos jogos de colorir ao disponibilizar uma paleta de cores na qual as combinações alteram camadas, cores, imagens e texturas. Jordan Fish desenvolveu posteriormente mais duas experiências de *interactive music video game*, o *Chairlift - Met Before* e o *Boy Crisis - Feelings Are Real*. O primeiro, utilizando a plataforma *Interlude*⁴ para produção de audiovisuais interativos, aparenta uma estética de jogos de aventura que possibilita ao interator as opções de escolha e tentativa para prosseguir no jogo, trazendo em sua estrutura uma narrativa mais desenvolvida na qual as escolhas

¹ Esse videoclipe interativo encontra-se na categoria de videoclipe interativo multiplataforma, que será analisado no capítulo 5.

² Esse termo significa *Jogos de inteligência artificial*.

³ Disponível em: <<http://www.jordan-fish.com/efinteractive.html>>. Acesso em: 21 nov. 2017.

⁴ Essa empresa desenvolveu uma plataforma para criação de vídeos interativos, promovendo parcerias interessantes na indústria musical para divulgar seu produto, como as bandas Rolling Stones e Coldplay e o cantor Bob Dylan.

podem levar a personagem a vários caminhos, nos quais o personagem principal conseguirá a vitória ou amargará a derrota. Este projeto conta com 10 finais diferentes, superando aquilo que nos jogos ficaria na dicotomia entre vitória e derrota. O segundo projeto, *o Boy Crisis - Feelings Are Real*, se assemelha aos jogos de estratégias, nos quais o interator precisa acertar os alvos para conquistar pontos e subir de classificação, algo bem característico dos *videogames*. Observa-se aqui que a instância musical é reduzida a um tipo de trilha sonora do game, contribuindo menos para a estrutura do videoclipe em sua construção sincrética, porém, a duração do clipe dita o tempo de execução das ações do interator.

Dessas experiências citadas anteriormente, entende-se que a internet criou condições para estabelecer novas bases para a produção e fruição de conteúdos audiovisuais complexos e imersivos, ou, como define Murray (2003), o ambiente digital é procedimental, participativo, espacial e o enciclopédico. A interatividade, antes limitada aos botões do controle remoto no dispositivo televisivo, encontra hoje as telas táteis 360 graus e mapeamentos por webcams e por comandos de voz, colocando até mesmo a possibilidade multiplataforma, na qual a combinação de suportes inunda o interator de imagens e sons. Essa nova maneira de interagir com o audiovisual exige um mínimo de conhecimento técnico por parte do interator, pois uma vez que ele se relaciona com o conteúdo, personaliza as formas de fruição. Scolari (2008), refletindo acerca da cibercultura, entende que a experiência da fruição hipertextual é construída por uma espécie de leitor que foi acostumado, ou melhor, habituado com a interatividade, um usuário especializado em “textualidades fragmentadas” (p. 2008). Ele entende também que esse “leitor-usuário” possui uma grande capacidade de se ajustar aos novos ambientes de interação, porém “os meios de comunicação devem adaptar-se a esses novos telespectadores” (p. 5, tradução livre). Contudo, o autor alerta que mesmo que essa nova forma de comunicação comece a se desenvolver, as formas televisivas anteriores não desaparecerão, pois elas começam a dar lugar aos formatos híbridos por meio das combinações das novas e velhas mídias (SCOLARI, 2008, p. 5, tradução livre).

Neste contexto, os atuais suportes midiáticos estão fazendo emergir novas competências e habilidades, e o antigo telespectador se transforma em

uma espécie de copartícipe das obras audiovisuais digitais. As múltiplas maneiras de nomear esse sujeito que está na internet - *Prosumer*, *Interator*, *Interagente*, entre outros - nos mostra que o conteúdo desenvolvido nessas novas mídias está possibilitando novas configurações de produção pensada na fruição, potencializadas pelas estruturas híbridas e hipermidiáticas que dispomos com os avanços tecnológicos. Podemos citar uma das primeiras experiências de interatividade na televisão. Em 1953, o programa *Winky Dink and You* convocava o telespectador a colocar um papel e desenhar sobre o dispositivo televisivo. 70 anos depois, o videoclipe interativo *Julian Perreta - Ride My Star*⁵ se apropria de algo semelhante, mas, ao em vez de colocar o papel direto na tela, o processo tecnológico utiliza um marcador capturado por meio de uma webcam, inserindo, assim, na tela televisiva, imagens e sons. Esta nova maneira de assistir videoclipe, ou melhor, fruir uma espécie de *hipervideoclipe*, exige competências e habilidades por parte do interator, uma vez que ele se confronta com um conteúdo muitas vezes inédito em sua forma expressiva, transformando o próprio usuário em descobridor das funcionalidades oferecidas nessa experiência hipermidiática.

Outro ponto que devemos observar é na cultura participativa (JENKINS, 2008). Refletindo que o consumidor que interage com estes vídeos interativos pode ser composto em sua maioria por fãs, uma parte desse público está dividida em imigrantes e nativos digitais. Esse pressuposto afeta fortemente a produção do conteúdo audiovisual interativo, dessa forma, no próximo capítulo, analisaremos o corpus de pesquisa. Isso poderá nos ajudar a interpretar essa colocação em que conjuntos, cantores e bandas de um determinado estilo e gênero musical estabelecem um tipo de produção de conteúdo interativo mais ou menos sofisticado, sendo que para os nativos digitais as experiências hipertextuais não terão por base a experiência televisiva, por exemplo, mas a experiência em games ou dispositivos e plataformas alocadas na internet. Scolari (2008) já dizia que:

[...] uma vez que os nativos digitais - uma geração de ambientes digitais interativos - desenvolveram novas habilidades perceptivas e cognitivas (e, como McLuhan aponta, narcotizavam outras) de suas experiências hipertextuais, a mídia

⁵ Disponível em: <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com.br/2009/01/julian-perreta-ride-my-star.html?q=papel>>. Acesso em: 21 nov. 2017.

tradicional deve adaptar seu discurso a esses novos espectadores. Não é o mesmo que conquistar uma audiência formada no rádio, na imprensa ou na mesma televisão para produzir programas para novas gerações com competências interpretativas geradas em experiências hipertextuais, como a navegação na web, o uso do software ou os *videogames* (SCOLARI, 2008, p. 2, TRADUÇÃO LIVRE).

Assim, entende-se que os processos de produção dos videoclipes interativos podem gerar produtos que hibridizam as linguagens dos suportes midiáticos tradicionais, porém, acreditamos que há videoclipes que desconsideram essa herança e criam clipes que subvertem a própria linguagem do videoclipe da forma televisiva, trazendo uma maturidade expressiva do meio. O próprio Manovich (2005), discorrendo sobre as mudanças tecnológicas na construção das imagens digitais, principalmente com a chegada de *softwares* de edição e composição que executam algoritmos acelerados, utiliza como exemplo desse desenvolvimento a evolução do videoclipe: “Para perceber essa mudança dramática, basta comparar um videoclipe típico de 1985 e outro de 1995: em dez anos, a estética visual da fotomontagem passou por uma mudança fundamental”. (p. 42-43). Agora imagine, de 2007 a 2016, uma década de desenvolvimento de videoclipes interativos, por quantas nuances e aspectos da construção da linguagem audiovisual interativa o videoclipe já não caminhou? Esperamos que essa tese possa ajudar a elucidar este questionamento.

Prosseguindo, entende-se que essa hibridização das linguagens no videoclipe interativo e as novas possibilidades expressivas que estão despontando têm como essência a questão da interatividade. Braga (2005) já dizia: “a interatividade está na própria natureza do computador” e o “computador é, em sua natureza, uma máquina interativa, pois, dentro de um sistema de computação, manifesta-se um diálogo entre homem e máquina”. (p. 125). Chegamos, finalmente, na problemática das interações mediadas. Por que escrevemos isso? Em 2013 chegava ao fim da minha etapa de mestrando em comunicação pela UNESP. Naquela ocasião, nosso olhar era para o videoclipe interativo com o desafio de compreender as mudanças nas relações de comunicação e formas de consumo do videoclipe em novos formatos, pautados pelos conteúdos interativos possibilitados pelas tecnologias digitais das mídias contemporâneas. Partíamos da hipótese que os recursos de produção existentes

nos diferentes dispositivos de comunicação infoeletrônicos agiam no processo de constituição de linguagem do videoclipe, criando, assim, experiências inovadoras nos modos de fruição e nas realidades de consumo. Deste modo, desenvolvemos uma análise que se apoiava em problematizar as interações mediadas em ambientes informáticos a partir da linguagem nos estudos da comunicação, semiotizando a interatividade nos vídeos.

Já naquela época entendíamos que os vídeos representavam uma prática de fruição que alterava as formas conhecidas de consumo de clipe, uma vez que a participação do enunciatário (re)desenhava a figuratividade à medida que interferia nas projeções espaciais do videoclipe. Na oportunidade, a questão da interatividade foi tomada como eixo central da discussão do videoclipe na internet, pois percebíamos que proporcionava uma nova forma de constituição textual do videoclipe em uma situação de hipermídia, na qual a base interatividade é pensada para funcionalidade de retorno. Alguns resultados obtidos em nossa análise nos possibilitaram identificar que a interatividade foi utilizada não apenas como um recurso de venda, mas como um recurso de formas de criação, produção e experimentação pela indústria do entretenimento. Concluímos que a escolha da Google por utilizar o formato videoclipe foi motivada pela sua possibilidade em termos de inserção na cultura de fãs (cultura participativa), projeção no mercado de entretenimento e possibilidades de inovação estética no fazer artístico que sempre acompanhou esse formato.

Na ocasião, defendemos o uso da terminologia de videoclipe interativo, já que essas obras analisadas foram pensadas no conceito basilar de interatividade (interação mediada), no regime de fruição (clique, desenhos etc.). Inferimos que esses vídeos interativos eram pensados nos atributos que a internet proporciona, como a usabilidade, conectividade, interface aberta e convergência de meios, apresentando características específicas nas propriedades de conteúdos não lineares, tornando-se inadequados a partir da sua linguagem para as mídias de massa, como a TV, na lógica do fluxo contínuo, ou limitados tecnicamente em interfaces de TV conectada.

Outro ponto de destaque que constatamos foi a questão da tecnologia de produção congregada com a autoria. Em relação à tecnologia de produção, com o crescimento das obras audiovisuais interativas em meados de 2007 a 2012, encontramos indícios da busca da padronização de softwares de criação de

conteúdos interativos, como, por exemplo, o HTML 5, desenvolvido pela Google, o qual viria substituir outra linguagem, a do Flash. Esses softwares procuravam ocupar um espaço na criação de sites e produtos que fossem interativos, congregando as instâncias sonora, imagética, audiovisual, entre outras. Assim, o paradigma de produção de audiovisual era desafiado pela internet, onde já não bastavam conhecimentos da linguagem audiovisual, mas também conhecimentos da linguagem de programação para desenvolvimento de tais produtos. Nesse sentido, foi necessária uma equipe multidisciplinar para desenvolvimento dos vídeos interativos.

Outro resgate do nosso trabalho de pesquisa realizado no mestrado foram os resultados que obtivemos ao observar como o texto audiovisual foi figurativizado e tematizado e como foi articulada a produção de sentido pelo público ao interagir com os vídeos por meio de aplicativos desenvolvidos para internet. Chegamos a três conclusões: a primeira sobre a necessidade de criar o efeito de sentido de novidade tecnológica e exclusividade; a segunda que, ao analisar os elementos de manipulação e papéis temáticos, os três vídeos apresentaram-se um tanto fechados/limitados quanto à interação, sem possibilidade de quebra na rotina estabelecida na programação, buscando sempre criar um efeito de interatividade plena; e a terceira e última foi o ponto de identificação que o sujeito tem com os outros elementos, como a música e a banda, por exemplo, tensionando e colocando valores em jogo, como o de se sentir partícipe do processo, gerando um sentimento de pertença.

Naquele momento, tínhamos o entendimento que essas experiências representavam uma prática de fruição que altera as formas conhecidas de consumo de vídeo, uma vez que a participação do enunciatário (re)desenha a figuratividade à medida que interfere nas projeções espaciais do vídeo. Neste sentido, uma coisa é fato: experiências analisadas nos mostraram que os processos comunicativos são gradualmente desenvolvidos e distribuídos digitalmente na internet, sendo que no ciberespaço a migração do audiovisual tem encontrado lugar na lógica das cadeias de 0 e 1 em sua linguagem computacional, e é também onde o vídeo interativo se concretiza. Chegamos naquilo que a tese se propõe a discutir: qual é a forma expressiva do vídeo interativo na internet? A resposta para essa pergunta será a nossa jornada de pesquisa, pois entendemos que apenas a internet possibilitou e

trouxe a criação e desenvolvimento de um videoclipe que cada vez mais se expande criando obras inauguradas e inovadoras.

A trajetória da pesquisa

Após essas considerações iniciais, nossa jornada se passará por uma abordagem híbrida e sincrética. A primeira será pelo universo das novas formas de hibridização e remediação de suportes midiáticos, observando os suportes eletrônicos e as estruturas híbridas que estão emergindo. A segunda buscará entender como é construído o discurso do videoclipe interativo e como ocorrem os processos de sincretização das várias linguagens, pois entende-se aqui que quando estes dois patamares operam simultaneamente, tanto o suporte quanto sua linguagem, novas formas expressivas surgem e subvertem a linguagem em um meio aparentemente já estabilizado no universo digital. Diante disso, essa tese visa, por meio de uma abordagem fundada nos aspectos textuais, entender de que maneira são construídos os *interactive music video* em sua instância enunciativa textual. Esta escolha é fundamentada no argumento de que estes videoclipes interativos são experiências que demonstram avanços no que diz respeito a formas expressivas, requerendo, assim, a necessidade da ampliação dos instrumentos de análise para compreensão das novas formas de expressão.

A presente pesquisa de doutorado, em consonância com a linha de pesquisa “Produção de Sentido na Comunicação”, busca explorar os mecanismos de interação entre os sistemas semióticos nos diferentes textos sincréticos que constroem o videoclipe interativo, observando a forma da expressão sincretizada e descrevendo como se articula as várias linguagens de manifestação do audiovisual interativo. O questionamento que dá origem à pesquisa parte da inquietação de observar como os videoclipes interativos desafiam a construção audiovisual na contemporaneidade, pois, como já apontado anteriormente, além dos sistemas visuais e sonoros de um texto sincrético audiovisual, o videoclipe interativo, que em sua gênese se propõe a colocar em inter-ação enunciado e enunciatário, possui outros sistemas específicos de uma nova tecnologia, propiciando experiências que proporcionam uma nova forma expressiva.

Neste cenário apresentado até então, formulamos algumas perguntas, articulando, assim, possíveis direções da tese: como compreender os processos

de sincretização e hibridização do audiovisual nas interfaces computacionais? De que modo o interator lida com o navegador e seus dispositivos que utilizam o corpo de uma forma inteligível e sensível para fruição e consumo de clipes musicais? Entende-se que é necessário fazer uma ponte nas formas de sincretização e hibridização do videoclipe *mainstream* e do videoclipe na internet para que se encontre técnicas equivalentes nos videoclipes interativos que são fruídos em navegadores e aplicativos. Parece óbvio, mas será que o videoclipe interativo cria uma experiência de imersão na narrativa mais engajada, mais profunda, ou ele é uma complementação ou um produto que extrapola o videoclipe *mainstream*? Teríamos aqui não apenas um videoclipe interativo, mas talvez o que poderíamos chamar de um *hipervideoclipe*?

Este *modus operandi* dos videoclipes interativos revela um aprofundamento e desenvolvimento da forma expressiva característica do ambiente que, segundo Janet Murray (2003), nos leva a “identificar primeiro as propriedades essenciais do meio digital, isto é, as qualidades comparáveis à variabilidade das lentes, à mobilidade da câmera e às possibilidades de edição do filme”, pois, como observa a autora, esses são fatores “determinantes do poder e da forma distintivos de uma narrativa eletrônica madura” (p. 75). Temos no videoclipe interativo, aqui como uma das hipóteses, que este formato aponta para os primeiros passos de uma forma expressiva própria da internet como uma das primeiras manifestações, pois, como Murray afirma, são essas formas expressivas que dão os indícios do desenvolvimento de uma linguagem própria para o meio digital.

O que interessa a esta pesquisa, como dito, é analisar os procedimentos de hibridização de suportes e de textualização no sincretismo de linguagens das novas manifestações audiovisuais, marcadas por tecnologias decorrentes das tecnologias digitais e dos arranjos enunciativos resultantes das relações de interação no processo comunicativo do enunciador e do enunciatário na fruição destes produtos. Com isso, o trabalho coopera para a construção de um caminho metodológico que permite pensar as estratégias comunicacionais de enunciação sincrética do videoclipe interativo do ponto de vista das suas formas expressivas e dos arranjos sincréticos, definindo as recorrências estruturais dos clipes a partir das possibilidades interativas, da manifestação expressiva e das práticas interacionais.

Diante do exposto, os objetivos desta pesquisa, portanto, são os seguintes: (1) examinar os efeitos de sentido gerados por produções de videoclipes interativos; (2) analisar de que maneira são construídos, em sua organização sincrética e híbrida, os videoclipes interativos, propondo, assim, uma descrição dos procedimentos enunciativos dessa nova forma expressiva; (3) verificar a constituição do videoclipe em sua organização sincrética e como se articulam os diferentes sistemas de linguagens combinados segundo estratégias e mecanismos discursivos que configuram sua forma expressiva. O *corpus* dessa tese foi construído a partir da busca na internet de videoclipes interativos. A sistemática foi utilizar *tags* na língua inglesa e portuguesa. Os buscadores foram o Google, Yahoo, Bing e DuckDuckGo. As palavras-chave utilizadas foram: videoclipe interativo, videoclipe colaborativo, videoclipe participativo, *interactive music video*, *interactive short film*, *interactive film*, *Interactive Video*. Como é possível perceber, na língua inglesa optamos por usar *tags* mais generalistas, já que em vários projetos de videoclipes interativos encontramos a nomeação de filmes interativos de curta duração ou até mesmo vídeo interativo. Desta maneira, desenvolvemos um site⁶, que servirá de banco de dados para nossa pesquisa.

Nossa tese está estruturada em 5 capítulos. A fim de compreender o fenômeno do videoclipe interativo, o primeiro capítulo busca entender os caminhos que o videoclipe fez na cena digital até adquirir o *status* de videoclipe interativo. O capítulo inicia-se apresentando uma reflexão teórica sobre a cultura audiovisual em tempos de interatividade, em seguida analisa o videoclipe migrando do analógico ao digital até chegar ao status de um videoclipe interativo. No segundo capítulo apresentamos o *corpus* de pesquisa de 10 anos de videoclipe interativo com a sistematização e descrição dos projetos. O terceiro capítulo inicia-se com a revisão das bases teóricas do hibridismo e da remediação no viés dos estudos midiáticos com ênfase na construção da linguagem audiovisual interativa. Em seguida apresenta-se a base teórica sobre o sincretismo de linguagens no viés hjelmsleviano em *interface* com a construção teórica da semiótica greimasiana. No quarto capítulo serão examinados os processos de hibridização e remediação dos videoclipes interativos que têm por

⁶ Disponível em: <www.carlossabinocaldas.com/catalogo-de-videoclipes-interativos>. Acesso em: 21 nov. 2017.

base a interatividade devido à conjunção do visual e do sonoro simultaneamente. Propomos neste capítulo quatro arquiteturas de se hibridizam nos videocliques interativos: game, navegação, mixagem e narrativa. No quinto e último capítulo analisamos os mecanismos de interação entre os diferentes textos audiovisuais sincréticos, examinando cada especificidade que ocorre na articulação dessas linguagens de manifestação no videoclipe interativo. Por fim, apresentamos nossas considerações finais.

CAPÍTULO 1 – O VIDEOCLÍPE INTERATIVO

1.1 DA CULTURA AO CONSUMO AUDIOVISUAL NA ERA DIGITAL

Em nossa época, o universo da cultura se mostra muito mais híbrido e turbulento do que o foi em qualquer outra época
(MACHADO, 2002, p. 28).

Por mais diversas que sejam as abordagens que circunscrevem os estudos acerca do videoclipe, uma temática sempre o acompanha: a questão da cultura pop. Prysthon (2004) afirma que “se tivéssemos que eleger a forma cultural mais representativa dos últimos 30 anos da cultura ocidental, talvez nos deparássemos necessariamente com o videoclipe” (p.12). Soares (2012) propõe também que o videoclipe é antes de tudo um fenômeno cultural (p. 49). Em sua base teórica, Soares resgata as proposições teóricas de Canclini, principalmente quando o pesquisador argentino, no livro *Culturas Híbridas* (1997), convoca o videoclipe como exemplo de hibridação cultural, para afirmar que:

[...] o videoclipe é um elemento da contemporaneidade que presentifica a hibridização cultural, provocando, sobretudo, uma ruptura com o conjunto fixo de arte-culta-saber-folclore-espaço-urbano. Junto às histórias em quadrinho, aos videogames, às fitas cassetes e às fotocopiadoras, o videoclipe, ainda segundo Canclini, seria responsável por uma não só não hierarquização dos fenômenos culturais, mas também por uma banalização dos bens culturais simbólicos que se reconheciam “intocáveis” (SOARES, 2012, p. 49-50).

Nessa mesma toada, Prysthon (2004) entende que “não é somente pelo seu valor histórico ou documental que o videoclipe é importante para a compreensão da cultura contemporânea”, pois, segundo a autora,

[...] o videoclipe sintetiza o contemporâneo na sua aproximação da indústria cultural com a vanguarda, na diluição da radicalidade inovadora a partir de claras intenções comerciais, na sua fragmentação imagética, na sua despreocupação narrativa ou no apelo das narrativas mais básicas e simples, na sua inclinação parodística, na sua rapidez, no excesso neobarroco de alguns de seus estilos, nas suas conexões com as tecnologias de ponta, na sua recuperação displicente e desatenta do passado, nas suas superposições de espacialidades e temporalidades, no fascínio de uma superficialidade hiperreal. Vemos, assim, que suas principais características se aproximam enormemente das definições mais gerais associadas ao pós-modernismo (PRYSTHON, 2004, p. 13).

Para se falar de cultura audiovisual, antes temos que relembrar da cultura midiática, ou até mesmo do significado de cultura. A cultura audiovisual tem seu prelúdio no cinema mudo, todavia começa a se entalecer com os primeiros filmes sonoros no final dos anos de 1920. O próprio Walter Benjamin (1994), mesmo com o foco em discutir a questão da reprodutibilidade técnica da obra de arte alterando a relação das massas com a arte, já observava que “a realização de um filme, especialmente de um filme sonoro”, proporcionava um espetáculo “como nunca anteriormente, em tempo ou lugar algum, tinha sido imaginável” (p. 25). Tínhamos nesse período,

[...] até meados do século XIX, dois tipos de cultura se delineavam nas sociedades ocidentais: de um lado, a cultura erudita das elites, e outro a lado, a cultura popular de massas a partir da explosão dos meios de reprodução técnico-industriais – jornal, foto, cinema - , seguida da onipresença dos meios eletrônicos de difusão – rádio e televisão -, produziu um impacto até hoje atordoante naquela tradicional divisão da cultura em erudita, culta, de um lado, e cultura popular, de outro. Ao absorver e digerir, dentro de si, essas duas formas de cultura, a cultura de massas tende a dissolver a polaridade entre o popular e o erudito, anulando suas fronteiras. Disso resultam cruzamentos culturais em que o tradicional e o moderno, o artesanal e o industrial mesclam-se em tecidos híbridos e voláteis próprios das culturas urbanas (SANTAELLA, 2003, p. 52).

Nesse mesmo cenário que Santaella (2003) discorre, Machado (2010) considera que “talvez possamos com proveito aplicar à arte produzida na era das mídias o mesmo raciocínio que Walter Benjamin aplicou à fotografia e ao cinema”, pois, para Machado, a dificuldade não é “saber se ainda cabe considerarmos artístico objetos e eventos tais como um programa de televisão, uma história em quadrinhos ou um show de uma banda de rock”, pois o importante nesse aspecto é “perceber que a existência mesma desses produtos, a sua proliferação, a sua implantação na vida social colocam em crise os conceitos tradicionais e anteriores sobre o fenômeno artístico”. Arlindo Machado advoga a favor de que a “confluência da arte com a mídia representa um campo de possibilidades e de energia criativa que poderá resultar proximo num salto no conceito e na prática tanto da arte quanto da mídia” (p. 26-27).

Retornando ao desenvolvimento da cultura audiovisual, McLuhan (1974), problematizando essas profundas mudanças nos meios, nos ajuda a compreender como o audiovisual foi se estabilizando em sua linguagem, o

cinema com a tela grande em película e a televisão com a tela pequena mosaicada. Segundo o autor, “à medida que tecnologias proliferam e criam series inteiras de ambientes novos, os homens começam a considerar as artes como *antiambientes* ou *contra-ambientes*”, fornecendo, assim, os modos de percepção do próprio ambiente. Mcluhan afirma, também, relatando o que acontecia na década de 1970, que “as tecnologias e seus ambientes consequentes se sucedem com tal rapidez que um ambiente já nos prepara para o próximo”, sendo que as tecnologias “começam a desempenhar a função da arte, tornando-nos conscientes das consequências psíquicas e sociais da tecnologia” (p. 11). Essa discussão de Mcluhan parece com o cenário que temos hoje, pois com a evolução tecnológica e a migração digital, o paradigma audiovisual continuou a viver várias mudanças. Antes câmeras de cinema e televisão custavam pequenas fortunas para gerarem imagem com limites de resolução. Hoje, celulares gravam em resoluções quase 7 vezes maiores do que o antigo VHS. Práticas de alugar filmes continuaram, porém, com apenas um clique o aparelho televisivo já habilita o *streaming* da obra audiovisual. Outro exemplo são as rádios. Antigamente, bastava a transmissão por ondas moduladas ou frequências moduladas, hoje são aplicativos que transmitem áudio e vídeo ao vivo ou por demanda. O mesmo aconteceu com o consumo musical. Antigamente, para a faixa *Hit*, era produzido um videoclipe para ser veiculado nas emissoras e programas de televisão. Atualmente, bandas chegam a produzir videoclipes para todas as faixas do álbum musical. Aquilo que era limitado em quantidade e às vezes pela qualidade ou pela tecnologia, presentemente é online, ubíquo e multiplataforma, sendo que, além da digitalização, foi com o advento da internet que se criou condições para estabelecer novas bases para a produção e fruição de conteúdos audiovisuais, sejam “normais”, complexos ou imersivos.

Partimos, então, do raciocínio de que a experiência de assistir/consumir conteúdos audiovisuais tem mudado a partir dos usos e práticas tecnológicas digitais. Médola (2006), abordando especialmente a televisão, sinaliza que se vive um momento de convergência midiática, uma fase de transição, na qual o “processo de comunicação televisual que conhecemos passa por mudanças significativas quando inserido nos sistemas totalmente digitalizados”, da transmissão em TV aberta/fechada à internet, por exemplo. A autora afirma que

“a migração da televisão analógica para a digital pode inaugurar, em última instância, um processo de constituição de uma nova mídia, baseada em outras possibilidades de interação entre enunciador e enunciatário” (p. 2). Segundo Médola, é necessário, ao se deparar com essa nova ecologia midiática, uma investigação para a “compreensão da enunciação nessa nova situação de comunicação” (p. 2). Neste sentido, entende-se que tais processos interacionais de consumo televisivo, com ênfase no enunciador convocando o enunciatário a realizar determinadas performances, foram amplificados a partir dos dispositivos e do canal do retorno proporcionado pelas inovações tecnológicas. Entretanto, as dimensões do consumo televisivo, com ênfase interativa, não nasceram hoje, pois experiências em formatos e gêneros televisivos em que o enunciador convoca o telespectador-destinador a interagir por meio de envio de cartas, ligação por telefones ou até mesmo colocar uma folha de papel no aparelho televisivo e desenhar, por exemplo, são datadas desde 1973. Entende-se que essas práticas de consumo são potencializadas pelas dinâmicas não só tecnológicas, como a velocidade da conexão de rede de dados e pelo desenvolvimento de dispositivos específicos para essas interações, mas também sociais, culturais, econômicas e cognitivas.

Chegamos nesse preâmbulo na questão que iremos explorar daqui para frente, o videoclipe e seu lugar na cultura digital. Vários trabalhos já abordaram o videoclipe na era televisiva (MACHADO, 2001), o videoclipe a partir da música (GOODWIN, 1992), o videoclipe como um gênero distinto (VERNALLIS, 2004), e, mais recentemente, como o videoclipe se consolida como gênero audiovisual (HOLZBACH, 2013). Entretanto, existe uma lacuna no desenvolvimento de pesquisas sobre o videoclipe no universo da cultura audiovisual na era digital, especificamente na temática da construção de novas formas expressivas do audiovisual na web, possibilitando, assim, a necessidade de estudos sobre este tema.

1. 2 O VIDEOCLIQUE INTERATIVO: UM FRUTO DA CULTURA DIGITAL

Segundo Castells (2003), “a cultura da internet é a cultura dos criadores da Internet” (p. 34). Castells entende cultura como “um conjunto de valores e crenças que formam o comportamento; padrões repetitivos de comportamento

geram costumes que são repetidos por instituições, bem como por organizações sociais informais”, pois “a cultura é uma construção coletiva que transcende preferências individuais”, sendo que simultaneamente “influencia as práticas das pessoas no seu âmbito, neste caso os produtores/usuários da Internet” (p. 34). Nessa cultura digital, esses produtores e usuários que Castells denomina possuem uma dupla jornada em seu papel temático, pois ora são produtores, ora são consumidores de seus hipertextos que circularão na web nos mais variados dispositivos e *apps*. Nesse sentido, discorrer sobre a cultura e o consumo audiovisual na era digital é falar do audiovisual no universo da cibercultura, pois quando as relações entre homem e máquina se constroem, entende-se que o ponto de partida deve ser o pensamento cibernético, partindo do aspecto da expansão do sistema capitalista e da crescente crença de que “a tecnologia maquinista se apresenta como fatores da construção de uma nova cultura”, ou melhor da cibercultura (Rudiger, 2011, p. 107). Lemos e Levy (2010) já definiam que a cibercultura “evoca sempre um pensamento sobre o futuro”, pois os “sonhos e os pesadelos” sempre serão partícipes do desenvolvimento tecnológico, “e não poderia ser diferente com as novas tecnologias digitais” (p. 21). André Lemos e Pierre Levy entendem que o surgimento da cibercultura provoca “novos sentidos da tecnologia com a emergência do paradigma informacional”, visto que é instaurado “a passagem do modo industrial (material e energético) para o informacional (eletrônico-digital)” (p. 22). Deste modo, há possibilidade da “tradução informacional do mundo”, segundo o autor, “tudo, desde o comportamento das partículas até os formatos midiáticos, pode ser transformado em *bits*, processado em computadores e distribuído em redes telemáticas em tempo real para todo e qualquer lugar do planeta”, transformando, assim, os algoritmos como a “língua franca das novas máquinas simbólicas” (p. 22).

Outro ponto que André Lemos (2003) aponta é a questão da virtualização dos diversos campos da cultura. Para o autor, a economia, a comunicação, o trabalho, o entretenimento, por exemplo, são traduzidos em bits, sendo que os bits têm a função de traduzirem a informação, “alimentando as redes e os bancos de dados”. Assim, Lemos define que a “virtualização do mundo é o término do mundo, num processo progressivo de desmaterialização da natureza”, sendo que a arte eletrônica ou digital deve ser pensada neste contexto, “pois ela vai

aceitar e explorar a desmaterialização pelo qual passa e se fundamenta a civilização do virtual” (LEMOS, 2003, p. 215). Assim, retomando o nosso objeto de pesquisa, entendemos que este objeto deve ser pensado também no híbrido das artes digitais, pois vários projetos buscam subverter a linguagem do videoclipe, e dos estudos da produção de sentido na comunicação midiática, já que nosso objeto é um produto da mídia. Nesse sentido, Arlindo Machado (1997), problematizando como as formas expressivas no final do século XX estavam se estruturando, entendia naquela época que tais formas são definidas por duas frentes: pela inserção de tecnologias na produção, distribuição e no consumo de bens audiovisuais, e pelos progressos na área das telecomunicações. (p. 236). Para o autor, as novas sensibilidades, problemas de representação, conceitos estéticos e as novas formas de compreender o mundo “estariam sendo introduzidas em consequência da presença cada vez maior dos recursos, processos e mediações tecnológicas na criação artística de nosso tempo” (p. 236-237). É importante a lembrança de que no final do século XX os CD ROMs já estavam na moda com seus conteúdos enciclopédicos interativos de 640 megas, o DVD estava iniciando seu percurso com menus e navegação interativos facilitados por softwares de edição de imagem e som, além do início das formas de captação de imagem em “fitas” digitais, que estabelecia o computador como o centro da pós-produção audiovisual. Assim, Machado buscava compreender o que estava acontecendo naquilo que ele chama de “artes midiáticas”, levantando características e apontando tendências que poderiam nos ajudar a entender como as formas expressivas estavam se transformando na contemporaneidade (p. 237).

Nesse cenário, observando o surgimento de uma “nova gramática” dos meios audiovisuais e sobre a necessidade de detectar novos parâmetros de leitura por parte do “sujeito receptor”, Machado (1997) defende a ideia de que a tela se transformou em um “espaço topográfico onde diversos elementos imagéticos (e também verbais, sonoros)” se inscrevem, “tal como já se pode hoje vislumbrar em ambientes computacionais multitarefas” (p. 240).

Do espaço isotópico da figuração clássica, baseado na continuidade e na homogeneidade dos elementos representados, passamos agora ao espaço politópico (Weibel, 1988, p. 44), em que os elementos constitutivos do quadro migram de diferentes contextos espaciais e temporais e encaixam-se, encavalam-se, sobrepõem-se em configurações

híbridas. E, uma vez, que agora os novos processos imagéticos despejam seu fluxo de imagens e sons de forma simultânea, isso exige, da parte do receptor, reflexos rápidos para captar todas as conexões formuladas (ou parte delas), numa velocidade que pode mesmo parecer estonteante a um leitor mais conservador, não familiarizado com as formas expressivas da contemporaneidade (MACHADO, 1997, p. 240).

Essas formas expressivas que Machado (1997) já apontava no final do século XX vieram a se concretizar profundamente. Atualmente, os computadores, desktops ou mobiles são máquinas que fazem de tudo, a verdadeira era dos *Apps*. Outro ponto que vem agregado à geração dos *Apps* é a questão do consumo de vídeo na *web*. Segundo a Google⁷, mais de 1 bilhão de horas de vídeo são assistidas diariamente no Youtube globalmente. Já no Facebook⁸, são computadas mais de 100 milhões de horas de vídeos transmitidos ao vivo por dia. O que as gigantes da internet não compartilham publicamente nessas pesquisas é qual o conteúdo é vinculado. Podemos arriscar dizer que grande parte desse conteúdo do Youtube vem de produções domésticas, porém, não podemos desconsiderar que as grandes empresas midiáticas estão migrando intensamente para a internet, além daquelas que nasceram com a internet, como o Netflix e a Amazon, que hoje, juntamente com o YouTube, são responsáveis por quase 50% do tráfego⁹ de dados nos Estados Unidos. Entendemos o videoclipe interativo como um fruto da cultura digital, porém é importante atentar para aquilo que Santaella (2011) afirma: “Nenhuma tecnologia da comunicação borra ou elimina as tecnologias anteriores. Elas se juntam na composição intrincadíssima de uma cultura hiperhíbrida” (p. 34).

1.3 UM RESGATE HISTÓRICO

Partimos da ideia que a origem do videoclipe está associada ao desenvolvimento tecnológico dos dispositivos de sincronismo de som e imagem, tanto no cinema como na televisão e no vídeo. Thiago Soares (2004) já definiu

⁷ Disponível em <<http://link.estadao.com.br/noticias/geral,explosao-no-consumo-de-videos-online-coloca-em-xeque-o-futuro-da-televisao,70001695828>> Acesso em: 21 nov. 2017.

⁸ Disponível em <<http://link.estadao.com.br/noticias/geral,explosao-no-consumo-de-videos-online-coloca-em-xeque-o-futuro-da-televisao,70001695828>> Acesso em: 21 nov. 2017.

⁹ Disponível em <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2014/12/netflix-e-youtube-consomem-quase-50-da-internet-da-america-do-norte.html>> Acesso em: 21 nov. 2017.

que a ideia de sincronização da música e da imagem é um princípio basilar do que veio a se chamar de videoclipe (p. 21). Holzbach (2010) também compartilha dessa ideia, pois, para ela, uma das características estruturais do videoclipe é a sincronização entre som e imagem. Estudando a história social do videoclipe, a autora buscou problematizar o porquê se começou a “descrever determinados tipos de música através das imagens” no século XX. Holzbach entende que as tecnologias de reprodução visual (fotografia e cinema) e sonora (fonógrafo, gramofone e o vinil), mesmo desenvolvidas separadamente, em pouco tempo passaram a ser utilizadas em conjunto, música e imagem, “transformando-se em elementos complementares no audiovisual”. Essa intensa união, presente desde o início do cinema, “não é um uso a partir das possibilidades da tecnologia, e sim um uso transformado pelas necessidades sociais”. A autora se embasa no teatro (inspirador da estrutura física do cinema), onde a necessidade de contar histórias empregando música com imagem é “milenar”. Holzbach afirma que o videoclipe é “devoto da sincronização inventada no cinema”, mas ressalta que na maioria das produções cinematográficas a música tem papel secundário. O videoclipe não pode ser idealizado sem música, afirma Holzbach, “até porque ela necessariamente o precede”, sendo que a imagem e a música “são necessariamente interdependentes” (p. 8).

Para Matt Hanson (2006), a obra *Motion Painting No.1*, de Oskar Fischinger, de 1949, é o primeiro protótipo de videoclipe. Já o filme dos Beatles, *A Hard Day's Night*, de 1964, de Richard Lester, é considerado por ele um referencial nas experiências estéticas que se aproximam a esse gênero, colaborando para a definição de sua gramática visual. Em concordância com Hanson, Carvalho (2006) contempla essa produção como um demarcador da linguagem do clipe, pois apresenta elementos como “movimentos de câmera, efeitos de transição de imagens, iluminação especial, *takes* rápidos e o corte na batida” (p. 12).

Observando a evolução tecnológica, para Carvalho (2006), os dispositivos de gravação e armazenamento de áudio e vídeo foram fundamentais para exercitar a arte do vídeo, especialmente quando a televisão percebeu o potencial de divulgação dos sons e ritmos em meio às novas gerações consumidoras do *rock* e do *pop*. Assim, os programas de auditório nos vários canais de TV se instalaram como padrões de apresentação de novos “artistas” musicais. Estes

foram fundamentais para a consolidação e divulgação do jovem formato audiovisual (p. 12). Dessa forma, a indústria fonográfica, em meados da década de 1970, logo se apropriou desse alfabeto e o adaptou para a imagem televisiva, substituindo as apresentações dos artistas/bandas, um tanto estáticas em playback, nos programas de auditório, por imagens movimentadas, contando histórias relacionadas com as letras ou simplesmente exercitando a criatividade do diretor/músicos, utilizando a música apenas como um elemento colaborador (CARVALHO, 2006, p. 16). Rodrigo Barreto (2005) considera que a junção do plano criativo e do plano econômico trazida pelo vídeo impulsionou a entrada do videoclipe na televisão. Por exemplo, em 1979 estreou na Inglaterra o primeiro programa semanal de exibição de videoclipes, *The Kenny Everett Video Show*. Um ano antes, no Brasil, o programa Fantástico, da Rede Globo, exibido aos domingos, chegou a ter um bloco exclusivo para a produção e exibição de videoclipes nacionais, partindo de experimentos como Gita, de Raul Seixas, e América do Sul, de Ney Matogrosso.

Temos aqui três datas importantes: 1975 com o lançamento do videoclipe *Bohemian Rhapsody* do grupo Queen, que é considerado o primeiro videoclipe desenvolvido pela cultura do entretenimento (SOARES, 2009); 1979 com o programa *The Kenny Everett Video Show*, considerado o primeiro programa semanal de exibição de videoclipes (BARRETO, 2005); e 1981, o nascimento da MTV. Chegamos na era da MTV. *Video Killed the Radio Star*, o primeiro videoclipe exibido na MTV americana em 1º de agosto de 1981. Com um título que proclamava que o vídeo mataria a estrela do rádio foi que a MTV iniciou a era do videoclipe na televisão. Entretanto, os anos se passaram e a estrela do rádio não desfaleceu, ela se espalhou, convergiu. Nas décadas seguintes, 1980 e 1990, o videoclipe viveu sua era de ouro, principalmente por conta da grande quantidade de produções e da utilização desse gênero como peça promocional pela indústria fonográfica. No Brasil a MTV iniciou seus trabalhos em 1990, com sede em São Paulo. No caso brasileiro, a emissora procurou trabalhar com a “vanguarda musical”, afirmando-se como porta-voz de novos estilos e novas tendências musicais. O primeiro clipe exibido foi Garota de Ipanema, de Marina Lima, em 1990 (BRANDINI, 2006, p. 5). Quase vinte anos depois, no final da década de 1990 e início de 2000, o videoclipe viveu outra transformação. Em um período repleto de mudanças, principalmente no que se refere ao advento da

inovação das tecnologias da informação numa era que migrou do analógico para o digital, os videoclipes achariam na internet uma nova casa para se reinventarem. Surgia um mundo conectado, uma *web* como plataforma, um paradigma comunicacional não somente de um para todos, todos para todos. É no meio desse furacão da revolução digital que em 2007 o diretor de cinema Vincent Morisset inaugurava uma nova forma de fazer videoclipe, nascia aí o primeiro videoclipe interativo, o clipe interativo *Neon Bible* da Banda Arcade Fire.

Entrando, é importante o resgate sobre as características da linguagem do videoclipe televisivo. Segundo Arlindo Machado (2000), problematizando as características do videoclipe no final dos anos de 1990, considera que “já se foi o tempo em que esse pequeno formato audiovisual era constituído apenas de peças promocionais, produzidas por estrategistas de marketing para vender discos”. Machado aborda o videoclipe como uma forma de expressão artística, “um caminho estratégico para a revigoração do espírito inventivo no plano do audiovisual”, desconsiderando os videoclipes dos modelos comerciais padronizados das redes televisuais do tipo MTV, que tem como característica básica ser um “formato enxuto e concentrado, de curta duração, de custos relativamente modestos [...] e com um amplo potencial de distribuição” (p. 172). O pesquisador atribui ao videoclipe um lugar fértil que foi utilizado para testes e financiamentos em recursos tecnológicos para produções experimentais, segmento que anteriormente era custeado pelos próprios idealizadores. Machado afirma, ainda, que por causa da cultura pop, em que o videoclipe está associado estruturalmente, talvez “certas atitudes transgressivas no plano da invenção audiovisual” encontrem um público de massa” (p. 173).

Arlindo Machado (2000) propõe que ao pensar o videoclipe como linguagem, é necessário um resgate a partir da videoarte e do vídeo em sua essência. O pioneirismo herdado da videoarte tem como precursor o coreano Nam June Paik, que ajudou a consolidar essa estética. Nam June Paik pode ser considerado o “guru da nova geração, que virou a televisão de pernas para o ar, criando a videoarte”, adotando uma “postura bastante crítica em relação à tevê”, “pois de diferentes formas e utilizando-se de infinitas possibilidades de construção (e desconstrução), trouxe para o campo da experimentação da imagem as tecnologias digitais, a televisão, o vídeo, as instalações” (YOSHIURA, 2007, p. 17). Para Machado,

[...] Nam June Paik, de todos os criadores de vídeo, é o mais atual. Nam June Paik foi o sujeito que eletrificou a imagem. Ele que introduziu o corte rápido, o corte seco, a velocidade da edição, o processamento da imagem, um certo tipo de vinculação da imagem com a música, isso tudo a gente vê cada vez mais nos videocliques, na cena da música eletrônica, etc (MACHADO, 2012).

A respeito do vídeo como essência, Machado (2012) acredita que este generalizou-se no começo dos anos 1980, transformando-se em uma atividade quase que marginal, pois “o forte era o cinema, a fotografia e a televisão. O vídeo era um meio que estava surgindo, as primeiras pessoas começaram a experimentar”, mas poucos ousavam experimentar e buscar entender essa novidade. Outro aspecto ressaltado por ele é que “o sistema digital dá o modelo estrutural para o videoclipe” (MACHADO, 1997, p. 169). Partindo dessa premissa, Machado (1997) percebe o videoclipe liberando-se “dos modelos narrativos ou jornalísticos que constituem a substância da programação habitual de TV, de modo a situá-lo como um espaço de experimentação e descoberta no seio da televisão” (p. 169). Para ele, o videoclipe é um gênero “genuinamente televisual” (p. 173); o gênero videoclipe, juntamente com as “formas fundadas no diálogo, narrativas seriadas, telejornal, transmissão ao vivo, poesia televisual” são as “exemplares e melhores testemunhas da diversidade esfuziante dos gêneros” (MACHADO, 2000, p. 71). Machado considera que

[...] de todas as teorias do gênero em circulação, a de Mikhail Bakhtin nos parece a mais aberta e a mais adequada às obras de nosso tempo. Para o pensador russo, gênero é uma força aglutinadora e estabilizadora dentro de uma determinada linguagem, um certo modo de organizar ideias, meios e recursos expressivos, suficientemente estratificado numa cultura, de modo a garantir a comunicabilidade dos produtos e a continuidade dessa forma junto às comunidades futuras (MACHADO, 2000, p. 68).

Para Machado (2000), três tendências “estão contribuindo para a redefinição do gênero videoclipe”. A primeira é a não necessidade da “presença física dos intérpretes na cena, em troca de uma maior liberdade de manejo plástico do quadro”. A segunda é a “utilização de animação no lugar de imagens naturalistas obtidas por câmeras”, e a terceira, considerada por ele a mais importante, “é o abandono ou a rejeição total das regras do ‘bem fazer’ herdadas

da publicidade e do cinema comercial” (p. 176-177). Outro aspecto abordado por Arlindo Machado são os grandes grupos de realizadores de videocliques. Ele classifica três grupos, sendo o primeiro e considerado o mais primitivo, o grupo que elabora videocliques promocionais, caracterizados apenas por ilustrar a música. O segundo trata-se de uma comunidade de realizadores nativa do cinema ou do vídeo juntamente com compositores e intérpretes que tinham como objetivo a experimentação no âmbito da reinvenção do audiovisual. O terceiro grupo é caracterizado por idealizadores que consideram o clipe como uma forma audiovisual plena e autossuficiente, “capaz de dar uma resposta mais moderna à busca secular de uma perfeita síntese da imagem e do som”. Esse último grupo é formado pelos próprios músicos, que, além de compor e interpretar, também concebem o visual do videoclipe. Machado acredita que esse grupo está introduzindo “mudanças fundamentais no conceito de clipe”, pois o videoclipe não é idealizado necessariamente após a concepção da música, mas faz parte integral do processo de criação transformando o “clipe em uma forma autônoma” (MACHADO, 2000, p. 178).

Saindo do século XX, atualmente, em uma era, considerada por alguns autores como pós massiva (LE MOS, LEVY, 2010), onde o videoclipe migra da Televisão para a Internet, sua forma expressiva, até então aparentemente estabilizada, ganha um novo espaço, ou melhor, um novo universo. No auge da MTV, entre as décadas de 1980 e 1990, o fluxo de produção de videocliques perpassava da gravação, edição e montagem até chegar na exibição na grade televisiva. Entretanto, com o advento da Internet, especificamente com a evolução da web 1.0 para 2.0, web como plataforma, os videocliques começaram a migrar para os sites e plataformas de vídeos. A partir desse novo cenário, o termo programação, aqui entendida como linguagem de computação, entra no fluxo da produção audiovisual. Diante disso, o realizador de videoclipe não apenas edita ou monta, ele o programa. Este *modus operandi* híbrido dos videocliques na Internet revela um aprofundamento e desenvolvimento da forma expressiva, onde várias linguagens, como a da programação, reduto até então dos *videogames*, utiliza o videoclipe como um gênero de experimentação artístico-tecnológico.

Neste contexto de experimentação já na web, podemos nos perguntar: como ficou a mídia-mãe do videoclipe, a senhora Televisão? Para Soares (2008,

p. 1), discutindo os novos rumos da televisão musical, o “compartilhamento de vídeos através de plataformas digitais mudou a dinâmica de circulação dos videoclipes”. Para ele, discutir o futuro do videoclipe está ligado a um debate sobre as novas configurações da televisão musical. Nesse princípio, o autor evidencia dois campos, considerados por ele em tensão: a televisão e a música popular massiva, dos quais o videoclipe herda dois aspectos. O primeiro “ligado na televisão comercial e aos números musicais televisivos e todas as suas características ligadas à performance do artista protagonista”, e o segundo ligado a “elementos que caracterizariam um uso mais experimental dos recursos audiovisuais apontando para o universo de práticas próximos da videoarte” (SOARES, 2008, p. 1).

Segundo Scolari (2009), o paradigma de produção e distribuição *broadcasting* em que a Televisão permaneceu por décadas, modelo que o autor define de centralizado, foi forçado a dividir espaço com outras formas de “produzir, distribuir e ver a televisão”, pois com o desenvolvimento das “novas lógicas produtivas e de consumo” abriu-se uma brecha no “reino do *broadcasting*” (SCOLARI, 2009, p. 198, TRADUÇÃO LIVRE). Observa-se que, para o autor, essa convergência de meios (Jenkins, 2008) tem gerado na mídia televisiva desafios inerentes ao universo digital, onde a lógica de armazenamento e acesso de dados podem ser compartilhados nas múltiplas telas, desafiando o tempo e espaço antes estabelecidos na lógica das mídias de massa num paradigma analógico. Observamos esse cenário no videoclipe, que se estabeleceu por mais de duas décadas na mídia televisiva, principalmente na televisão segmentada, e teve seu êxodo no início do século XXI para a internet, estabelecendo-se de modo estrutural mais na rede do que dentro da grade da programação de uma emissora de TV.

Nesses processos digitais, numa estruturação híbrida e sincrética, o videoclipe tem encontrado seu lugar, pois é no contexto da cibercultura que este pequeno formato audiovisual deixa de ser um produto exclusivo do ambiente televisivo. Assim, a forma expressiva do audiovisual na internet toma o navegador como o lugar de circulação. Do antigo mouse, temos as telas táteis, mas com os avanços de webcam acopladas ao monitor, a possibilidade de mapeamento e produção de comandos por fala e gestos adicionam mais formas

de construção de um audiovisual na internet. A tela continua, porém, com os avanços de telas táteis, *óculos Rift*, a construção toma outros caminhos.

Entendemos que as tecnologias utilizadas na produção de *videogames* podem nos ajudar a pensar como o videoclipe interativo tem se desenvolvido, pois a experiência de Ralp Baer em 1967, em elaborar o famoso *Ping Pong* em um monitor televisivo, e a experiência de Vincent Morisset em criar um videoclipe interativo nos mostram possíveis caminhos à produção audiovisual em busca de uma maturidade expressiva do ambiente digital. Assim temos como hipótese que duas formas de expressão se fundem, a do videoclipe com a do *videogame*, resultando no videoclipe interativo. Nesse sentido, as tecnologias que foram utilizadas para desenvolver os *videogames* são uma espécie de um formato híbrido de segunda geração que converge o suporte videográfico às ferramentas de interatividade desenvolvidas e experienciadas nos *videogames* ao longo das décadas. Neste aspecto, analisamos como essas novas poéticas no ciberespaço configuram as formas de produção e circulação de audiovisuais na web, observando o videoclipe interativo que defendemos aqui como o formato mais aberto para experiências inauguradoras.

Os *videogames* são centrados em torno de controladores que emulam ferramentas, como, por exemplo, dependendo dos jogos, instrumentos musicais, espadas, armas, etc. Como isso migra para o videoclipe interativo? Temos neste universo de vídeos catalogados o mouse e o teclado como os controladores mais utilizados emulando ferramentas de seleção, combinação e manipulação gráfica. Podemos perceber que o tipo de interatividade do videoclipe é inspirado nos controles de softwares de edição de imagem e som. Outro aspecto é a utilização de câmeras e microfones que mapeiam os gestos e captam os sons dos usuários. Isso demonstra um outro tipo de videoclipe interativo que se assemelha a *videogames* que utilizam o corpo.

1.4 PENSANDO O VIDEOCLÍPE INTERATIVO

Para refletirmos sobre a construção da forma expressiva do videoclipe, devemos lembrar que tanto o cinema como a televisão já experimentaram e experimentam até hoje possibilidades interativas em seus conteúdos. Assim, podemos considerar que as primeiras experiências em interatividade no

audiovisual começaram na televisão e no cinema. Teixeira (2008), pesquisando a TV interativa digital, considera que a TV interativa pode ser confundida com a própria história da televisão já que a questão da inovação tecnológica sempre esteve agregada na concepção da televisão em seus primórdios. O autor entende que o termo interatividade deve “levar em conta, além da tecnologia e das estratégias de mercado, também a linguagem do conteúdo ou serviço disponível às pessoas que optam por interagir” (p. 40). Na *timeline* histórica televisiva, temos o controle remoto da Zenith, ligado por um cabo elétrico, como o primeiro aparato tecnológico que gerava interação tecnológica. Outra experiência é o programa *Winky Dink and You*, de 1953, que, em determinado momento, convocava as crianças a pegarem o *oficial Winky Dink Kit* e colocarem o papel na frente do televisor para fazer um desenho. Mais tarde, quase vinte anos depois, segundo Teixeira (2008), a BBC anunciava o Ceefax, “o primeiro sistema de teletexto”. Esse sistema fornecia dados como previsão do tempo, guia de tv, jogos etc. Outras experiências foram surgindo, desde a chegada da TV digital às *Smart Tvs*, transformando o status do próprio dispositivo televisivo.

Prosseguindo, não poderíamos de deixar de falar do cinema interativo. Segundo Alcântara e Brunet (2013),

Em 1967, foi exibido, no pavilhão Tcheco da Expo de Montreal, o filme *Kinoautomat*, dirigido por Raduz Cincera. Tido por alguns como a primeira experiência de cinema interativo. O Roteiro do filme foi escrito por Pavel Juracek com a colaboração do ator Miroslav Hornicek. O princípio do espetáculo era tão ambicioso quanto original. Em momentos decisivos da ação, o filme para e o moderador propõe ao público escolher, através de botões, entre duas possibilidades de resolução da intriga. Os espectadores fazem suas escolhas e o filme continua como elegeram (ALCÂNTARA e BRUNET, 2013 p. 6-7).

Direcionando nosso foco para o videoclipe interativo, em nossa tese, partimos da premissa que esses vídeos denominados interativos são um objeto sincrético, um texto audiovisual, por conseguinte, concretiza-se discursivamente em um suporte, abrindo caminho para o desenvolvimento de formas expressivas inovadoras. Dessa forma, nossa pesquisa apoia-se na questão do sincretismo de linguagem em interface com a questão da hibridização de meios numa perspectiva dos estudos da linguagem na comunicação. Para isso, desenvolvemos um site com a catalogação de mais de 150 vídeos interativos que servirá de *corpus* de nossa pesquisa. Acessando

o link: <https://www.carlossabinocaldas.com/catalogo-de-videos-clipes-interativos> os usuários poderão pesquisar por meio de *tags* todo conteúdo disponibilizado, conseguindo observar toda *timeline* dos 10 anos de produção de vídeos-clipes interativos coletados em nossa pesquisa.

Podemos concluir, preliminarmente, que essas experiências são uma espécie de indicativo de um processo de desenvolvimento de uma linguagem específica para internet, na qual uma das principais alterações que essas tecnologias digitais fomentaram aos dispositivos analógicos foi a possibilidade da convergência dos meios, onde os novos dispositivos criam possibilidades expressivas nunca experimentadas. São experiências que demonstram avanços no que diz respeito a formas expressivas, requerendo, assim, a necessidade da ampliação dos instrumentos de análise para compreensão das novas formas de expressão.

Para Korsgaard (2015), em um período pós-televisual, vários tipos de vídeos-clipes surgiram. Segundo ele, alguns vídeos-clipes são semelhantes aos cliques tradicionais, enquanto outros se esforçam para ultrapassar os limites do meio. Nesse universo, Korsgaard categoriza 5 novos tipos de vídeos-clipes: os *Participatory/interactive*; os *User-generated content*; os *Remakes/remixes*; os *Alternate lengths*; e os *Hi/low definition* (p. 830). Segundo o autor, a categoria *Participatory/interactive* pode ser ramificada em 5 subcategorias, sendo elas: *The interactive music video*; *The music video app*; *The music video game*; *Klikthrough.com videos*; e os sites *involving manipulation of source materials*. Vale observar como esses vídeos-clipes interativos desafiaram a construção audiovisual na contemporaneidade, pois, além dos sistemas visuais e sonoros de um texto sincrético audiovisual, o vídeo-clipe interativo, que na sua gênese apresenta-se como um hibridismo de linguagens, se propõe a colocar em interação autor e espectador. Com o uso de novas tecnologias, essas produções se tornaram “obras abertas” (2005), propiciando experiências que utilizam, por exemplo, a captura e mapeamento corpóreo e gestual do sujeito e a utilização de múltiplas telas e dispositivos sincronizados. Deste modo, temos como hipótese que duas formas de expressão se fundem, a do vídeo-clipe com a do *videogame*, resultando no vídeo-clipe interativo, ou mesmo interacional, com alto potencial de ludicidade.

Essa lógica de convergência de vídeos dos meios tradicionais, como a televisão e o cinema, nos mostra aquilo que Jenkins (2008) chama de convergência midiática, porém, nessa tese, pensamos no audiovisual na internet como aquilo que Murray (2003) chama de uma busca de uma forma expressiva característica do ambiente digital, onde a associação da linguagem audiovisual se converge com a linguagem da programação. Observamos isso nos videoclipes denominados interativos. Se a alta definição chegou no Youtube em 2008, o primeiro videoclipe interativo chegou antes, extrapolando a lógica de formato 1080p, pois a obra *Neon Bible*, da banda Arcade Fire, utiliza o espaço do navegador como uma mesa onde conteúdos videográficos, sonoros e dinâmicos são acionados ao toque do mouse. Temos aqui não um arquivo em uma linha de tempo condensada, mas uma linha do tempo dinâmica, onde o arquivo de vídeo é acionado e manipulado em uma sequência de programação, mostrando aquilo que Manovich (2001) chama de “cinema de banco de dados”.

Os videoclipes interativos não são apenas editados, eles são programados. Nesse sentido, pesquisando sobre o processo de roteirização para as novas mídias, Fechine (2011) entende que “se nosso objetivo é operar com narrativas interativas, temos então como primeiro desafio definir hipoteticamente, a partir do suporte (TV, cinema, computador), o nosso sistema (paradigma)” (p. 230), pois a partir da lógica do banco de dados, Fechine considera o sistema todo “o conjunto de sequências que podem ser selecionadas e combinadas para a produção de sentido, a partir da eleição de algo que desempenhe a função de suporte da significação”. A autora completa que

É preciso, como em qualquer outro sistema (paradigma), que haja unidades invariantes (suporte da significação) em relação às quais serão articuladas as unidades variantes (permutáveis), a partir dos usos/escolhas do usuário. A variabilidade define-se em relação a um “núcleo” narrativo invariante (“suporte” da significação) – uma narrativa principal, um percurso de base, uma situação geradora das ações ou outro – e é em relação a ele que devemos conceber unidades narrativas variantes, permutáveis ou “modulares”. Por que a referência a módulos? Porque, como módulos, cada uma das unidades do sistema narrativo é concebida autonomamente, mas de modo a se ajustar ao conjunto, desempenhando, dentro dele, certas funções (FECHINE, 2011, p. 230).

Nesse sentido, Fechine (2011) parte do pressuposto que o sistema narrativo funciona “como uma instância englobante pressuposta logicamente

pela existência de um conjunto de narrativas englobadas” (p. 230), que, segundo a autora, refere-se empiricamente a todos os objetos que fazem parte de um projeto audiovisual interativo. A autora cita o seguinte exemplo:

Se tomarmos como exemplo uma narrativa em que sejam dadas a uma personagem múltiplas escolhas e a cada uma delas corresponda um desdobramento distinto para a história, podemos considerar como “núcleo” ou suporte da significação, ou seja, como narrativa invariante àquela que conduz a situação a partir da qual é dado à personagem o leque de escolhas. Teremos, então, como narrativas variantes todas aquelas que resultam das situações geradas por cada uma dessas escolhas possíveis, tal como ocorre nas estruturas que se articulam em módulos. Isoladamente, cada um desses objetos, produtos ou “módulos” funciona como uma das unidades paradigmáticas configuradoras do sistema englobante virtualizado (universo ficcional, no caso). Isto é, se a narrativa principal englobante pode, como propomos, ser concebida como um grande arranjo paradigmático (um conjunto virtual de narrativas), todas as narrativas englobadas podem ser consideradas como elementos desse campo associativo criado pela transversalidade dos conteúdos que circulam articuladamente como parte do projeto audiovisual (um game, um filme, um programa de TV, etc.) (FECHINE, 2011, p. 230-231).

Fechine (2011) levanta a discussão que o produto audiovisual interativo é pensado “como um campo associativo dentro do qual cada narrativa em particular constitui um dos termos possíveis do paradigma”, sendo que, nesse cenário, o sintagma irá se apresentar como uma forma potencial e não mais como uma forma realizada (p. 231). É importante ressaltar que quando a autora fala em forma potencial, ela se refere “ao processo que resulta na organização de um sintagma audiovisual” (p. 231), desconsiderando a linguagem de programação como um metameio (software) e dando importância ao que “a partir dele se manifesta” (p. 231).

O exercício teórico metodológico de Fechine (2011), como apresentado nos parágrafos anteriores, foi pensar nas formas de roteirização em um ambiente hipermidiático, onde as formas já estabelecidas de produção audiovisual têm sido desafiadas constantemente. A autora afirma que em “um modo de organização em que produtores e receptores são levados a enfrentar mais diretamente um sistema”, no aspecto do processo de roteirização, “o produto agora é pensado como um campo associativo dentro do qual cada narrativa em particular constitui um dos termos possíveis do paradigma [...]”, sendo que “o

sintagma não se apresenta mais como uma forma realizada, mas sim como uma forma potencial” (p. 231). Segundo Fachine, a etapa fundamental do roteirista que desenvolve um projeto audiovisual interativo é articular as associações definindo as relações de um conteúdo para o outro, já que “o roteirista não responde mais pelo processo, mas apenas pelo sistema, já que cabe agora ao usuário, a partir de suas escolhas, organizar o sintagma, ou seja, atualizar as combinações potenciais de unidades permutáveis (“selecionáveis”)” (p. 232). Na lógica do sistema de banco de dados, o processo de roteirização necessita ser desenvolvido na lógica da programação “das relações que as unidades permutáveis (virtuais) podem manter entre si”. Fachine entende que “se essas unidades podem ser sequências, blocos ou narrativas inteiras [...], a principal preocupação do roteirista é criar conexões que possibilitem suas múltiplas combinações” (p. 233). Isso é o que vemos nos videocliques interativos, principalmente quando o clipe interativo possibilita a experiência com narrativa paralela e interatividade a partir do som. É interessante ressaltar que este tipo de produção de roteiro interativo pode ser visto na produção de *videogames* que utilizam das estratégias narrativas para produção de seus conteúdos.

Prosseguindo, Fachine (2011) faz um caminho teórico a partir da “teoria de Hjelmslev – explorando as funções que as unidades sintagmáticas e paradigmáticas do sistema podem contrair entre si”, chegando às postulações de Manovich (2002), quando sinaliza “uma possibilidade de outras abordagens das novas formas audiovisuais contemporâneas em meios digitais” (p. 233). Encontramos, então, esses mecanismos citados por Fachine na criação e desenvolvimento de videocliques interativos. Em vários videocliques, podemos detectar, em sua construção enunciativa, combinações em múltiplas seleções. A princípio, como já citado, as narrativas paralelas e cliques que utilizam o áudio como mecanismo interativo em sua forma expressiva são os mais utilizados para esses recursos combinatórios e seletivos, porém, os outros videocliques se apropriam de outros mecanismos enunciativos em sua construção interativa, problemática que será abordada a partir do próximo capítulo.

CAPÍTULO 2 – O ESTADO DA ARTE DO VIDEOCLÍPE INTERATIVO

Iniciaremos este capítulo com o estado da arte por meio de uma apresentação descritiva do mapeamento desenvolvido acerca dos 10 anos de videoclipe interativo (2007-2016). Segundo Romanowski e Ens (2006), as pesquisas denominadas do tipo estado da arte podem se constituir em “levantamentos do que se conhece sobre determinada área, desenvolvimento de protótipos de análises de pesquisas, avaliação da situação da produção do conhecimento da área focalizada”, além de que

“esses estudos são justificados por possibilitarem uma visão geral do que vem sendo produzido na área e uma ordenação que permite aos interessados perceberem a evolução das pesquisas na área, bem como suas características e foco, além de identificar as lacunas ainda existentes. (...) Um levantamento e uma revisão do conhecimento produzido sobre o tema é um passo indispensável para desencadear um processo de análise qualitativa dos estudos produzidos nas diferentes áreas do conhecimento. Este tipo de estudo caracteriza-se por ser descritivo e analítico” (ROMANOWSKI, ENS, 2006, p. 41).

Deste modo, justificamos este estudo pela possibilidade de obtermos dados e informações que identifiquem a evolução de uma nova linguagem audiovisual no universo hipermidiático, ordenando e organizando a situação da produção de vídeos interativos na web.

2.1 O MAPEAMENTO

Nosso *corpus* foi construído a partir da busca na internet de vídeos interativos. A sistemática foi utilizar *tags* na língua inglesa e portuguesa. Os buscadores foram o Google, Yahoo, Bing e DuckDuckGo. As palavras-chave utilizadas foram: videoclipe interativo, videoclipe colaborativo, videoclipe participativo, *interactive music video*, *interactive short film*, *interactive film*, *Interactive Video*. Como já foi dito, na língua inglesa optamos por usar *tags* mais generalistas, já que em vários projetos de vídeos interativos encontramos a nomeação de filmes interativos de curta duração ou até mesmo vídeo interativo.

Ao longo da descrição e produção desse catálogo de vídeos interativos, delimitamos algumas categorias que se reiteravam em cada projeto. São elas: Navegador; Ferramentas de interação; Interação antes, durante ou depois da reprodução; Interação pela imagem ou pelo som; Tecnologia; Suporte;

Formato; Clipe normal; Estilo musical; e Ano. Além dessas *tags*, padronizamos na lista de descrição dos videoclipes interativos os seguintes títulos: Nome da música, banda ou artista, link do projeto e ano da criação. Abaixo descreveremos o significado de cada *tag* e os resultados da coleta de 152 videoclipes interativos. Para melhor organização, os videoclipes serão descritos por ano de produção.

2.1.1 2007: O Start

Consideramos *Neon Bible*¹⁰, da Banda indie rock Arcade Fire, como o primeiro videoclipe da história da internet. Dirigido e programado por Vincent Morisset, o projeto pode ser fruído em todos os navegadores que possuam a tecnologia JavaScript e Flash, linguagem de programação nativa da experiência. A ferramenta de interação dessa experiência é executada pelos movimentos livres do mouse e pelo clique do botão direito. Com duração de 2 min e 16s, a interação ocorre apenas durante a reprodução do videoclipe. O suporte é o desktop com o formato de tela variado que se redimensiona automaticamente para qualquer resolução. Este videoclipe interativo utiliza a música *Neon Bible*, nome também do álbum lançado em março de 2007 pela Banda Arcade Fire. O clipe televisivo não foi postado no site oficial¹¹ da banda ou no site oficial¹² da gravadora, entretanto, existe no Youtube uma postagem no início de 2008 com o clipe televisivo¹³. A possibilidade interativa que este projeto oferece ao interator é de manipular objetos e o próprio cantor, ativando comandos de abrir e fechar as mãos dele, cantor, clarear e escurecer o rosto, ativar movimentos de atirar maçãs, jogar cartas com os movimentos das mãos, capturar luzes e fazer chover pelas mãos.

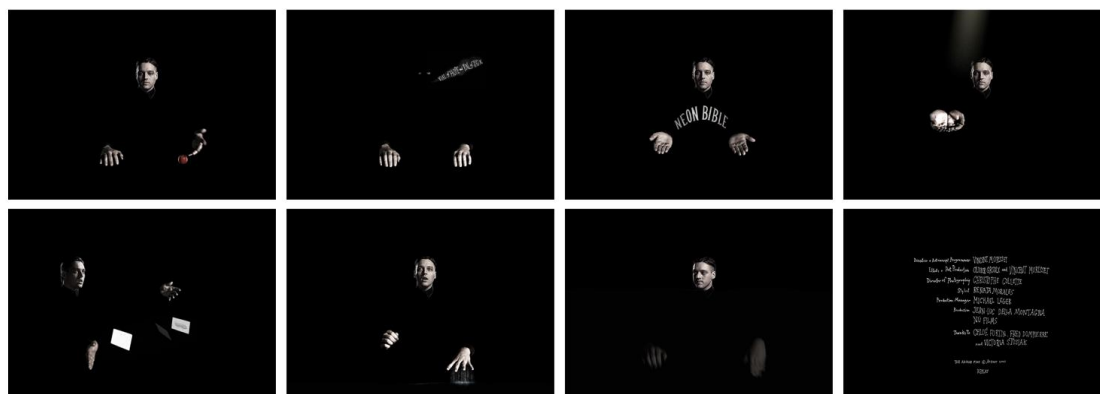
¹⁰ Disponível <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com.br/2007/01/arcade-fires-neon-bible-interactive.html>> Acesso em: 21 nov. 2017.

¹¹ Disponível em <<https://www.youtube.com/user/ArcadeFireSonovox>> Acesso em: 21 nov. 2017.

¹² Disponível em <<https://www.youtube.com/user/ArcadeFireVEVO>> Acesso em: 21 nov. 2017.

¹³ Disponível em <https://youtu.be/y_n_o1anu9E> Acesso em: 21 nov. 2017.

Figura 1 – Cenas do videoclipe interativo *Neon Bible*



Fonte: montagem nossa do site <http://www.beonlineb.com/>

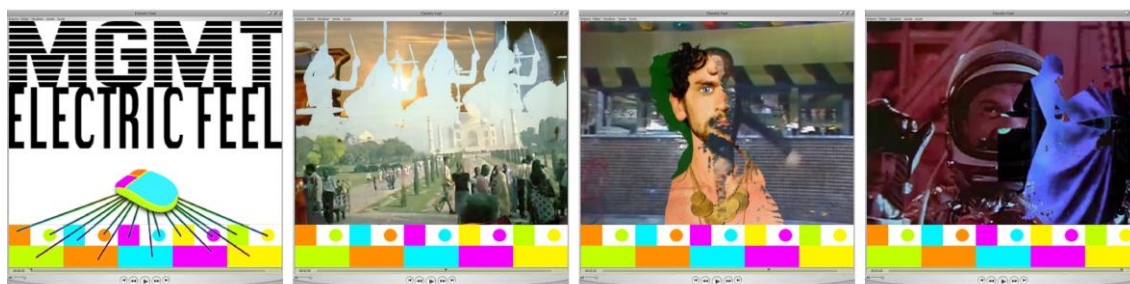
O segundo videoclipe lançado no ano de 2007 é da banda indie rock The Management (MGMT). O projeto tem como nome *Electric Feel Interactive Music Video Game*. Dirigido por Ray Tintori, a proposta deste videoclipe interativo é ser um híbrido de videoclipe com *videogame*. Diferente do projeto do Arcade Fire, *Neon Bible*, essa experiência é executada off-line. O interator tem que realizar o download do conteúdo e abrir o projeto no *software* Quicktime Player da Apple. O Quicktime, programa que a princípio é um executor de vídeos, possui uma alternativa de hiperlinks para combinar camadas videográficas. A ferramenta de interação dessa experiência é executada pelo mouse ao clicar nas cores e círculos que combinam imagens em recortes em canal Alpha¹⁴. O clipe interativo tem duração de 3 minutos e 49 segundos, sendo que a interação é pela imagem durante a reprodução do clipe. Realizado apenas em desktops que possuem Quicktime, o formato de imagem é 4:3. Com um arquivo compactado de quase 400 megas, a pasta com os dados em RGB e Alpha fica à disposição dos usuários para acesso, como observamos na figura abaixo (FIG 2):

¹⁴ “Para a computação gráfica, a composição Alfa é o processo de combinar uma imagem com um fundo para criar a aparência de transparência. Ela é usada para processar elementos da imagem em passos separados, para combinar várias imagens em uma só. Para isso é preciso do canal Alfa. Ele é uma máscara que especifica como as cores serão juntadas com outros pixels quando estiverem um em cima do outro” Fonte: site Tecmundo, link: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/1358-o-que-e-o-canal-alfa-e-para-que-ele-serve-.htm>.> Acesso em: 21 nov. 2017.

Figura 2 – Arquivos matrizes do clipe interativo *MGMT_Electric_Feel*

Fonte: montagem nossa da pasta *MGMT_Electric_Feel_480*

A paleta de cores e formas é organizada assim (FIG 3): os círculos coloridos são imagens reproduzidas paralelamente, as cores do lado dos círculos modificam as cenas RGB e as cores de baixo mesclam as máscaras em Alpha. O resultado do clipe é uma espécie de híbrido, como observamos na figura 3, um *mixer* de vídeo utilizado por *Vjs*, pois as três opções de comandos convocam o interator a uma experiência estética na linguagem de vídeo, mesclando e combinando camadas e imagens da banda, gráficos, imagens do espaço, no mar etc. Essa experiência, que se coloca como uma espécie de *videogame*, traduz muito mais a forma expressiva de criadores e *vjs* do que de gamers.

Figura 3 – Frames do clipe interativo *MGMT_Electric_Feel*

Fonte: montagem nossa do clipe interativo *MGMT_Electric_Feel*

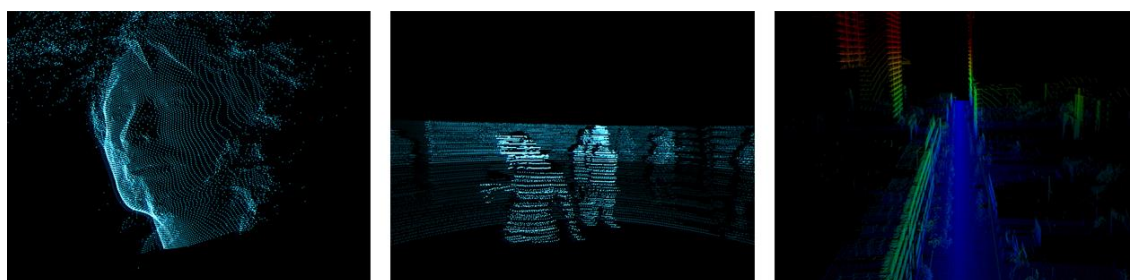
Nessas duas experiências produzidas no ano de 2007, podemos apontar para um projeto, *Neon Bible*, que se propõe a ser uma experiência audiovisual subversiva, rompendo com paradigmas de planos, ângulos, cores e da própria narrativa; e outro projeto que se propõe ser um game para os usuários interagirem. Entretanto, a primeira experiência se apresenta numa estética mais aproximada ao *videogame* e a segunda muito mais parecida com uma proposta

de subverter as imagens, trazendo o estilo de videoarte novamente em evidência na era digital. Retornaremos a essa discussão nos capítulos posteriores.

2.1.2 2008: Mapeamento e combinações sonoras

*Radiohead House of Cards*¹⁵ é um projeto dirigido por James Frost e Aaron Koblin que utilizou tecnologia 3D e mapeamento a laser para gerar imagens do cantor Thom Yorke, da banda e de um espaço urbano (FIG 4). Executado por todos os navegadores, pelo mouse o interator pode visualizar os ângulos nos eixos tridimensionais. A interação ocorre durante a execução do clipe e o suporte é apenas por desktop. Por se tratar de uma experiência tridimensional, este clipe pode ser considerado o primeiro videoclipe interativo em 360 graus. Este videoclipe não possui um videoclipe televisivo ou digital para Youtube.

Figura 4 – Imagens do projeto Radiohead: *House of Cards*



Fonte: montagem nossa das imagens do site <http://www.aaronkoblin.com/work/rh/>

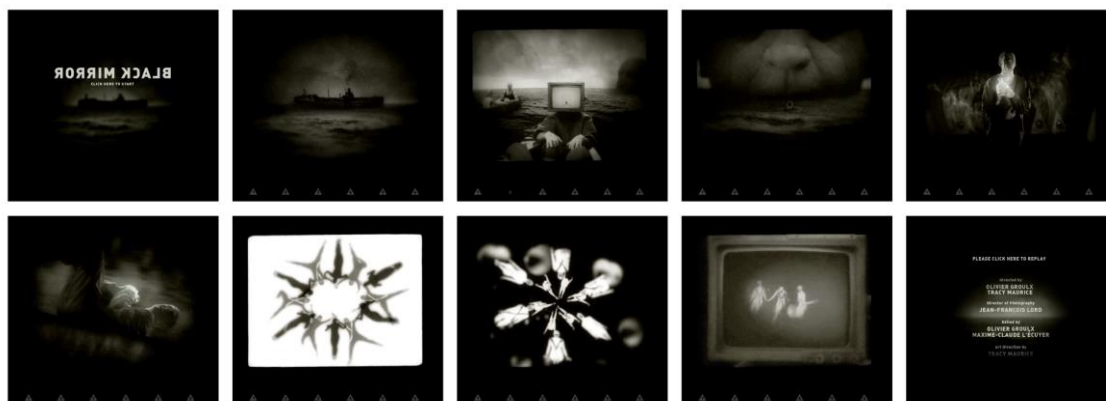
No mesmo ano, dirigido por Olivier Groulx e Tracy Maurice, em parceria com Vicente Morisset que cuidou da parte de *Web design* e Interatividade, o videoclipe interativo *Black Mirror / rorriM kcalB*¹⁶, da Banda Arcade Fire, foi lançado em 2008. Disponível para todos os navegadores que possuam extensão do Flash, esse projeto é o terceiro da lista e o primeiro a utilizar a interatividade pelo som e também pelo teclado, além de ser o segundo videoclipe da Banda indie rock Arcade Fire. Produzido na linguagem de programação Flash, é executado apenas em desktop no formato *widescreen*. A interatividade se dá pela combinação e seleção de seis canais sonoros representados pelos números do teclado de 1 a 6 (FIG 5): 1, voz do cantor principal; 2, bateria e percussão; 3,

¹⁵ Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com.br/2008/01/radiohead-house-of-cards.html>> Acesso em: 27 nov. 2017.

¹⁶ Disponível em <<http://arcadefire.com/blackmirror/>> Acesso em: 27 nov. 2017.

contrabaixo sintetizado; 4, violão acústico, guitarra elétrica e piano; 5, vozes com efeitos de reverberação e *delay*; 6, cordas, harpa.

Figura 5 – *Frames* do videoclipe interativo *Black Mirror*



Fonte: montagem nossa do clipe interativo <http://arcadefire.com/blackmirror/>

Dependendo da combinação e da seleção das trilhas de áudio, por exemplo o canal 6 apenas, o efeito de sentido é de estarmos diante não de um videoclipe, mas sim de um filme da escola expressionista alemã. É claro que isso é reforçado pela construção imagética do videoclipe interativo, porém, diferente do videoclipe *Electric Feel* que utiliza a combinação e seleção das imagens, pelo som, a imagem toma uma espécie de polissemia de sentido em sua construção sincrética. Percebe-se que além das possibilidades interativas, a construção visual tinha um enredo, ou seja uma narrativa. Assim, esse clipe inaugura a arquitetura que denominamos de narrativa.

2.1.3 2009: Novas ferramentas

No ano de 2009 foram localizados 5 videoclipes interativos: a *Soy tu aire* – Labuat; a *Cold War Kids* – “*I’ve Seen Enough*”; a *Scoop! Placebo*¹⁷; a *Julian Perreta* - *Ride My Star*; e a *Boy Crisis* — *Feelings Are Real*.

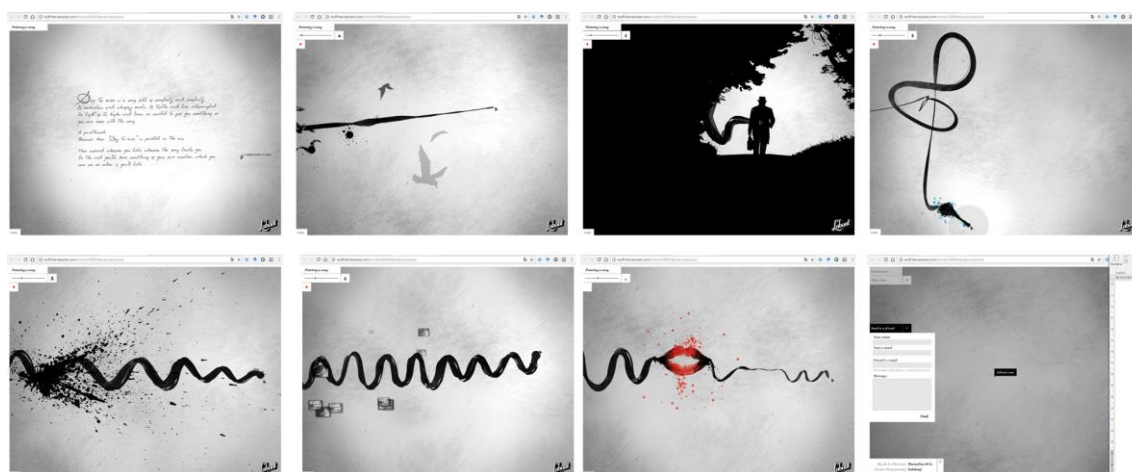
O videoclipe interativo a *Soy tu aire*¹⁸, da cantora espanhola Labuat, inaugura o estilo de construção de desenhos e gráficos durante a reprodução do videoclipe (FIG 6). Programado e executado inicialmente na linguagem Flash e

¹⁷ O videoclipe *Scoop! Placebo* segue o mesmo padrão interacional do videoclipe *Neon Bible*, onde, com o mouse, o interator executa ações nos objetos.

¹⁸ Disponível em <<http://stuff.herraizsoto.com/works/2009/labuat/soytuaire/>> Acesso em: 27 nov. 2017.

atualizado posteriormente em HTML5, o clipe é todo construído em animação bidimensional. O projeto tem como suporte apenas o desktop no formato variado e redimensionado conforme a escolha do interator. Durante a reprodução o software grava os movimentos do desenho e da geração de gráficos possibilitando o compartilhamento da interação para o e-mail ao término da experiência.

Figura 6 – *Frames do videoclipe interativo a Soy tu aire*



Fonte: montagem nossa do clipe interativo <http://herraizsoto.com/works/2009/labuat/soytuaire/>

Outro videoclipe interativo que inicia uma nova modalidade é o projeto da banda indie rock Cold War Kids *I've Seen Enough*¹⁹. Temos nesse clipe a interatividade tanto na imagem quanto no som. Pela combinação e seleção dos integrantes da banda, o interator hibridiza o estilo musical pelas cores, vermelho rock, verde eletrônico, azul acústico e amarelo reggae (FIG 7). Disponível em todos os navegadores no suporte desktop e formato *widescreen*, a ferramenta de interação é o mouse durante a reprodução do clipe.

¹⁹ Disponível em <<http://www.coldwarkids.com/iveseenenough/>> Acesso em: 27 nov. 2017.

Figura 7 – Frame do videoclipe Cold War Kids *I've Seen Enough*



Fonte: montagem nossa do clipe interativo <http://www.coldwarkids.com/iveseenenough/>

Nessa linha de inovação e inauguração interativa audiovisual, o videoclipe interativo do cantor Julian Perreta da música *Ride My Star* adiciona uma nova ferramenta de interação: a webcam. Pelo CD do cantor, que possui um marcador, colocado em frente à webcam (FIG 8), imagens de realidade aumentada são acionadas e exibidas na tela do computador. A interação só ocorre durante a reprodução da música no formato *widescreen* e no suporte por desktop. Diferente dos outros tipos de interatividade apresentadas até agora, temos aqui uma interatividade pela imagem que cria um efeito de sentido parecido com o do projeto Radiohead *House Of Cards*, no qual, pelo mouse, o interator navega pelo espaço da tela, porém, aqui, o interator utiliza o espaço além da tela e o corpo para descobrir e visualizar as imagens do clipe interativo.

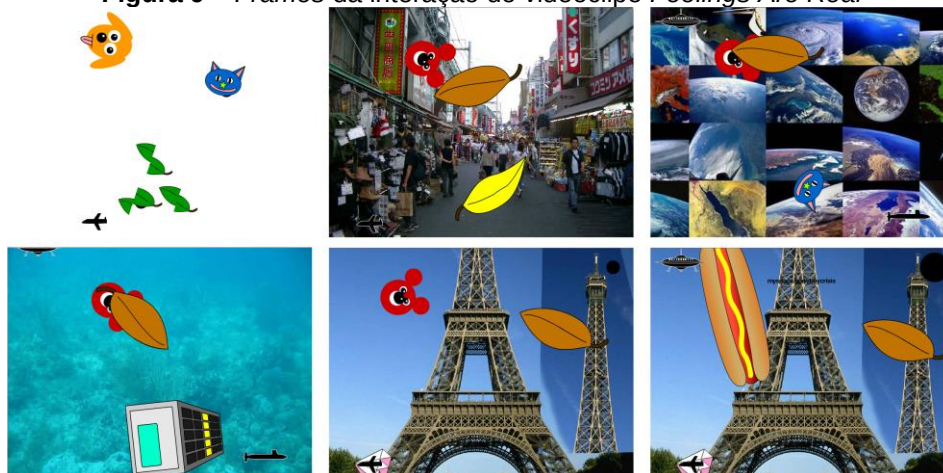
Figura 8 – Frames da interação do videoclipe *Ride My Star*



Fonte: montagem da interação disponível no link: https://youtu.be/Z_bj1GTH9UA

Para finalizar o ano de 2009, mais um tipo de videoclipe interativo, o projeto da banda Boy Crisis da música *Feelings Are Real*. Denominado um *Interactive Music Video Game*, nessa experiência produzida no estilo da linguagem dos jogos de mira, o interator precisa acertar os objetos. O jogo só acontece durante a reprodução do clipe, sendo que no final há a opção de replay para continuar a experiência. Para que o clipe seja executado, é necessário o download do jogo que está no formato Flash. Dessa forma, o projeto foi feito para ser executado off-line. Os navegadores que utilizam a extensão Flash podem executar esse clipe interativo, sendo que o suporte é por desktop. Entretanto, esse clipe nos lembra das funcionalidades interativas do videoclipe *Neon Bible*, pois o interator tem ações de descoberta e performance durante a interação.

Figura 9 – Frames da interação do videoclipe *Feelings Are Real*



Fonte: montagem da interação disponível no link: https://youtu.be/Z_bj1GTH9UA

Temos aqui 5 videoclipes interativos no ano de 2009, sendo que 4 projetos dedicaram novas possibilidades de interatividade no videoclipe. Observamos que nos primeiros 3 anos de produção de videoclipes interativos, podemos indicar 4 arquiteturas de videoclipes interativos²⁰:

- *game*: *Neon Bible*, *Scoop! Placebo* e *Feelings Are Real*;
- *navegação*: *Radiohead House of Cards* e *Ride My Star*;
- *mixagem*: *Electric Feel*, *Black Mirror* e *Cold War Kids*; *A Soy tu aire*;
- *Black Mirror*.

²⁰ Essas arquiteturas serão desenvolvidas no capítulo 4 dessa tese.

Consideramos de suma importância observar os primeiros videoclipes, pois acreditamos que desses primeiros anos muitos projetos terão reiterados, em suas formas expressivas, semelhanças ou até ferramentas repetidas ou hibridizadas em novos suportes.

2.1.4 2010: HTML5, *mobiles* e primeira experiência brasileira

O ano de 2010 é marcado por três vertentes: o experimentalismo nos códigos de programação, a primeira experiência mobile e a primeira experiência brasileira. O videoclipe interativo Tapa na cara²¹ - Zezé de Camargo e Luciano, lançado no programa Fantástico da Rede Globo de Televisão, inaugura a modalidade de videoclipe que não disponibiliza ferramentas de interatividade durante a reprodução. Nesse caso, o interator é convidado a colocar uma foto que será utilizada durante a narrativa do videoclipe. A reprodução pode ser executada em navegadores com a extensão Flash no suporte desktop e no formato *widescreen*. Outra possibilidade é o envio do clipe interativo em forma de compartilhamento por e-mail. Esse videoclipe apresenta outra modalidade que propomos denominar de arquitetura narrativa²².

Continuando, o segundo videoclipe é a experiência The Johnny Cash Project²³. Esse projeto foi desenvolvido e dirigido pela parceria de Aaron Koblin e Chris Milk, que tinham como proposta criar um projeto colaborativo em homenagem ao cantor Johnny Cash. Esse clipe é um híbrido de ferramentas de desenho gráfico e de navegação, sendo que o desenho é produzido *a priori* da reprodução do clipe, e assistido *a posteriori*, quando o interator pode acessar os *frames* desenhados (10). O clipe foi desenvolvido para navegadores que possuam a extensão Flash, com ferramentas de interação durante a reprodução pelo mouse e durante a criação do desenho, mouse e teclado. O suporte é pelo Desktop e o formato é *widescreen*.

²¹ Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com.br/2010/01/tapa-na-cara-zeze-de-camargo-e-luciano.html>> Acesso em: 27 nov. 2017.

²² As arquiteturas serão desenvolvidas no capítulo 4 dessa tese.

²³ Disponível em <<http://www.thejohnnycashproject.com/>> Acesso em: 27 nov. 2017.

Figura 10 – Frames da interação do videoclipe The Johnny Cash Project



Fonte: montagem nossa do site <http://www.thejohnnycashproject.com/>

Outro projeto de videoclipe interativo é o da banda Broken Bells da música *October*²⁴. Essa experiência possibilita ao interator navegar desenhando sobre um ambiente tridimensional. A ferramenta de interação é o mouse, a interação ocorre durante a reprodução, desktop como suporte no formato *widescreen*. Na sequência, temos o terceiro videoclipe interativo da banda Arcade Fire. O projeto *Sprawl II*²⁵ propõe uma forma de interação que utiliza a webcam para captar os movimentos do corpo do interator, porém, a prática interativa pode ser feita pelo mouse também. A experiência ocorre apenas durante a reprodução, sendo que o desktop é o suporte, formato *widescreen*. No mesmo ano de 2010, de forma idêntica em sua produção interativa, a banda Black Moth Super Rainbow desenvolveu seu videoclipe interativo da música *Dark Bubbles*²⁶.

O próximo videoclipe interativo que descreveremos é o da banda indie pop Au Revoir Simone com a experiência chamada *The Knight of Wands*²⁷. As ferramentas de interatividade se dão pelo mouse com a possibilidade de pintar uma figura por 1 minuto e 30 segundos do videoclipe. Durante esse processo de pintura alguns objetos que foram coloridos ganham movimento (FIG 11). Após esse período a cena é cortada do desenho para as imagens das 3 cantoras.

²⁴ Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com.br/2010/01/broken-bells-october-interactive-video.html>> Acesso em: 27 nov. 2017.

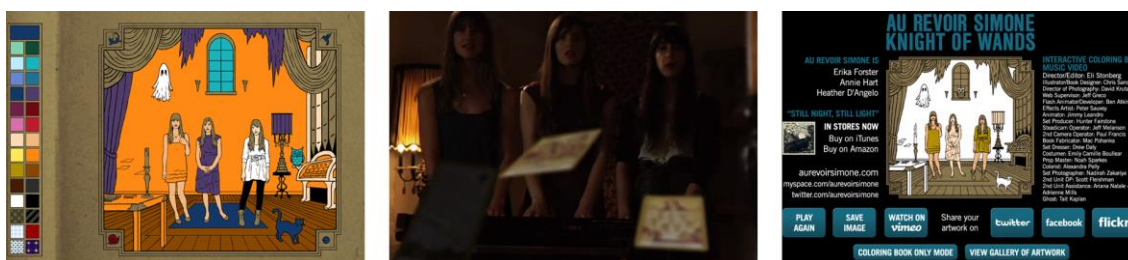
²⁵ Disponível em <<http://www.sprawl2.com/>> Acesso em: 27 nov. 2017.

²⁶ Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com.br/2010/01/black-moth-super-rainbow-dark-bubbles.html>> Acesso em: 27 nov. 2017.

²⁷ Disponível em <<http://theknightofwands.com/>> Acesso em: 28 nov. 2017.

Neste momento já não há ferramentas de interatividade. O videoclipe termina com as 3 cantoras caminhando para a cena inicial do desenho. Tanto esse videoclipe quanto o *The Johnny Cash Project* iniciam a tendência de interação fora da reprodução do videoclipe, às vezes antes da reprodução, ou, como no caso do *The Knight of Wands*, durante e depois. Neste mesmo cenário, opções de galeria de desenhos e compartilhamento para as redes sociais são acrescentadas *a posteriori* da experiência.

Figura 11 – Frames da interação do videoclipe *The Knight of Wands*



Fonte: montagem nossa do site <http://theknightofwands.com/>

Dando continuidade nos videoclipes do ano de 2010, temos a experiência *Myspace Fan Video*. Muito parecido com o videoclipe *Tapa na Cara*, o interator conecta a conta do Facebook no aplicativo do *Myspace* e fotos entram durante os clipes que são executados. São ao todo 9 clipes que podem ser enviados para os amigos do Facebook. O projeto tem como suporte o desktop, formato *widescreen*, ferramenta de interatividade antes da reprodução pelo mouse e teclado. Outro ponto é que o estilo musical é variado, já que são 9 artistas diferentes, entre eles, Fifty Cent, Alicia Keys e David Guetta. Nessa mesma solução interativa a cantora Lissie desenvolveu seu videoclipe interativo. Da mesma maneira que o clipe do *Myspace* oferece clipes paralelos, no clipe *Cuckoo*²⁸ o interator escolhe uma região específica no mapa-múndi para que o videoclipe seja executado, sendo que, antes de entrar a banda, aparece uma cena de um meteorologista alertando sobre o clima da região escolhida. Quando a região é alterada, o estilo musical é alterado também.

O videoclipe interativo a seguir desenvolve uma experiência por meio do processo de *hashtag*. Com uma estética de objetos tridimensionais, na qual o

²⁸ Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com.br/2010/01/lissie-cuckoo-weather.html>> Acesso em: 28 nov. 2017.

interator navega pelo espaço, a primeira parte do clipe *Robyn* (FIG 12), com o título *Don't Fucking Tell Me What to Do*²⁹, traz algumas letras da música em 3D, sendo que da metade para o final da experiência algumas palavras dos *tweets* que utilizam a *hashtag* *#killingme* são executados durante a reprodução do clipe. Temos neste clipe uma experiência de interação por redes sociais e outra durante a reprodução do clipe. Seria um hibridismo na arquitetura criação, já que o interator cria uma série de palavras que serão adicionadas no videoclipe, com a arquitetura navegação, já que o mouse possibilita navegar pelo cenário tridimensional. O trabalho desenvolvido na programação desse videoclipe interativo possibilita que a cada exibição e interação com o projeto tenhamos um novo videoclipe, atualizado e nunca igual ao outro executado, já que a cada *tweet* postado, o clipe é transformado. Discutiremos isso nos próximos capítulos.

Figura 12 – Frames da interação do videoclipe *Robyn* - 3D Interactive Video



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com.br/2010/01/robyn-3d-interactive-video.html>

A próxima experiência é da banda de rock neozelandesa Shihad da música *Sleepeater*³⁰. O clipe tem a estética de multicâmera, sendo que a imagem central é o clipe em *widescreen* da banda. As imagens ao redor da banda são de pessoas gravadas em *superslow* (FIG 13) em duas situações: na primeira as pessoas recebem uma rajada de vento e na segunda um jato de água. A ferramenta de interatividade é o mouse, e o interator, durante a reprodução do clipe, pode clicar nas imagens das pessoas, sendo que as imagens são ampliadas. Cada janela contém o nome da pessoa com a opção de a imagem ser visualizada em tela cheia. O suporte é o desktop e o formato, mesmo sendo em multicâmeras, é *widescreen*. Esse clipe pode ser considerado um híbrido da

²⁹ Disponível em <<http://maryfagot.com/Robyn-3D-Interactive-Music-Video>> Acesso em: 28 nov. 2017.

³⁰ Disponível em <<http://www.sleepeater.co.nz/#/grid>> Acesso em: 28 nov. 2017.

arquitetura de navegação, onde o interator vai descobrindo o conteúdo, com o de mixagem, já que as imagens clicadas modificam a forma da tela.

Figura 13 – Frames da interação do videoclipe *Sleepeater*



Fonte: montagem nossa do site <http://www.sleepeater.co.nz/#/grid>

O videoclipe interativo de Andy Grammer - *Keep Your Head Up* inaugura as produções interativas para o Interlude³¹. A estética interlude, principalmente para as produções de videoclipes, se assemelha com a arquitetura narrativa e com a arquitetura game, já que o interator decide caminhos dentro da narrativa. No caso do clipe *Keep Your Head Up*, o cantor, Andy Gramme, passa por diversos momentos de decisão (FIG. 14), o que o levará ao alto do prédio de uma maneira mais bem-sucedida ou não. Em determinados momentos, o interator necessita decidir por quais caminhos o cantor deverá ir até levar o personagem no lugar final do clipe. O suporte é pelo desktop, porém a Interlude desenvolveu anos depois uma atualização para dispositivos móveis que permitiu o *touchscreen*. Essa experiência, porém, foi produzida pelo suporte desktop com o mouse como ferramenta de interação.

³¹ Empresa Israelense de produção de audiovisual interativo. Atualmente teve seu nome mudado para Eko. Disponível em <<https://helloeko.com/stories/>> Acesso em: 28 nov. 2017.

Figura 14 – Frames da interação do videoclipe Andy Grammer - Keep Your Head Up



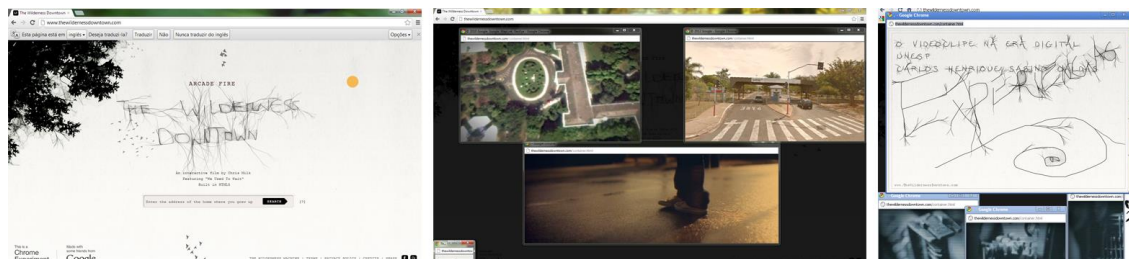
Fonte: frame do clipe disponível no site <https://www.vevo.com/watch/andy-grammer/keep-your-head-up/USZXT1059097>

Avançando, apresentaremos a experiência interativa em videoclipe *The Wilderness Downtown*³². Quarto clipe interativo da banda Arcade Fire, esse projeto é o primeiro videoclipe produzido em HTML5 (FIG. 14), no qual Aaron Koblin e Chris Milk inovam em vários aspectos, sendo eles: formato variado, onde janelas das mais variadas dimensões são executadas; uso de geolocalização para aplicação de fotos em 360 graus pelo *Street View*; janela interativa de desenho que possibilita ao interator enviar para avaliação e possível impressão na *The Wilderness Downtown Machine*; geração e manipulação de objetos tridimensionais durante todo o videoclipe. Além de todo o processo de interação durante a reprodução, esse videoclipe tem a opção de interação antes e depois da execução do clipe. O suporte é desktop e só é possível acessar essa experiência no Google Chrome, fazendo parte do portfólio do *Chrome Experiments*³³. Como podemos observar, essa obra é muito sofisticada, sendo que o estilo de interação hibridiza, em determinados momentos, a arquitetura *game*, já que o interator manipula objetos (pássaros) pelas janelas como se os caçasse, a arquitetura mixagem (janela de desenho) e a arquitetura narrativa, já que temos um personagem no clipe em busca de um objeto valor.

³² Esse clipe interativo foi estudado por Caldas (2013) na dissertação chamada Videoclipe 2.0: interatividade e regimes de interação na era digital, disponível em <<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/89510>> Acesso em: 28 nov. 2017.

³³ Setor da Google que desenvolve pesquisa de inovação em dados aplicados em variados gêneros, entre eles *videogames*, sites, mapas, etc. Disponível em <<https://experiments.withgoogle.com/chrome>> Acesso em: 28 nov. 2017.

Figura 15 – Frames da interação do videoclipe The Wilderness Downtown



Fonte: frame do clipe disponível no site <http://www.thewildernessdowntown.com/>

A última experiência do ano de 2010 é inauguradora no uso do dispositivo móvel em forma de aplicativo. BEP 360³⁴ é o projeto do grupo Black Eyed Peas da música *The Time/DirtyBit*. Dirigido por Rich Lee, o videoclipe foi pensado como uma peça audiovisual para os diferentes suportes que podem ser fruídos para TV, internet, celulares e tablets. A maior inovação foi a captação das imagens em 360 graus. Além do clipe televisivo, temos o aplicativo BEP 360 (FIG. 15), em que o usuário interage com seu aparelho com as seguintes possibilidades: videoclipe em 360 graus; realidade aumentada (ao operar o dispositivo móvel quando se assiste ao videoclipe e ao direcionar o dispositivo para a arte da capa do CD gerando avatares do Black Eyed Peas que dançam com um balão contendo o último *tweet* postado na rede); sessão fotográfica (por meio de imagens da banda carregadas no aplicativo o usuário enquadra e bate uma foto e compartilha nas redes sociais); game (no formato de *puzzle* com a temática do Black Eyed Peas); planeta virtual (área exclusiva na qual os usuários do BEP 360 postam fotos e comentários).

³⁴ Esse objeto foi estudado por Médola e Caldas (2013) com profundidade no artigo publicado pela revista Comunicação, Mídia e Consumo da ESPM com o título: videoclipe em ambiente de convergência midiática: regimes de sentido e interação. Disponível em <<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/325>> Acesso em: 28 nov. 2017.

Figura 16 – Imagens do anúncio no iTunes e da utilização do BEP 360 no iPhone



Fonte: www.blackeyedpeas.com/apps/

Como podemos observar nas descrições dos videoclipes interativos do ano de 2010, as experiências trazem uma evolução na construção das formas expressivas em comparação aos anos anteriores, porém, já é possível detectar algumas reiterações interativas que demarcam padrões e estilos na produção de videoclipes interativos, tema que abordaremos nos capítulos posteriores da análise.

2.1.5 2011: As experiências continuam...

No ano de 2011 foram coletados 15 videoclipes interativos. Os videoclipes interativos são: *3 Dreams of Black*³⁵; *Yoni Bloch - Pretend to Be Happy*³⁶; *The Polyphonic Spree - Bullseye (iPhone app)*³⁷; *Evelyn, by ABBY*³⁸; *One Frame of Fame*³⁹; *All Is Not Lost*⁴⁰; *Ghost li (Interactive Music Video)*⁴¹; *Björk: Biophilia*⁴²; *The Shoes Refuse To Face*⁴³; *Androp's B- Bell*⁴⁴; *Ellie Goulding's Lights*⁴⁵;

³⁵ Disponível em <<http://www.ro.me/>> Acesso em: 30 nov. 2017.

³⁶ Disponível em <<http://www.yonibloch.co.il/pretendtobehappy/>> Acesso em: 30 nov. 2017.

³⁷ <https://itunes.apple.com/us/app/bullseye-by-polyphonic-spree/id448080302?mt=8#> Acesso em: 30 nov. 2017.

³⁸ <http://evelyn-interactive.searchingforabby.com/> Acesso em: 30 nov. 2017.

³⁹ <http://oneframeoffame.com/> Acesso em: 30 nov. 2017.

⁴⁰ <http://www.allisnotlo.st/> Acesso em: 30 nov. 2017.

⁴¹ <http://www.suturesound.com/ghost/> Acesso em: 30 nov. 2017.

⁴² <https://itunes.apple.com/br/app/bjork-biophilia/id434122935?mt=8> Acesso em: 30 nov. 2017.

⁴³ <http://coveryoureyes.fr/> Acesso em: 30 nov. 2017.

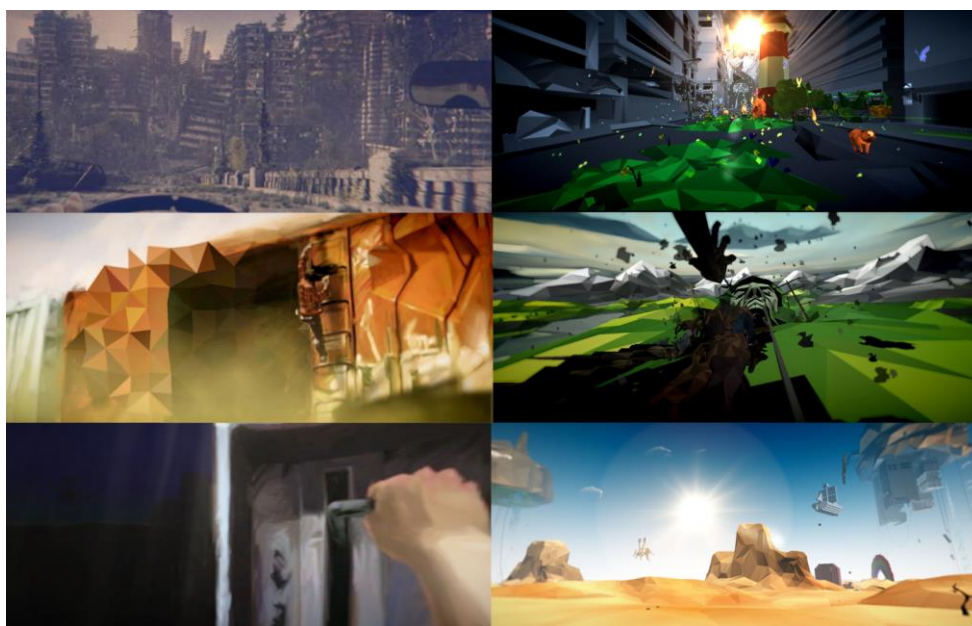
⁴⁴ <http://www.androp.jp/bell/> <https://www.youtube.com/watch?v=jkqMwQfxhk8> Acesso em: 30 nov. 2017.

⁴⁵ <http://lights.helloenjoy.com/> Acesso em: 30 nov. 2017.

*Skankplay*⁴⁶; *Sour - Mirror (View on Chrome)*⁴⁷; *EGO IS by Mobley*⁴⁸; *Strange Talk - Climbing Walls*⁴⁹.

O videoclipe *3 Dreams of Black* faz parte do projeto de desenvolvimento de novas tecnologias da *Google Arts Lab*, sob direção de Aaron Koblin e Cris Milk⁵⁰. O videoclipe funciona como um visualizador de modelos em WebGL⁵¹. Essa experiência só pode ser executada no Google Chrome, sendo o mouse a ferramenta de interação que possibilita comandos de manipulação gráfica e navegação em *pan* e *tilt*. A interação é durante e após a reprodução no desktop como suporte. Esse projeto possui uma interface que possibilita ao interator criar desenhos tridimensionais que farão parte do videoclipe. Podemos observar que há uma hibridização da arquitetura navegação, game e narrativa, já que a proposta do videoclipe foi possibilitar várias ações durante o fluxo de reprodução do clipe.

Figura 17 – Cenas do videoclipe interativo *Three Dreams of Black*



Fonte: montagem nossa do site <http://www.ro.me/>

⁴⁶ <https://interactivemusicvideo.blogspot.com.br/2011/01/skankplay.html>> Acesso em: 30 nov. 2017.

⁴⁷ <https://interactivemusicvideo.blogspot.com.br/2011/01/sour-mirror-view-on-chrome.html>> Acesso em: 30 nov. 2017.

⁴⁸ <http://www.mobleytheband.com/egois/>> Acesso em: 30 nov. 2017.

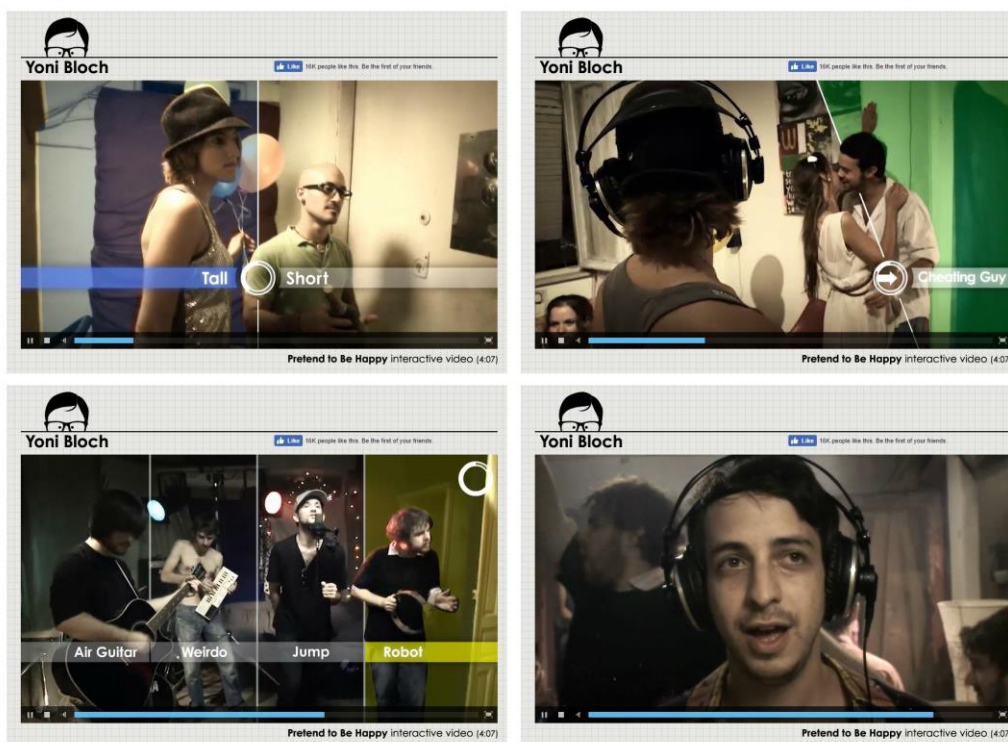
⁴⁹ <https://interactivemusicvideo.blogspot.com.br/2011/01/strange-talk-climbing-walls.html>> Acesso em: 1 dez. 2017.

⁵⁰ Esse videoclipe fez parte do corpus de pesquisa da dissertação Videoclipe 2.0: interatividade e regimes de interação na era digital <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/89510>

⁵¹ WebGL (Web Graphics Library) é uma extensão de JavaScript que possibilita a geração de gráficos 3D interativos em qualquer browser compatível, sem a necessidade de plug-ins.

O videoclipe interativo Yoni Bloch - *Pretend to Be Happy* (FIG 18) utiliza os recursos do site Interlude para criação de narrativas por caminhos interativos. Com as ferramentas de interação realizadas pelo mouse e pelo suporte desktop, as possibilidades interativas se dão durante a reprodução do clipe. Esse projeto, além de interação pela imagem, em um determinado momento do clipe, o interator escolhe o estilo musical que queira assistir, possibilitando, assim, a interação também pelo som. Por ser um clipe do ano de 2011, a interface, mesmo sendo pelo Interlude, não possibilita migração para as telas touchscreen.

Figura 18 – Frames do videoclipe interativo Yoni Bloch - *Pretend to Be Happy*



Fonte: frame do clipe disponível no site <http://www.yonibloch.co.il/pretendtobehappy/>

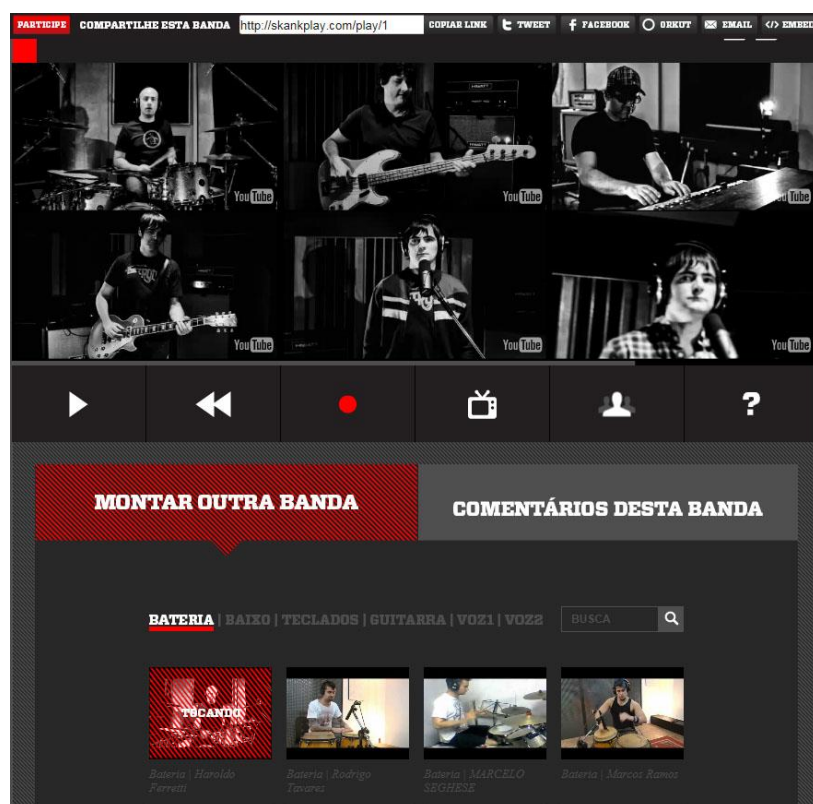
A experiência brasileira de 2011 é o projeto criado pela Banda Skank, o skankplay⁵² (FIG 19), e pela DonTryThis⁵³, coprodução com a MTV Brasil, o

⁵² Disponível em: <<http://www.skankplay.com.br/>>. Acesso em: 2 jun. 2012.

⁵³ “Criada pelos publicitários Caio Mattoso, Pedro Gravena e Rodrigo Mendes, o coletivo DonTryThis surgiu para colocar em prática aquelas ideias que, por algum motivo, não costumam sair do papel. “Quando acreditamos numa ideia, mas ouvimos as pessoas dizendo ‘isso não vai dar certo’, ‘é impossível’, ‘não vai funcionar’, pensamos: é exatamente nesta ideia que devemos investir”, explica Rodrigo Mendes”. Link: http://divirta-ce.blogspot.com/2011/03/literatura_01.html e <http://www.dontrythis.com/>. Acesso em: 12 jul. 2015.

interator colabora e participa tocando ou cantando virtualmente com a banda através de um aplicativo, com a possibilidade de criar inúmeras versões da música *De Repente* em forma de videoclipe, as quais podem ser, posteriormente, disponibilizadas na plataforma YouTube. O sucesso desse projeto lhes rendeu o Leão de Ouro na categoria PR (*Public Relations*) no Festival de Cannes de 2011, com mais de 30 mil versões geradas e postadas na plataforma Youtube no ano de 2012.

Figura 19 – Interface do site www.skankplay.com.br



Fonte: <http://www.skankplay.com.br>

O próximo videoclipe é o aplicativo para *mobile* que tem a função de ser uma central multimídia interativa da cantora Björk. As ferramentas interativas são o *touchscreen* e o giroscópio que possibilitam ao interator acessar os conteúdos, tocar músicas, acessar conteúdos em 360 graus e áudio binaural. No mesmo estilo do projeto BEP 360, esse videoclipe interativo se apresenta como uma central interativa de conteúdo digital. Com interação pela imagem e pelo som, o aplicativo possui 12 áreas de interação (FIG 20), computando as 12 músicas do álbum. Seria, assim, uma espécie de 12 videoclipes interativos com arquiteturas que variam de game, navegação e mixagem.

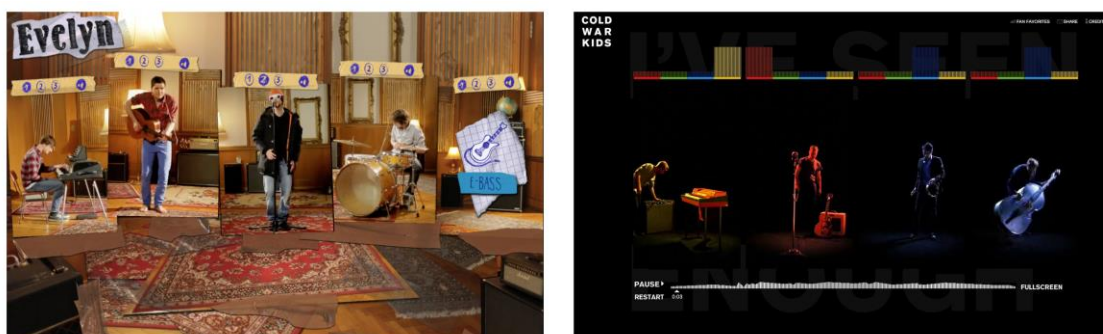
Figura 20 – Interface do aplicativo Björk *Biophilia*



Fonte: imagem do site https://creators.vice.com/en_us/article/d74v7j/bjorks-biophili-becomes-the-first-app-to-appear-at-moma

O próximo videoclipe interativo de 2011 é o projeto *Evelyn, by ABBY*. Com ferramentas de interação pelo mouse, o interator possui três estilos musicais para combinar a banda. No mesmo padrão do videoclipe *Cold War Kids I've Seen Enough* (FIG 21) a interação pela imagem e pelo som é fruída pelo desktop durante os momentos da reprodução.

Figura 21 – Interface do videoclipe interativo *Evelyn, by ABBY*



Fonte: montagem da imagem dos clipes <http://evelyn-interactive.searchingforabby.com/> e <http://www.coldwarkids.com/iveseenenough/>

EGO IS é o videoclipe interativo do cantor e artista Mobley⁵⁴. Esse projeto, com o mouse e o teclado como ferramentas de interatividade, oferece três possibilidades interativas durante a reprodução do clipe: escolher as câmeras,

⁵⁴ <http://www.mobleytheband.com/egois/>> Acesso em: 1 dez. 2017.

acionar ou desabilitar componentes da banda e as cores do vídeo. Seria uma espécie de *mixer* de áudio e vídeo com a tela principal como a tela de programa da *switch*. Com o desktop como suporte, o aspecto é variado, com algumas telas em formato *widescreen*.

Figura 22 – Interface do videoclipe interativo *EGO IS* by Mobley

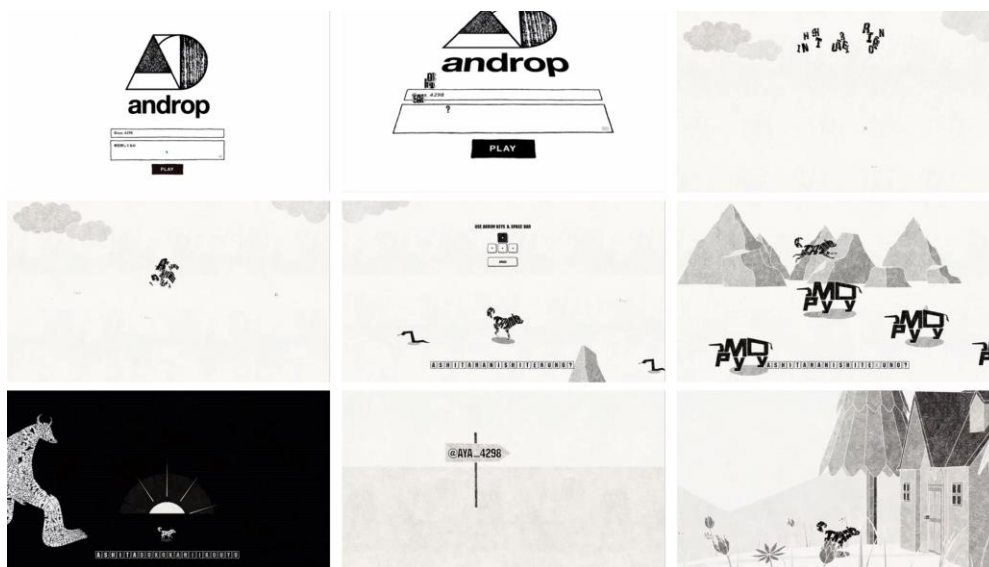


Fonte: captura da tela do videoclipe interativo *EGO IS* by Mobley

Outro videoclipe interativo é o *Androp's B- Bell*⁵⁵. Essa experiência interativa utiliza o Twitter conectado com a interface que executa o clipe em forma de game (FIG 23). A duração do game é condicionada ao tempo da música. Utilizando o teclado como ferramenta de interação, o suporte da experiência é o desktop no formato *widescreen*. No término da reprodução, automaticamente o link da interação é compartilhado na conta do Twitter do usuário. Essa experiência é a mais próxima de jogo, pois há uma espécie de missão, que seria desviar dos vários obstáculos que ficam no caminho, sendo que se o interator errar, uma letra do tweet é eliminada.

⁵⁵ <https://youtu.be/jkqMwQfxhk8>> Acesso em: 1 dez. 2017.

Figura 23 – Frames da Interface do videoclipe interativo *Androp's B- Bell*



Fonte: montagem nossa do site <https://youtu.be/jkqMwQfxhk8>

Prosseguindo, a próxima experiência tem como nome *Ellie Goulding's Lights*⁵⁶. Fazendo parte dos projetos do *Chorme Experiments*⁵⁷, esse videoclipe interativo traz a possibilidade do interator navegar durante a reprodução da música com a utilização do mouse como ferramenta de interação. O suporte é o desktop e as ações feitas com o mouse são de movimentos verticais e horizontais, além de cliques que em determinados momentos aceleram o objeto brilhante (FIG. 24) ou explodem uma bola de luz.

⁵⁶ <http://lights.helloenjoy.com/>> Acesso em: 1 dez. 2017.

⁵⁷ <https://experiments.withgoogle.com/chrome/ellie-gouldings-lights>> Acesso em: 1 dez. 2017.

Figura 24 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Ellie Goulding's Lights*



Fonte: imagem do site <http://helloenjoy.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/10/Lights-Screenshot-1.jpg>

O videoclipe interativo descrito agora é o GHOST II do artista e músico Andrew Huang. Esse projeto segue a linha dos videocliques interativos que utilizam vários vídeos como multipista, sendo que a interface possibilita ao interator selecionar e combinar instrumentos e vozes, num total de 21 vídeos (FIG. 25). A interação ocorre antes da reprodução com a utilização do mouse como ferramenta de organização dos quadros. O suporte é o desktop, sendo que o formato é variado, conforme a montagem do interator.

Figura 25 – Frame da Interface do videoclipe interativo GHOST II



Fonte: montagem nossa do site <http://www.suturesound.com/ghost/> e do <https://youtu.be/MU88uwmX6k4>

Na sequência temos o videoclipe interativo *The Polyphonic Spree - Bullseye* (FIG. 26). No suporte mobile, apenas para Iphone, o formato de tela é

widescreen com ferramentas de interatividade por *touchscreen*. Esse projeto conta a narrativa de um dente de leão que atravessa vários momentos em busca de um lugar para morar. A interação fica condicionada à duração da canção; ao toque na tela, elementos imagéticos e sonoros são criados e executados.

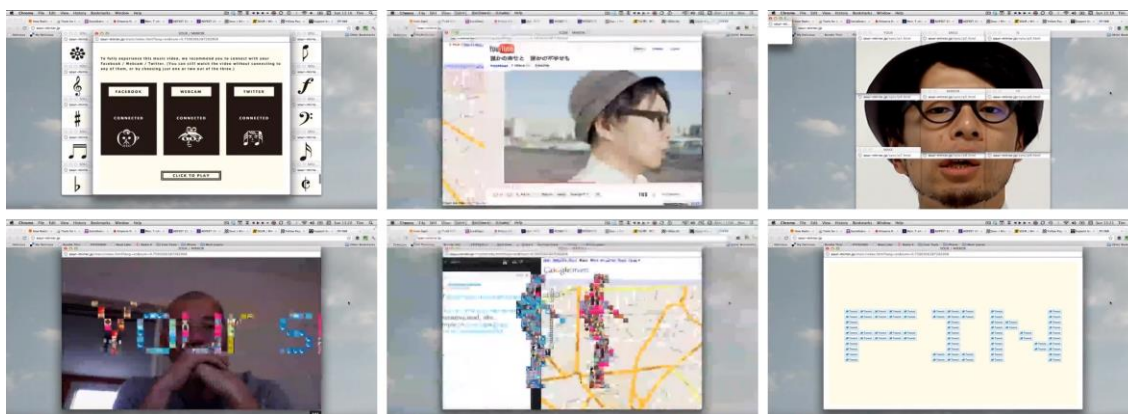
Figura 26 – Frame da Interface do videoclipe interativo *The Polyphonic Spree*



Fonte: montagem nossa do site <https://vimeo.com/26179139>

Outro projeto é o *Sour – Mirror* (FIG. 27). Produzido em 2011, utiliza a webcam como ferramenta de interação para captura de imagem e movimento das janelas feitas em HTML5. Ao acessar o site <http://sour-mirror.jp/>, o interator sincroniza as contas do Facebook, Twitter e habilita a webcam que será utilizada durante a reprodução.

Figura 27 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Sour - Mirror*



Fonte: montagem nossa do vídeo https://youtu.be/FT45c89_86Y

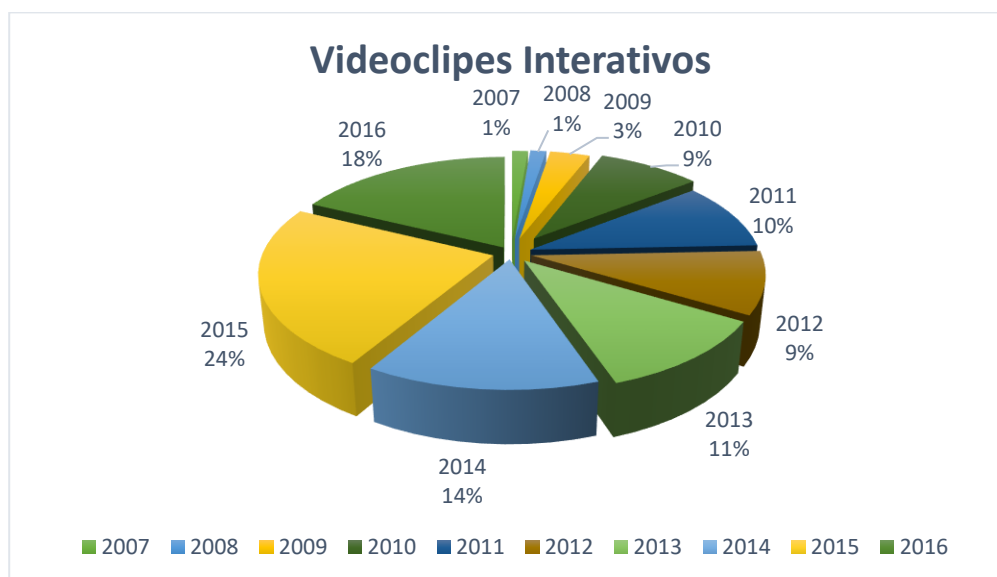
Finalizamos aqui a descrição dos primeiros cinco anos de videocliques interativos. Por uma opção de organização da estrutura da tese, optamos por disponibilizar o restante das descrições no apêndice dessa tese. Dando continuidade, realizaremos uma análise descritiva dos resultados obtidos no mapeamento.

2.2 ANÁLISE SOBRE O MAPEAMENTO DE VIDEOCLIPES INTERATIVOS

Após apresentação do *corpus* de pesquisa, apresentaremos alguns apontamentos quantitativos focando os seguintes tópicos: Videoclipes interativos 2007-2016; *Timeline* dos videoclipes interativos 2007-2016; Ferramentas de interação; *Timeline* das Ferramentas de interação; Interação imagem e/ou som; *Timeline* Interação imagem e/ou som; Suporte; *Timeline* do Suporte; Formato; *Timeline* do Formato; Videoclipes Interativos ativos e inativos; *Timeline* dos Videoclipes Interativos ativos e inativos; Estilo Musical; *Timeline* do Estilo Musical.

No gráfico Videoclipes interativos 2007-2016, podemos observar os anos que obtiveram maior concentração na produção dos clipes. O ano de 2015 foi o período de maior concentração de produções, com destaque para a inserção de vídeos 360 graus no Youtube e o início das produções Realidade Virtual da Within, empresa do diretor Chris Milk, além do aumento de produções interativas pelo Interlute.

Gráfico 1 – Videoclipes interativos 2007-2016



Fonte: Elaborado pelo autor

Com essa evolução e concentração de conteúdos no ano de 2015, fica evidente, no gráfico 2, onde podemos analisar a linha do tempo da produção de clipes, pois em 2015 a inovação tecnológica foi intensa, já que teve a chegada do VR, internet das coisas, novas experiências em algoritmos e inteligência

artificial, além de uma substancial melhora na velocidade e armazenamento dos dispositivos móveis. Um exemplo dessa convergência tecnológica é o videoclipe interativo *LIVYATANIM-Myth*⁵⁸. Esse projeto se propõe a ser uma experiência que hibridiza três modos de fruição, desktop ou laptop, VR *Headset* e mobile ou *tablet* com áudio binaural. Em cada suporte, as ferramentas de interação se ajustam de *touchscreen*, passando por mouse e teclado, finalizando pelas ações do giroscópio do VR. Essa linha crescente mostra a evolução digital buscando soluções convergentes, ubíquas, e, claro, interativas, propiciando ao interator uma imersão e uma experiência inéditas.

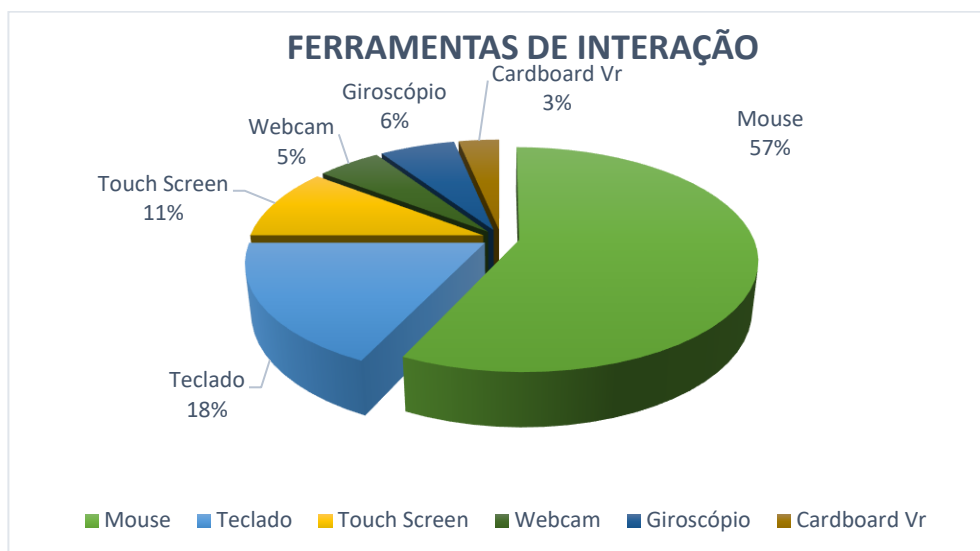
Gráfico 2 – Timeline dos videoclipes interativos 2007-2016



Fonte: Elaborado pelo autor

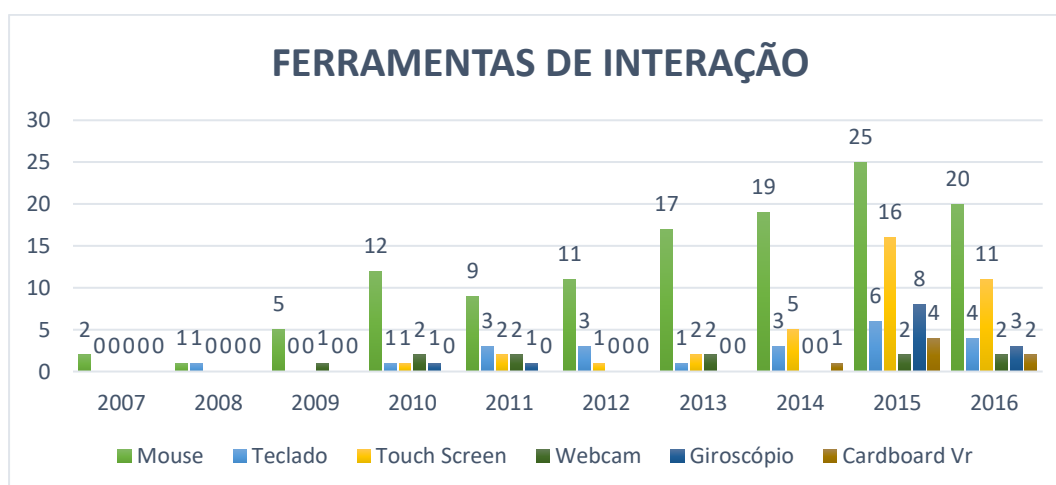
Outro dado são as ferramentas de interação. No total, de 2007 a 2016, o mouse (Gráfico 3) é a ferramenta de interação mais utilizada nos videoclipes interativos. Com 18% do total, o teclado se apresenta em segundo lugar, seguido do *touchscreen*, que computou 11%. Entende-se que a utilização da *webcam*, giroscópio e do *Cardboard* se apresentam reduzidos pelo seguinte motivo: para se programar um videoclipe com esses dispositivos é necessário uma sofisticação que muitas vezes o produtor ou diretor acabam dispensando por questão de gastos e muitas vezes por escassez de profissionais que consigam produzir com um padrão de qualidade e objetividade um clipe interativo que faça jus à utilização desses recursos.

⁵⁸ Disponível em <http://film.livyatanim.com/>> Acesso em: 1 dez. 2017.

Gráfico 3 – Ferramentas de interação

Fonte: Elaborado pelo autor

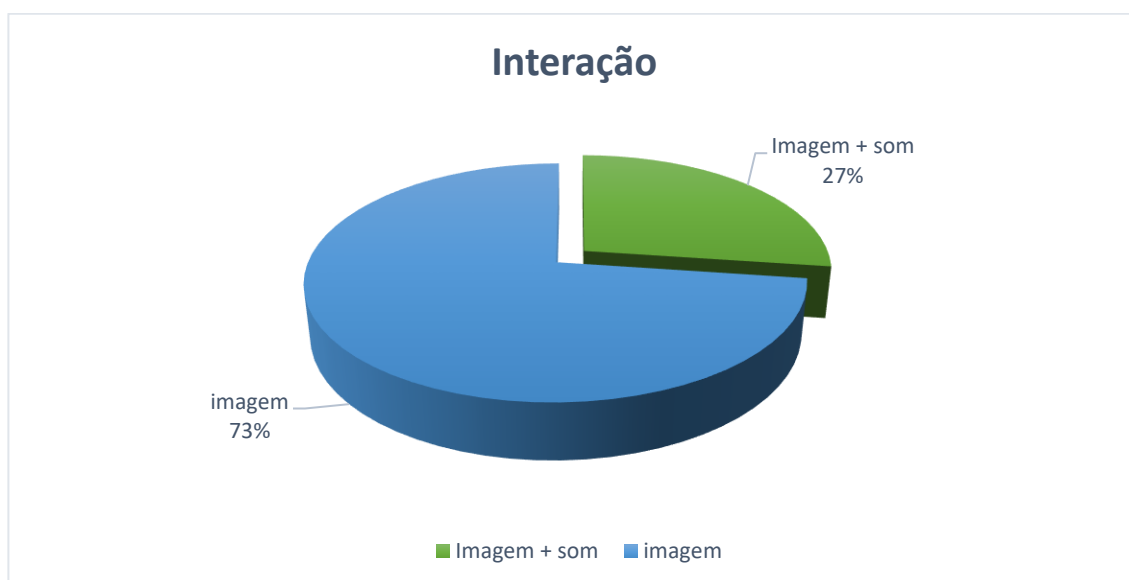
Observando a linha do tempo das ferramentas de interação (Gráfico 4), podemos observar que a partir de 2014 o *touchscreen* ultrapassa a ferramenta teclado. Isso evidencia que, com o crescimento dos dispositivos móveis e com a inauguração das possibilidades de vídeos 360 graus, as produções iniciam um processo de migração do desktop para o mobile. No ano de 2016 a taxa de experiências que utilizam o *touchscreen* sobe mais que o dobro. Como o mouse continua estabilizado, isso demonstra que mesmo com o crescimento do mobile temos experiências que utilizam duas plataformas, tanto o desktop quanto o *mobile*, demonstrando a convergência de suportes midiáticos.

Gráfico 4 – Timeline das Ferramentas de interação

Fonte: Elaborado pelo autor

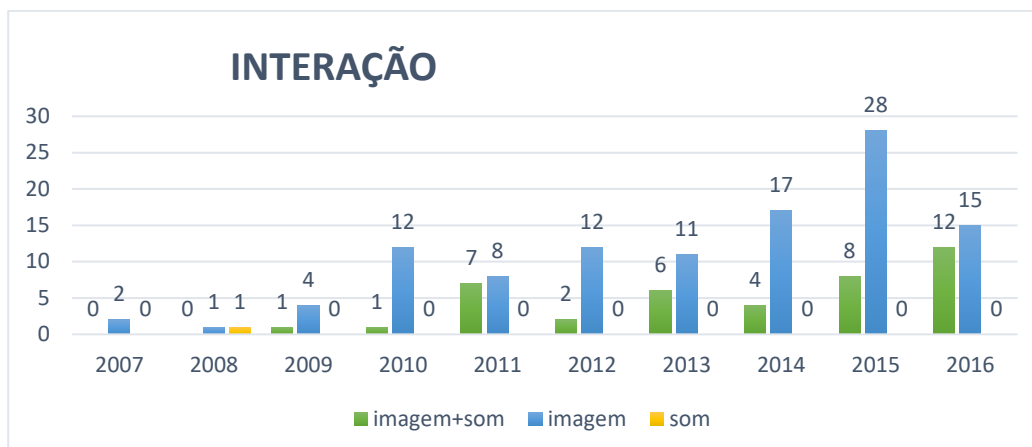
Outro ponto que foi observado é em relação a interação ocorrer apenas pela imagem ou pela imagem e som conjuntamente. Temos como resultado, 73% da interatividade acontecendo apenas pela imagem, sendo que apenas 27% dos videoclipes interativos são desenvolvidos para uma experiência de interação pela imagem e som conjuntamente. Acreditamos que isso ocorra pelo mesmo motivo das ferramentas de interação, já que desenvolver um clipe interativo no qual ocorram possibilidades interativas na imagem é relativamente mais fácil de ser programado do que desenvolver uma solução interativa que junte som e imagem.

Gráfico 5 – Interação imagem e/ou som



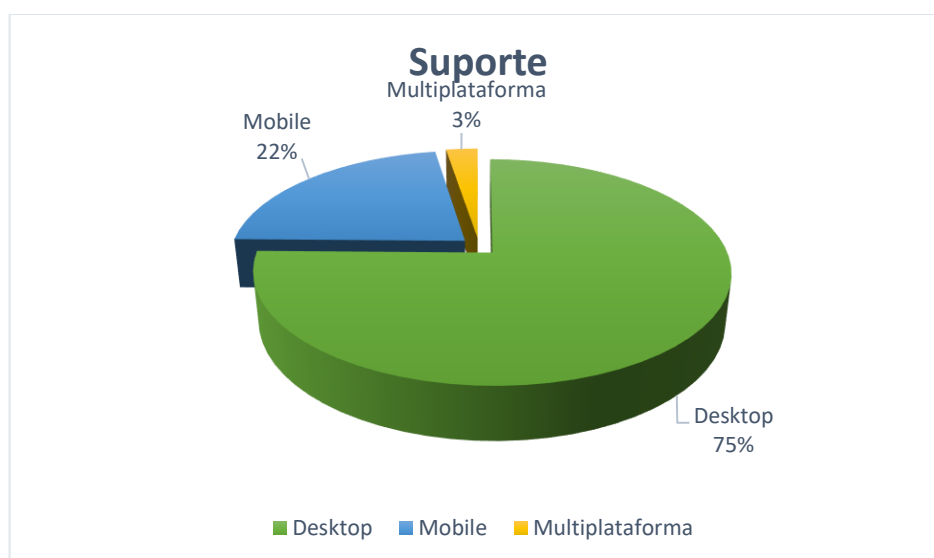
Fonte: Elaborado pelo autor

Examinando o gráfico 6, que traz os dados referentes à linha do tempo da interação da imagem e/ou som, temos um dado importante em relação à solução de interatividade: no ano de 2016, quase que se igualam os videoclipes que só utilizam imagem e os que optam em interatividade em imagem e som. Esse dado corrobora para pensarmos que, talvez, o videoclipe interativo traga soluções de uma interatividade que não utilize o som apenas como um pano de fundo, mas uma forma que hibridiza som e imagem em soluções criativas e inovadoras. Podemos comprovar isso observando o ano de 2011. As experiências, mesmo que limitadas em sua interface, já apontavam para a interatividade que possibilita mudança de estilo musical e criação musical.

Gráfico 6 – Timeline Interação imagem e/ou som

Fonte: Elaborado pelo autor

Avançando os apontamentos, chegamos no tópico suporte. O gráfico 7 nos mostra a esmagadora informação que coloca com 75% o desktop como o suporte mais utilizado para a fruição e produção de vídeos interativos.

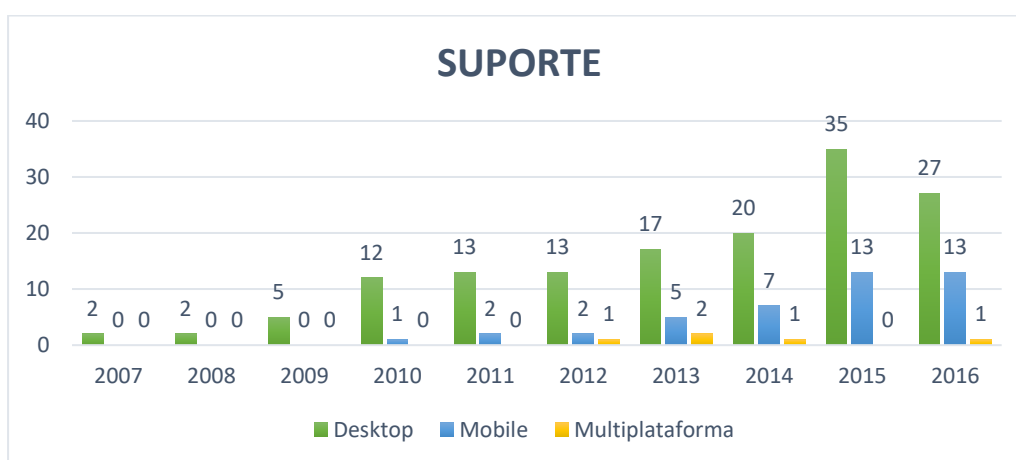
Gráfico 7 – Suporte

Fonte: Elaborado pelo autor

Examinando o gráfico 8, podemos observar que, ao longo dos anos, essa porcentagem de 75% apresentada no gráfico anterior nos mostra um acúmulo de experiências que só poderiam ser produzidas no suporte desktop, já que o mobile ainda engatinhava como um dispositivo rápido em processamento e conectado à internet rápida. Entretanto, o desktop se manteve como suporte

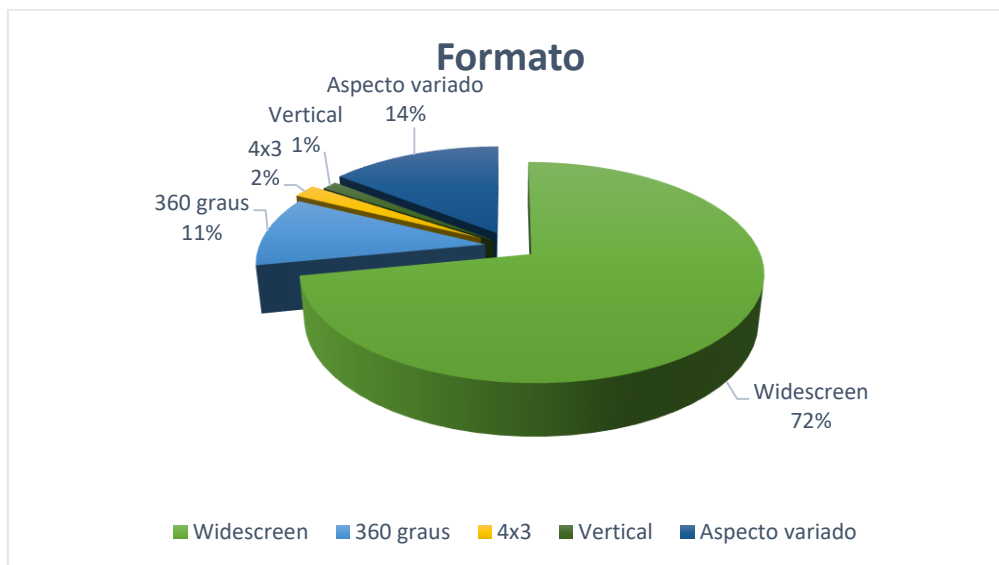
mais utilizado para produção desse conteúdo. Um outro dado que nos chama atenção é os 3% de obras produzidas em multiplataformas. Esse tipo de produção requer do realizador de vídeos interativos um grande esforço em relação a soluções criativas, soluções em programação e solução em interação, além de no ambiente digital, essas experiências mostram-se tecnologicamente só possíveis na internet com uma interface específica hibridizando o desktop e o dispositivo móvel. Esse ponto retornará no capítulo específico de interatividade multiplataforma.

Gráfico 8 – Timeline do Suporte



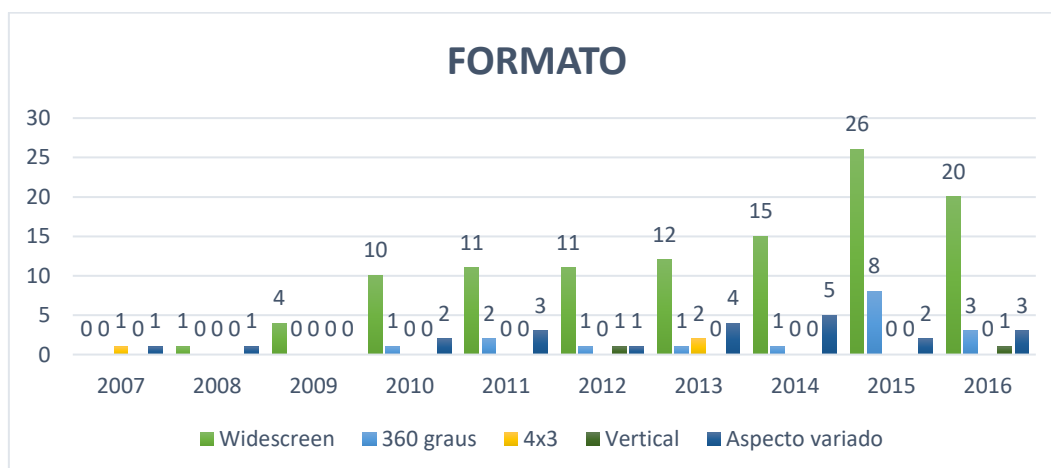
Fonte: Elaborado pelo autor

Continuando, o gráfico a ser observado será o do Formato (Gráfico 9). Com 72%, o formato mais utilizado foi o *widescreen*. Isso demonstra como a linguagem audiovisual padrão no cinema e na televisão é apropriada e traduzida na web. Entretanto, outro dado nos chama atenção: é o segundo colocado, aspecto variado, com 14%. Esse aspecto variado nos mostra produções que utilizam a interface comunicacional de uma maneira mais sofisticada, aproveitando as possibilidades que os navegadores e dispositivos possuem.

Gráfico 9 – Formato

Fonte: Elaborado pelo autor

Outro aspecto que o gráfico 10 nos revela é que, mesmo que reduzido em comparação ao formato *widescreen*, o aspecto variado está presente desde o primeiro videoclipe, se mantendo praticamente em todos os anos com experiências que buscavam aproveitar a linguagem da interface, além da lógica televisiva ou cinematográfica.

Gráfico 10 – Timeline do Formato

Fonte: Elaborado pelo autor

O próximo gráfico é o de videoclipes interativos ativos e inativos (Gráfico 11). Temos 21% dos videoclipes inativos. Por que citamos primeiro os inativos e não os ativos? Porque os videoclipes inativos demonstram um dado muito importante para a produção de qualquer que seja o conteúdo na internet, ou seja,

um conteúdo que ficará “eternamente” no universo digital. Imagine um consumidor, seja ele fã ou não de determinado artista ou banda, acessando o link do videoclipe interativo e esse link não funcionar? Isso provoca uma quebra de contrato daquilo que existia como um bem simbólico para o consumidor, quando ele está fora do ar é como se o consumidor fosse furtado de consumir novamente aquele produto. Outro ponto importante é a necessidade de um produtor de videoclipe interativo desenvolver um projeto que tenha uma manutenção, principalmente quando linguagens de programação são alteradas ou desativadas.

Gráfico 11 – Videoclipes Interativos ativos e inativos



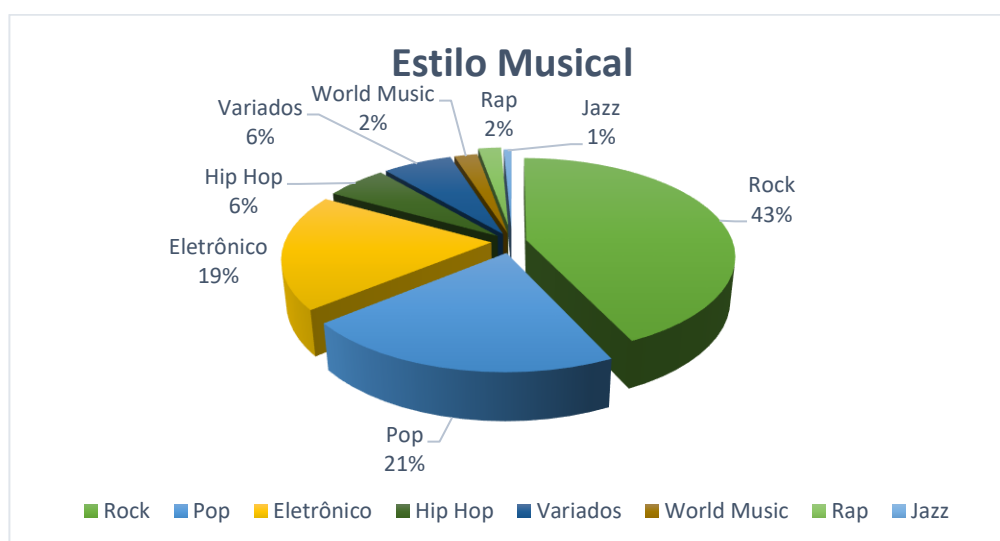
Fonte: Elaborado pelo autor

Observando a linha do tempo dos videoclipes interativos ativos e inativos (Gráfico 12), temos uma incidência maior nos anos de 2010 e 2012. Esse período corresponde à entrada do HTML5 como linguagem de programação que a Google buscou desenvolver em concorrência ao Flash. Mesmo que o Flash ainda funcione na maioria dos navegadores, por motivos não explicados pelos artistas musicais, seus projetos não estão no ar, gerando, assim, um sentimento de disfórico do fã com o artista.

Gráfico 12 – Timeline dos Videoclipes Interativos ativos e inativos

Fonte: Elaborado pelo autor

Para finalizar esses apontamentos acerca do mapeamento de videoclipes interativos, apresentaremos os resultados do gráfico 13, estilo musical. Com 43%, o Rock com suas variantes (indie rock, rock alternativo etc.) fica com a maior produção de videoclipes interativos. Em segundo lugar, com 21%, o Pop com suas variantes e em terceiro o estilo eletrônico com 19%.

Gráfico 13 – Estilo Musical

Fonte: Elaborado pelo autor

Podemos notar na linha do tempo do estilo musical (Gráfico 14) que o estilo Rock dominou praticamente os 7 primeiros anos. Observando os videoclipes das bandas, o *indie* rock foi um dos estilos musicais variantes do rock que mais teve videoclipes interativos. Isso evidencia a própria identidade do *indie* rock, um estilo mais experimentalista, mais independente e que foge dos

padrões do mercado musical. Já o Pop sempre esteve presente, chegando a empatar com o Rock em 2012 e 2015. Já o segundo colocado, o estilo eletrônico, ganhou força em 2015 e 2016.

Gráfico 14 – Timeline do Estilo Musical



Fonte: Elaborado pelo autor

Concluindo, além desses pontos que descrevemos acima, esses dados poderão nos ajudar a entender os processos de construção da linguagem do videoclipe interativo. Desse modo, podemos detectar preliminarmente 4 arquiteturas de videoclipe interativo: *game*, navegação, mixagem e, por último, narrativa. Essas quatro arquiteturas serão analisadas à luz dos processos de hibridização e remediação e da construção do sincretismo de linguagem no videoclipe interativo.

CAPÍTULO 3 – SINCRETISMO E HIBRIDISMO: CONCEITOS E FUNDAMENTOS

Neste capítulo apresentaremos a base teórica que corrobora para a análise dos vídeos interativos no universo das novas formas de hibridização e remediação de suportes midiáticos, além de buscar entender como é construído o discurso do vídeo interativo e como ocorrem os processos de sincretização das várias linguagens. O que interessa a esta pesquisa, como dito, é compreender como as formas de hibridização (suporte) e os processos de sincretização (linguagem) operam simultaneamente, promovendo novas formas expressivas e construindo a estética do vídeo interativo. Assim, acreditamos que pesquisar como o vídeo tem sido construído em sua forma expressiva na contemporaneidade, onde novas experiências somam a linguagem audiovisual com as possibilidades tecnológicas na linguagem da programação na internet, poderá colaborar para os estudos sobre o desenvolvimento de uma linguagem própria para o meio digital.

Entendemos que é necessário problematizar como os mecanismos de interação entre os sistemas semióticos nos diferentes textos sincréticos que constroem o vídeo interativo são construídos, observando a forma da expressão sincretizada e hibridizada, descrevendo como se articulam as várias linguagens de manifestação do audiovisual interativo. Isso vem ao encontro dos estudos de Peverini (2004) sobre o vídeo televisivo, que entende que é a partir do sincretismo de linguagens que o vídeo desenvolve a sua própria estética, na qual temos como resultado uma prática constante de reformulação expressiva exercida nas formas canônicas da linguagem audiovisual (p. 35). Para o autor, é pela “prática refinada de combinar microtextos híbridos” e pela capacidade “extraordinária de fazer o novo com o velho remontando materiais existentes que se produz uma espécie de eficácia da enunciação do vídeo” (p. 45).

Peverini observa também que “as diversas linguagens de manifestação (som, visual, verbal), feitas pela montagem sonora, estão sujeitas a uma única estratégia global de comunicação sincrética que “recorta” um *continuum* discursivo”, desenvolvendo uma linearidade do texto com diferentes substâncias de expressão (PEVERINI, 2004, p. 45). Esse vídeo

que o autor analisa é o que chamaremos nessa tese de videoclipe *standard*, ou seja, produzido na lógica tradicional de exibição em fluxo em canais de televisão ou disponibilizado em plataforma física ou digital. Entretanto, existe um novo gênero que foge a essa regra, são os vídeos interativos desenvolvidos especificamente para navegadores de internet, independente dos dispositivos de comunicação de massa. Machado (2007) já dizia que “os novos meios que começaram a tomar forma depois da hegemonia da televisão, sobretudo os de natureza digital (hipermídia, realidade virtual, *videogames*, ambientes colaborativos baseados em rede etc.)”, segundo o autor, “restituíram a questão da inserção subjetiva e o fizeram de uma forma tão marcante, que chega a ser surpreendente o fato de não ter sido ainda formulada uma teoria da enunciação em ambientes digitais” (p. 135).

Temos aqui a problemática da enunciação do audiovisual no ambiente da internet, sendo que tratamos a questão da interatividade pela enunciação, trabalhando este conceito dentro da tradição dos estudos de linguagem, pois compreendemos que ele pressupõe as relações de comunicação, porque, como afirma Médola (2003), “situações de comunicação nos levam a tocar direta, ou indiretamente, em questões de enunciação, programas de manipulação, estabelecimento de contratos fiduciários, condições de interação”. A autora parte do postulado de que enunciador/enunciatário são sempre simulacros e considera que, ao abordar os simulacros na mídia, fala-se em “situações de comunicação apreensíveis por meio de enunciados, isto porque, para a semiótica, os sujeitos da enunciação são seres de linguagem” (p. 2).

Por fim, o desafio de pesquisar as novas formas de fruição do audiovisual em uma interface web torna-se nosso caminho. Antes fechado, o audiovisual, agora, em uma interface web, se combina a sons, imagens, textos, links, mapas etc. Nesse sentido, como analisar a construção sincrética de um videoclipe interativo em suporte hipermidiático onde diversas hibridizações geram novas significações? Para responder essa questão, consideramos pertinente articular os conceitos de hibridismo e sincretismo. Começamos pelo hibridismo.

3.1 O HIBRIDISMO

Em 1964, Marshall McLuhan lançava seu segundo livro chamado “*Understanding Media: the extensions of Man*”. Naquele período, década de

1960, início de um novo período de desenvolvimento tecnológico, a emergência das tecnologias digitais e das TICs (Tecnologias de Informação e da Comunicação) foi acompanhada por uma aura de encanto e fascínio, gerando, assim, um discurso tecnicista, principalmente pelas possibilidades de interação do homem com as máquinas.

O híbrido, ou o encontro de dois meios, constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova. Isto porque o paralelo de dois meios nos mantém nas fronteiras entre formas que nos despertam da narcose narcísica. O momento do encontro dos meios é um momento de liberdade e libertação do entorpecimento e do transe que eles impõem aos nossos sentidos (MCLUHAN: 1974, p.75).

A temática do hibridismo será abordada nessa pesquisa no viés dos estudos midiáticos com ênfase na construção da linguagem audiovisual interativa, porém, entende-se que seja relevante a apresentação teórica desse conceito tão complexo e ao mesmo tempo tão invocado nos estudos comunicacionais.

3.1.1 Os fundamentos do hibridismo

O que significa hibridismo? Segundo Covaleski (2010), hibridismo deriva da raiz grega arcaica *hybris*, que em uma primeira definição significa uma espécie de mistura, “compreendida como algo não natural e que, na visão dos gregos da antiguidade”, seria uma espécie de combinação realizada de uma forma excessiva, considerada assim algo não permitido e inconveniente (p. 29). Na segunda definição apresentada por Covaleski, hibridismo é compreendido como a “composição de dois elementos distintos que resultem num terceiro e novo elemento, mantendo características dos dois primeiros — reforçando-as ou reduzindo-as — criando-se o que se chama de híbrido” (p. 29).

A primeira definição é aquilo que Soares (2012) diz sobre o pensamento de baziniano: “Se André Bazin já chamava o cinema de “linguagem impura” [...], o vídeo leva esta experiência ao extremo” (p. 49). Para Araújo e Barbosa (2008), a discussão sobre hibridismo demonstra que ele deve ser “pensado não como anomalia, aquilo que foge à categoria pré-concebida de normalidade, híbrido não como mistura impura, mas como o estatuto principal das imagens de um mundo, cujas dimensões culturais nos colocam em múltiplos espaços e tempos de

vivência” (p. 8). Prosseguindo, a segunda definição nos leva a pensar em dois pontos importantes, a criação de um novo elemento e a dinâmica na criação desse elemento, onde ocorre a tensão de reforçar e reduzir características dos dois elementos-base. Assim, podemos definir que um exemplo clássico de híbrido é o próprio videoclipe, pois entendemos que esse formato possui duas matrizes, a música e o vídeo, onde se fundem e geram o videoclipe.

Soares (2012), pesquisando sobre a linguagem do videoclipe, entende que o videoclipe é um exemplo de gênero televisual pós-moderno que “agrega conceitos que regem a teoria do cinema, abordagens da própria natureza televisiva e ecos da retórica publicitária” (p.49). O caminho teórico que o autor constrói para entender como é desenvolvida a linguagem do videoclipe é fundamentado no tripé: híbrido (MACHADO, 1997), transtemporal (CANCLINI, 1997) e neobarroco (CALABRESE, 1987). O autor se apropria do argumento de Arlindo Machado (1997) que entende que o vídeo é um sistema híbrido para defender a hipótese que “se é possível estabilizar a dinâmica das articulações na criação a partir do vídeo, este sustentáculo é o do hibridismo” (p.49). Entretanto, Soares não aprofunda essa discussão, possibilitando, assim, um segmento rico para ser explorado principalmente na migração do videoclipe na web.

Em uma visada culturalista sobre o hibridismo, ou melhor, no contexto de hibridações culturais, Barros (2012) desenvolve um caminho sobre esta temática a partir dos estudos de Stuart Hall e de García Canclini. Segundo o autor, essa noção de hibridação “não fica restrita à cultura contemporânea, no universo da superestrutura” podendo ser aplicada também no “campo da infraestrutura”. Barros entende que

Quando nos referimos à dimensão multimídia dos novos aparatos de recepção e às dinâmicas de interconexão nos processos de edição, transmissão e recepção de conteúdos, podemos falar de hibridação midiática e tecnológica. Aliás, a mídia sempre teve essa natureza híbrida, pois um novo meio sempre assimila elementos de meios anteriores. Isso fica evidente no cinema e na televisão, meios que sintetizam outros meios e tecnologias (BARROS, 2012, p. 131).

Essa posição de BARROS (2012) vai de encontro ao nosso entendimento, pois também cremos que a mídia sempre teve essa natureza híbrida, e mais ainda, o videoclipe nasce em um ambiente de hibridização de suportes e

dispositivos. Nesse sentido, Barros, a partir de um viés da experiência estética, observa que a “hibridação pode comparecer no processo de criação e produção dos objetos estéticos e está presente nos discursos midiáticos”, sendo que “a própria percepção estética, vivenciada no âmbito da fruição ativa, é dinamizada quando o fruidor tem à sua mão recursos que combinam a recepção com a reedição, a recriação e a distribuição de conteúdos”, Assim, Barros conclui que

“são objetos estéticos híbridos, que permitem percepções estéticas também híbridas, correspondentes a representações e apropriações culturais concebidas em um universo de mestiçagem e sincretismo, próprios destes tempos de hibridação cultural que caracterizam a sociedade midiaticizada (BARROS, 2012, p. 132).

Em uma outra percepção sobre o hibridismo, Santaella (2014) desenvolve a ideia de gênero híbrido a partir dos estudos de Bakhtin nos quais os gêneros discursivos se desenvolvem conforme se complexificam “as esferas da *práxis* humana (p. 206) e é ampliado nas manifestações das redes sociais digitais e nas misturas do discurso verbal, no hipertexto, na multimídia”, assim por diante. Ela afirma que o “traço primordial dos processos de comunicação na web, a interatividade”, consegue seu apogeu nas redes sociais digitais e nos games. Essa afirmação corrobora para observarmos como é construído o videoclipe interativo, pois entendemos que os processos de interação se darão principalmente por elementos vindos da linguagem dos *games* e por conexões que agregam o desenvolvimento da linguagem musical e visual hibridizadas em um novo meio, um meio hipermidiático. Santaella (2014) atenta que mesmo que Bahktin tenha desenvolvido suas teses a partir dos estudos do “romance como *locus* privilegiado do dialogismo, seus conceitos [...] prestam à perfeição para a análise da interatividade nas redes sociais digitais” (p. 207).

Nessa perspectiva, os estudos de Irene Machado (2005) são resgatados por Santaella (2014), que afirma que “mais do que reverter o quadro tipológico das criações estéticas, o dialogismo, ao valorizar o estudo dos gêneros, descobriu um excelente recurso para “radiografar” o hibridismo, a heteroglossia e a pluralidade de sistemas de signos na cultura” (p. 153). Ao discutir os gêneros poéticos e os gêneros da prosa, segundo Irene Machado, Bahktin vê na prosa uma grande “potencialidade que se manifesta como fenômeno de mediação, que age por contaminação, migrando de uma dimensão a outra. Mediação, migração,

contaminação não cabem nos limites da Poética” (p. 154). A autora afirma também que

[...] para Mikhail Bakhtin a prosificação da cultura letrada pode ser considerada um processo altamente transgressor, de desestabilização de uma ordem cultural que parecia inabalável. Trata-se da instauração de um campo de luta, da arena discursiva onde é possível se discutir ideias e construir pontos de vista sobre o mundo, inclusive com códigos culturais emergentes. Bakhtin alcançou essa outra dimensão da cultura letrada, não analisando o seu impacto sobre a cultura oral, nem polarizando tradições, mas examinando a insurreição de uma forma dentro da outra, no mais autêntico processo dialógico. Nela os discursos e processos de transmissão das mensagens se deixam contaminar, permitindo o surgimento dos híbridos (MACHADO, 2005, p. 154).

Podemos notar nestes dois parágrafos anteriores que Machado (2004), ao pesquisar os estudos de Mikhail Bakhtin para problematizar os gêneros discursivos, utiliza termos como mediação, migração e contaminação, permitindo, assim, o surgimento dos híbridos. Isso nos mostra que a ideia de hibridismo, principalmente quando a autora utiliza o verbo contaminar, é sempre ligada a algo que não é puro, mas que absorve elementos de outra fonte, gerando, assim, um novo elemento, um híbrido.

Retomando Santaella (2010), foi a partir do final da década dos anos 1980 que o termo hibridismo “tornou-se uma palavra-chave para caracterizar as sociedades contemporâneas, especialmente, as latino-americanas e, nelas, especialmente brasileira” (p. 81). Santaella (2010) atribui que foi depois da explosão das redes globais de comunicação e da *world wide web* que a utilização das palavras “hibridismo, híbrido e hibridização expandiu-se de forma considerável para se referir tanto” para aquilo que ela denomina de “a mistura de linguagens na hipermídia” como também “referir-se à interconexão dos espaços virtuais de informação a que os usuários de dispositivos móveis se conectam”. A autora entende essa mistura de linguagens na hipermídia como uma espécie de junção do hipertexto com a multimídia que define a “linguagem própria das redes”. Ela entende também que “texto, som, imagem, sinais e símbolos convivem em uma mesma dinâmica e complementam-se na tarefa solidária para a criação de sentidos acionados pela interação do usuário” (p. 82).

Santaella (2010), resgatando o sentido dicionarizado da palavra híbrido, faz um esforço para demonstrar que, tanto nos campos da Biologia, Física,

Química, ou até mesmo quando é abordado o híbrido como adjetivo pela gramática, o que “há em comum ao sentido de todas essas formações de palavras é a mistura entre elementos diversos para a formação de novo elemento composto”. Dessa forma, quando o termo híbrido é empregado por campos como o da cultura, estudos midiáticos e dos signos, segundo a autora, “eles carregam justamente o sentido que lhes é comum: produto resultante de coisas misturadas, amálgama, mescla, reunião íntima de coisas diversas e/ou opostas”⁵⁹ (p. 82). A autora entende que a contribuição dos pesquisadores latino-americanos em estudar o termo híbrido encontrou solo fértil para expandir-se, entretanto, para Santaella, foi na cibercultura e na explosão da cultura digital dos anos de 1990 que o uso do vocábulo hibridismo encontrou esse lugar (p. 83). Santaella argumenta que na cultura digital “o hibridismo das mídias está ligado ao processo de convergência das mídias” (p. 85), desse modo,

[...] a convergência midiática pressupõe a compreensão do processo digital, [...] O que vale reforçar é que, via digitalização, todas as fontes de informação são homogeneizadas em cadeias sequencias de 0 e 1. O vocábulo binário expandiu-se com rapidez, para incluir, além de números, informações tradicionalmente chamadas de analógicas como imagens, áudio e vídeo. A mistura de dados resultante do tratamento digital de todas as informações – som, imagem, texto, programas informáticos – é chamada de multimídia. Mídias, que antes existiam em suportes físicos separados – papel para o texto e a imagem impressa, película química para a fotografia e o filme, fita magnética para o som e o vídeo -, que dependiam de meios de transporte distintos – fio de telefone, onde de rádio, satélite de televisão, cabo -, passaram a combinar-se em um mesmo todo digital, produzindo a convergência de vários campos midiáticos tradicionais. Foram assim, fundidas em quatro formas principais da comunicação humana: o documento escrito (imprensa, magazine, livro); o audiovisual (televisão, vídeo, cinema), as telecomunicações (telefone, satélites, cabo) e a informática (computadores e programas informáticos). A esse processo cabe com justeza a expressão “convergência das mídias” que está na base do hibridismo midiático. (SANTAELLA, 2010, p. 85-86).

⁵⁹ Segundo a Santaella, “O mais curioso em tudo isso é constatar que aquilo que os autores latino-americanos estavam trazendo à tona, já desde a primeira metade do século XX, como característica definidoras dos nossos territórios culturais, vieram coincidir com os temas candentes dos debates sobre pós-modernidade travados num plano internacional, a partir dos anos 1980, diante da transnacionalização da cultura, do crescimento acelerado das tecnologias e das mídias comunicacionais, à expansão dos mercados culturais e à emergência de novos hábitos de consumo. Nesses debates, o termo híbrido encontrou solo fértil para expandir-se, assim como o encontrou na crítica pós-colonial, segundo a qual a ideia de culturas homogêneas, de transmissões contíguas e consensuais da tradição histórica e das comunidades étnicas deveria passar por profundas revisões (ver Bhabha, 1998). (SANTAELLA, 2010, p. 82-83).

O quadro teórico da convergência midiática que Santaella (2010) descreve no parágrafo anterior é considerado pela autora como uma questão subjacente à ideia de hipermídia, já que ela considera a hipermídia como uma linguagem “própria das redes informacionais, da internet e, porque não, do ciberespaço” (p. 87).

[...] chamo de hipermídia a constituição de uma nova linguagem, uma nova espécie na complexa ecologia dos signos, cujo DNA se encontra nas hipersintaxes híbridas que nascem das misturas em inconsúteis de uma diversidade de sistemas de signos, ou seja, a mais híbrida dentre todas as formas híbridas de linguagem. Embora Manovich (2008) não chame de hipermídia, mas de hibridação midiática, opondo esta flagrantemente a mera multimídia, minha ideia de hipermídia está muito mais próxima da hibridação midiática de Manovich (SANTAELLA, 2010, p. 87).

A conceptualização de hibridação midiática de Manovich (2007) a qual Santaella (2010) se refere foi publicada em 2007 com o título “*Understanding Hybrid Media*”, na qual o autor defende a ideia de um hibridismo que vai além dos efeitos que os softwares de composição possibilitaram para o tratamento de imagens, sendo também um *hybrid visual language* que promove um sistema de experimentação que extrapola os níveis comerciais com o *status* de produção independente onde esses vídeos são produzidos para festivais de mídia, web, dispositivos móveis. Segundo Manovich (2007), esses artistas híbridos combinam vídeos, camadas bidimensionais, animação, geradas tudo em tempo real (p. 2-3). Essa combinação de formas variadas que o autor apresenta é dividida em duas categorias, a remixagem e a hibridação midiática. A primeira combina os conteúdos em um mesmo meio, e a segunda em diferentes meios.

Esse *deep remixability* de Manovich (2007) significa que o que é remixado atualmente não são apenas conteúdos de diferentes mídias, mas também suas técnicas fundamentais, métodos de trabalho e formas de representação e expressão. Cria-se, então, um “metameio”, onde o software combina e une em um ambiente comum o cinema, a animação computacional, os efeitos especiais, o design gráfico e a tipografia. Manovich entende que um trabalho produzido neste novo *metamedium* pode utilizar todas as técnicas, ou qualquer subconjunto dessas técnicas, que anteriormente eram únicas para essas diferentes mídias (p. 9). O pesquisador entende que essa metamídia deve ser

imaginada como uma biblioteca onde todas as conhecidas técnicas de mídia se encontram no ambiente digital, entretanto, ele pontua que existe um universo muito mais profundo, pois quando essas técnicas se encontram, “elas começam a interagir de maneiras que nunca poderiam ter sido previstas ou até imaginadas anteriormente”⁶⁰ (p. 9).

Na visão de Santaella, resgatando Raymond Bellour⁶¹ (1997), o autor não se afasta da insistência sobre o “hibridismo das imagens entre si e [...] das palavras e das imagens, sob a influência poderosa do computador”, que, segundo Santella (2013), Manovich chama de metamídia “e que Bellour considera agente metamórfico em um mundo proliferante de imagens de que o computador é o grande misturador (p. 112). Concluindo, é no computador, e especificamente na internet por meio das interfaces e softwares, que o videoclipe é construído em sua linguagem sincrética em um suporte híbrido, dando origem a uma nova forma expressiva, e, como diria Mcluhan (1974),

O híbrido, ou encontro de dois meios, constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova. Isto porque o paralelo de dois meios nos mantém nas fronteiras entre formas que nos despertam da narcose narcísica. O momento do encontro dos meios é um momento de liberdade e libertação do entorpecimento e do transe que eles impõem aos nossos sentidos (MCLUHAN, 1974, p. 74).

Mcluhan (1974) de uma maneira pioneira já apontava para os fundamentos teóricos da convergência midiática de Jenkins (2008). Um dos representantes com mais destaque da escola de Toronto de Comunicação, Marshall Mcluhan desenvolve três princípios: primeiro, o meio é a mensagem (p. 9); segundo, “o conteúdo de um meio é o usuário deste meio” (PEREIRA, 2007); e terceiro, o conteúdo de qualquer meio ou veículo é sempre um outro meio ou veículo (MCLUHAN, 1974, p. 16). Segundo Pereira (2007), o terceiro princípio é retomado pelos pesquisadores Bolter e Grusin (2000) na obra *Remediation – Understanding New Media*.

Jay David Bolter e Richard Grusin (2000), buscando entender o surgimento das novas mídias digitais no final do século XX, desenvolvem todo

⁶⁰ Tradução livre: — “they started interacting in ways that could never have been predicted or even imagined previously” (p. 9).

⁶¹ A autora fundamenta-se no livro *Entre-imagens* de 1990 e nos artigos escritos entre 1981-90 (SANTAELLA, 2013, p. 112).

seu arcabouço teórico em torno do conceito de remediação. Para os autores, remediação é uma lógica formal pela qual os novos meios renovam as formas dos meios anteriores, onde a imediação e a hipermediação completam essa tripla genealogia (p. 273). A imediação seria a lógica da transparência (p. 23), na qual o dispositivo chega ao ponto de produzir o sentido de apagamento, ou, como diria os autores, a transparência da realidade virtual. Seria uma espécie de supressão do dispositivo ou da interface. Diferente da imediação que gera a transparência dos meios e “levando a uma renderização automática do ato de representação, a lógica do hipermeditamento reconhece os múltiplos atos de representação e os torna visíveis”⁶²(p. 33). No que concerne aos videocliques interativos, temos esse tripé em recorrência aos projetos. Temos videocliques interativos que remediam a própria interface, onde o estilo Youtube se renova, extrapolando até o aspecto *widescreen*; temos os videocliques interativos em VR que buscam a imersão na forma da imediação; e temos, em grande quantidade, a hipermediação, onde os videocliques reconhecem os atos de representação nas ferramentas de interação na imagem e no som. As proposições de Jay David Bolter e Richard Grusin (2000) nos ajudam a pensar uma estrutura da construção híbrida, porém, retomaremos mais adiante esses conceitos para elucidar a construção dos videocliques interativos.

Prosseguindo, num viés da convergência de mídias, porém, observando a linguagem do vídeo, Mello (2008) entende que “o contexto da imagem na convergência das mídias é como um movimento de retorno ao desvio, que evoca a construção de um mundo híbrido, heterogêneo, impuro, repleto de conflitos e ruídos” (p. 124). A autora entende que as conjunturas da imagem nos ambientes digitais são concebidas unicamente pela lógica numérica que “é como um movimento de retorno à ordem, que evoca a construção de um mundo perceptivo ordenado, homogêneo, isento de conflitos e ruídos” (MELLO, 2008, p. 124). Nesse contexto, abordaremos as conexões da linguagem do videoclipe em relação à sua construção híbrida.

⁶² Original: *If the logic of immediacy leads one either to erase or to render automatic the act of representation, the logic of hypermediacy acknowledges multiple acts of representation and makes them visible* (BOLTER e GRUSIN, 1998, p. 33).

3.1.2 Vídeo + música + interatividade

Neste subcapítulo, buscaremos apresentar bases conceituais do vídeo, da música e da interatividade em convergência para entendermos a construção do videoclipe interativo. Assim, começemos pelo vídeo.

Como apresentado anteriormente, a partir dos estudos de Machado, (1997),

[...] o vídeo é um sistema híbrido; ele opera com códigos significantes distintos, parte importados do cinema, parte importados do teatro, da literatura, do rádio e, mais modernamente, da computação gráfica, aos quais acrescenta alguns recursos expressivos específicos, alguns modos de formar ideias ou sensações que lhe são exclusivos (Machado, 1997, p. 190).

Observamos nessa citação de Machado (1997) como o vídeo se torna um espaço rico para os processos de hibridização e inovação no audiovisual., chegando ao ponto de concordarmos com Santaella (2007) que defende o vídeo como “linguagem audiovisual por excelência” (p. 217). Essa afirmação de Santaella nos leva a refletir a necessidade de entendimento dos delineamentos que o vídeo obteve ao migrar do analógico para o digital. A autora (2007) ressalva que acima do cinema, onde existe uma dominância do conteúdo diegético, “quase toda substância do vídeo pode ser descrita em termos de temporalidade, ritmo, frequência, quer dizer, de acordo com os parâmetros que pertencem ao universo sonoro” (p. 55), dado que,

[...] com pura duração, inscrição da velocidade e dos cortes, a visualidade do vídeo guarda parentesco muito maior com a música do que com as artes plásticas e visuais. Não vem do acaso, portanto, a fusão alquímica do som e da imagem no vídeo musical, principalmente quando o computador veio permitir que o tempo seja projetado dentro da imagem em si mesma, imagem que, finalmente, adquiriu o poder de se comportar exatamente como o som na sua natureza de puro tempo, na sua pluralidade de devires imediatos (Santaella, 2007, p. 55).

Deste modo, Santaella (2007) observa que o videoclipe foi, juntamente com a videoarte, o precursor e criador de sínteses inventivas.

Avançando, desenvolvendo estudos sobre as novas circunscrições da linguagem do vídeo, Christine Mello (2008) defende que há três processos de extremidades que tangenciam o meio videográfico: a desconstrução, a contaminação e o compartilhamento. Ela afirma que

[...] as novas circunscrições do vídeo permitem problematizá-lo em torno à direção de suas fronteiras e extremidades, como uma forma de saída do epicentro da linguagem eletrônica. Embora o vídeo sempre tenha se caracterizado por sua natureza híbrida, podemos ver, hoje, essa hibridez associada à grande parte do conjunto de operações artísticas, permitindo a esse meio uma forma de extrapolar a sua pluralidade interna e produzir um alargamento de sentidos. É sob essas novas abordagens que se refletem os seus deslocamentos ou as marcas de extremidade em sua linguagem (MELLO, 2008, p. 19).

Mello (2008) entende que a busca por um vídeo expandido perpassa em observar as interconexões entre a arte e a interface, onde “esses trânsitos dizem respeito às fronteiras compartilhadas que o colocam em contato com estratégias discursivas distintas ao meio eletrônico e interconectam múltiplas ações criativas em um mesmo trabalho de arte” (p. 20). A autora busca nas proposições de Plaza e Tavares (1998), que afirmam que é por meio do processo das hibridações tecnológicas que é “possível extrair de sua esfera sógnica mais específica o pixel como elemento de compartilhamento entre todas as manifestações eletrônicas”, pois

[...] o mínimo elemento discretizado e quantificado da imagem, fornece as condições para a mistura de uma ampla gama de fontes icônicas: pintura, desenho, fotografia, radiografia, xerox, vídeo, cinema, figuras, ilustrações, etc., que são hibridizadas nos espaços videográficos, onde são estabelecidos os novos sentidos para a imagem (PLAZA e TAVARES, 1998, p. 199).

Mello (2008) argumenta que essa contaminação deve ser entendida como uma espécie de “ação estética descentralizada em que o vídeo se potencializa como linguagem a partir do contato com outra linguagem”. A autora entende que quando ocorre essa ação “é possível verificar o circuito dos meios expressivos da arte sendo contaminado pelo conglomerado sógnico que representa o vídeo”, pois, segundo ela, as estratégias criativas, na maioria das vezes, se iniciam de uma problemática originária da conjuntura videográfica e se congregam com outros campos artísticos “como no caso dos diálogos do vídeo com a música, com a dança, com o teatro, com a performance, com a literatura, com o s ambientes arquitetônicos e urbanos” (p. 137). Isso nos faz refletir que talvez nosso objeto esteja em um campo muito mais artístico, procurando principalmente como subverter uma linguagem ou produzir experiências inovadoras com as novas tecnologias disponíveis, do que no campo de mídia de massa onde o clipe se torna uma espécie de hit do momento. Podemos ver isso

na quantidade de *interactive music videos* no gênero musical Rock e suas variantes como o indie. Poucos são os videocliques interativos que nasceram de músicas que são hits, mas sim músicas mais autorais e independentes, com as quais esses artistas querem, além de inovarem, experimentarem outras formas de construir seus clipes.

Retomando a questão da contaminação que Mello (2008) utiliza para pensar a construção da linguagem do vídeo, por meio dessas contaminações “o vídeo amplia seus diálogos com outras linguagens na construção de um discurso dialético”. A autora entende que o código da terminologia “vídeo” não se dilui, mas, na verdade, esse termo “possui o poder de afetar e contaminar irreversivelmente a outra linguagem em diálogo”, pois utiliza da lógica do “vídeo +, ou o vídeo que soma seus sentidos aos sentidos de outras linguagens”. A autora cita como primeiro exemplo dessa soma o próprio videoclipe, que para Mello (2008) é “uma linguagem não pode mais ser lida dissociada da outra” (p. 137). Assim,

[...] essa extremidade do vídeo refere-se à sua expansão como dispositivo e, também, à sua ampliação no espaço sensorial. Em muitas dessas estratégias criativas, trata-se de observar a saída do vídeo do plano-tela do monitor de TV, ou do contexto do chamado vídeo monocal (ou o *singlechannel video*), para uma abertura de experiências no circuito expositivo. Em seus processos de contaminação com outras linguagens, o vídeo produz manifestações dialógicas sem, contudo, deixar de existir com seus atributos particulares de código e linguagem (MELLO, 2008, p. 137-138).

Essa visão de Mello (2008) nos desafia a pensar os *interactive music video* como uma extremidade de vídeo em expansão, no qual aquilo que a autora denomina de experiências no circuito expositivo ganha força nos videocliques interativos que congregam dispositivos e ultrapassam a lógica da utilização de apenas uma tela, mas várias telas que estão surgindo e desafiando a produção e desenvolvimento audiovisual.

Lembrando que, em 2007, início do desenvolvimento dos videocliques interativos com os processos de digitalização e avanços na utilização do audiovisual nos navegadores, foi apenas em 2008 que o Youtube começou a realizar *uploads* em 720p. Porém, a experiência realizada por Vincent Morisset

no clipe *New Bible*⁶³ subverteu o formato 16:9 e fragmentou parte do corpo do cantor aproveitando o espaço do navegador programado em Flash. Isso deixou o clipe extremamente leve para ser fruído na internet. Outro ponto importante é que o clipe oficial⁶⁴ foi produzido em 4:3 em 480p para ser disponibilizado no Youtube. Esse modelo analógico em que o clipe oficial foi desenvolvido contrasta com o outro modelo subversivo de produção audiovisual e mostra aquilo que Mello entende que

[...] do atrito causado entre modelo analógico e o modelo digital surgem parâmetros novos e híbridos produzidos pelos artistas de vídeo. Quando utilizados sob a forma de recurso criativo, esses parâmetros são considerados muitas vezes como formas de estranhamento e são designados como *transmutações intersígnicas* (PLAZA, 1987, p. 67) entre uma e outra codificação de linguagem. Esse tipo de procedimento tipicamente experimental implica problematizar os seus enunciados audiovisuais. Os gestos de estranhamento para com as linguagens digitais revelam uma visão crítica sobre o seu estatuto da arte, questionando sua natureza e seus circuitos de produção, distribuição e exibição (MELLO, 2008, p. 126).

Assim, entende-se que no ambiente das novas mídias, a criação de videoclipes interativos é algo que gera novas experiências estéticas e formas expressivas jamais pensadas ou criadas, onde a problemática da enunciação audiovisual na internet se torna de extrema importância neste trabalho, pois esses videoclipes, denominados interativos, são um objeto sincrético, pois têm em si várias linguagens manifestadas que operam em um único processo de enunciação, um texto audiovisual, e, dessa forma, concretiza-se discursivamente em um suporte, abrindo caminho para o desenvolvimento de formas expressivas inovadoras.

Abordando agora a questão da música na construção do videoclipe interativo, concordamos com Soares (2012) que afirma que é necessária a busca pela compreensão de como a música está introduzida na dinâmica do videoclipe e como o elemento musical irá conversar com a imagem e com a edição (p. 41).

Afinal de contas, a música é tanto o constituinte videoclíptico que evoca uma espécie ou efeito de narrativa quanto responsável, de maneira geral, pelo ritmo da montagem do vídeo. Se a canção apresenta-se mais “rápida”, por exemplo, através de melodias eletrônicas e batidas sincopadas, há uma tendência a que o

⁶³ Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com.br/2007/01/arcade-fires-neon-bible-interactive.html>> Acesso em: 13 jun. 2017

⁶⁴ Disponível em <https://youtu.be/y_n_o1anu9E> Acesso em: 13 jun. 2017

videoclipe também se referencie com uma edição “rápida”. O efeito contrário, de um videoclipe de uma música mais lenta, também implicará, de maneira geral, a que se tenha uma edição menos frenética. Mais uma vez, é preciso relativizar: estamos tratando de generalizações, tendências. Há videoclipes, sobretudo de música eletrônica, que subvertem esta implicação: apresentam, por exemplo, imagens não-editadas (e “lentas”, por exemplo) com uma canção de batidas frenéticas (SOARES, 2012, p. 41).

Como o próprio Soares (2012) adverte, as generalizações na relação entre a música e a imagem devem ser levadas em consideração, pois é preciso relativizar, já que são tendências que podem ser subvertidas por outro clipe, além de acreditarmos que o videoclipe deve ser considerado como um “dos raros espaços decididamente abertos a mentalidades inventivas, capaz ainda de dar continuidade ou novas consequências a atitudes experimentais inauguradoras” (MACHADO, 2000, p. 174). Para problematizar a questão da relação da música e da imagem no videoclipe, Soares (2012) traz os conceitos de paisagem sonora e de esfera do som em seu embasamento. Para isso, ele começa resgatando um fundamento de Janotti Jr (1997) que entende que “o videoclipe carrega consigo as possibilidades da fruição musical e da imagem não como representação, mas como uma associação de sensações caleidoscópicas”, já que “imagem assume o status de impura (ou suja) se comparada à pureza (ou limpeza) da sonoridade fora do imbricamento imagético” (p. 1). Esse argumento de Janotti Jr. é interpretado por Soares (2012) sobre o caso de que nem sempre as imagens que interagem com a música apresentam uma “representação” daquilo que é “dito” na canção (p. 43). Entretanto, outro ponto que consideramos crucial e que Soares também observa na argumentação de Janotti Jr. (1997), a questão da sinestesia.

Segundo Soares (2012), ao tratar do conceito da sinestesia no campo dos estudos audiovisuais, os conceitos de paisagem sonora e esfera do som “podem ajudar na percepção do videoclipe de forma mais sistemática” (p. 43). O autor compreende que a paisagem sonora se desenvolve num componente sinestésico, onde a música é transformada em imagem, “gerando um efeito virtual de ouvir algo e estar na música” ou no som, corroborando ao perceber “como se constroem as diegeses de alguns videoclipes” (p. 43). Outro aspecto que Soares reconhece é que o

[...] conceito de paisagem sonora vai situar o videoclipe dentro de uma ótica naturalmente imbricada com a própria origem da canção. Esta paisagem sonora será coisificada, “implantada”, construída a partir das noções de roteirização, direção de arte, direção de fotografia, planejamento de planos e edição (SOARES, 2012, p. 43).

Nessa perspectiva, deve-se entender que as paisagens sonoras falam do entorno, inserindo o espectador no ambiente sonoro, enquanto as “esferas do som partem para uma noção mais detalhada, mais localizada deste ambiente” (SOARES, 2012, p. 43).

Prosseguindo, também discorre sobre a música na construção do videoclipe a pesquisadora Ariane Holzbach (2010). A autora aborda a história social do surgimento do videoclipe, apontando três principais características estruturais: “a veia televisiva, a sincronização bastante específica entre som e imagem e o desenvolvimento de sua narrativa particular” (p. 01). Sobre a segunda característica, Holzbach (2010), já citada no capítulo anterior, entende que essa busca pela sincronização transforma elementos que estavam separados em seus meios específicos em complementares no audiovisual”. Assim, diferente de outros gêneros e formatos, o videoclipe não pode ser idealizado sem música, “até porque ela necessariamente o precede”, sendo que a imagem e a música “são necessariamente interdependentes” (HOLZBACH, 2010, p. 8).

Em um esforço teórico intenso, Holzbach (2013) busca apresentar os teóricos que estudam videoclipe e detecta que muitos autores não tratam o videoclipe como um produto em si, mas sim subordinado “às regras do cinema e da videoarte” até mesmo não levando em conta “um aspecto essencial da natureza estrutural do videoclipe: a música” (p. 62). Contudo, Holzbach (2013) considera que dois pesquisadores ultrapassam esse limite de observar apenas o videoclipe em sua expressão visual, são eles: Goodwin (1993) e Vernallis (2004). Segundo a autora,

Como Goodwin, Vernallis entende que o videoclipe só pode ser compreendido considerando-se que as imagens devem ser vistas em relação à música que ilustram, e propõe que as relações entre esses dois elementos podem acontecer numa escala mais profunda que a simples edição da imagem levando em conta o ritmo da batida musical. Além disso, as possíveis

conexões que o videoclipe elenca entre música e imagem devem ser compreendidas levando-se em conta, por exemplo, as associações culturais presentes no ambiente onde o circuito de produção e consumo do videoclipe se desenvolve (HOLZBACH, 2013, p. 88-89).

Abordaremos agora a questão da interatividade na construção do videoclipe interativo, retomando alguns pontos principais já iniciados na dissertação “Videoclipe 2.0: interatividade e regimes de interação na era digital”, desenvolvido em 2013 (CALDAS, 2013). Entende-se que interatividade é um termo que ganhou expressão na atualidade com o desenvolvimento das novas tecnologias de comunicação e tem sido utilizado com sentidos muito distintos, entretanto a interatividade ainda é uma questão implícita mal problematizada e mal resolvida na comunicação. Apresentaremos abaixo cinco linhas teóricas que problematizam interatividade, sendo eles: Lévy (1999), Machado (1997), Manovich (2001), Lemos (2010) e Primo (1998, 2007).

Para Pierre Lévy (1999), a interatividade é mais que um simples problema, sendo necessário “um novo trabalho de observação, de concepção e de avaliação dos modos de comunicação”, afastando-se de “uma característica simples e unívoca atribuível a um sistema específico” (LÉVY, 1999, p. 82). Em seu argumento, Lévy define três tipos de interatividade, a mensagem linear não alterável em tempo real, a interrupção e reorientação do fluxo informacional em tempo real e a implicação do participante na mensagem. O primeiro tipo é representado por dispositivos como imprensa, rádio, televisão e cinema. O segundo é constituído por bancos de dados multimodais, hiperdocumentos fixos, simulações sem imersão nem possibilidade de modificar o modelo. Já o terceiro é composto por *videogames* com um só participante, simulações com imersão sem modificação possível de modelo. Lévy (1999) desenvolve também cinco eixos de graus de interatividade: Primeiro eixo – as possibilidades de apropriação e de personalização da mensagem recebida, seja qual for a natureza dessa mensagem; segundo eixo – a reciprocidade da comunicação (a saber, um dispositivo comunicacional “um-um” ou “todos-todos”); terceiro eixo – a virtualidade (que enfatiza aqui o cálculo da mensagem em tempo real em função de um modelo e de dados de entrada); quarto eixo – a implicação da imagem dos participantes nas mensagens; e quinto eixo – a telepresença. Para ele, a característica da interatividade está agregada ao crescente

desenvolvimento dos dispositivos técnicos, possibilitando a maior participação dos agentes e alterando o status comunicativo entre emissores e receptores, destacando que a “participação ativa do beneficiário de uma transação de informação” é base dessa interatividade (1999, p. 79).

O segundo autor é Arlindo Machado (1997), que, refletindo sobre a introdução e utilização de computadores na produção artística, define que a interatividade é empregada como um termo que se presta a utilizações mais desconstruídas abrangendo um campo semântico dos mais variados, o qual “compreende desde salas de cinema em que as cadeiras se movem até novelas de televisão que os espectadores escolhem (por telefone) o final da história” (p. 144). Machado resgata em sua argumentação os pressupostos de Bertold Brecht, dizendo:

[...] em 1932, Bertolt Brecht [...] falava em interatividade ao se referir ao processo de inserção democrática dos meios de comunicação numa sociedade plural, com participação direta dos cidadãos, tal como imaginava que deveria ser o sistema radiofônico alemão. Essa ideia acabaria afinal se materializando na utopia das rádios e televisões livres, que floresceram na Europa quarenta anos depois (p. 144).

Machado (1997) também se embasa nos conceitos de Enzensberger e Raymond Williams. Para Enzensberger, entendia que a interatividade era um mecanismo de troca permanente de papéis entre emissores e receptores acreditando que o modelo dos meios de comunicação poderia deixar de ser um processo unidirecional de atuação dos produtores sobre os consumidores para se converter em sistemas de trocas, uma espécie de feedback constante entre os implicados no processo. Já Raymond Williams, em uma visada mais culturalista, criticava o uso do termo interativo para as novas tecnologias da época, considerando-as, na verdade, reativas, pois o usuário só tinha a possibilidade de escolher uma alternativa dentro de um programa definido. Machado destaca que Williams defendia que a interatividade deveria responder como uma forma autônoma, criativa e não prevista da audiência (p. 144-145). Arlindo fecha seu pensamento sobre interatividade destacando que essa discussão já apresentava uma “fortuna crítica preciosa” antes mesmo do advento da informática, que deu apenas a contribuição técnica ao problema.

O terceiro teórico a problematizar esse conceito é Lev Manovich (2001).

Em seu livro *The language of New Media*, aborda a interatividade como mitos que devem ser demolidos. O autor afirma que esse conceito tem sido utilizado como uma propriedade distintiva das novas mídias, apontando que é necessário o desenvolvimento de termos diferentes para os diversos tipos de interatividade, já que ele considera que toda comunicação intermediada por um computador é interativa⁶⁵.

Relacionado ao uso do computador, baseado em meios de comunicação, o conceito de interatividade é uma tautologia. A interface homem-computador moderno (HCI) é, por sua própria definição, interativa. Em contraste com as interfaces anteriores, tais como processamento em lote, HCI permite ao utilizador controlar o computador em tempo real, através da manipulação da informação exibida na tela. Depois que um objeto é representado em um computador, ele automaticamente se torna interativo⁶⁶ (TRADUÇÃO LIVRE, MANOVICH, 2001, p. 55).

Manovich (2001) propõe, a partir de seus estudos, a diferenciação de dois conceitos de interatividade: a fechada e a aberta. A primeira é entendida como um estado no qual os usuários podem acessar alguns dados e outros não, com o princípio de elementos previstos pela estrutura. Na interatividade aberta o usuário pode implementar modificações (p. 59).

O quarto teórico é André Lemos (2010), que acredita que a noção de interatividade está ligada aos meios digitais, definida, assim, como uma nova forma de interação técnica, de propriedade *eletrônico-digital*, em diferença à interação *analógica*, que se caracteriza pela mídia tradicional. Para o autor,

Experimentamos, todos os dias, formas de interação ao mesmo tempo técnicas e sociais. Nossa relação com o mundo é uma relação interativa onde as ações variadas correspondem a retroações das mais diversas. Essa interação funda toda a vida em sociedade. Vamos tratar aqui não da interação social, mas do que se vem chamando de interatividade (digital) relacionada aos novos *media* (embora sempre esteja ligada à primeira). Isso pressupõe delimitar a interatividade como uma ação dialógica entre o homem e os objetos tecnológicos (LEMOS, 2010, p. 112).

⁶⁵ Entrevista realizada no blog do Estadão.com. Disponível em: <<http://blogs.estadao.com.br/link/para-lev-manovich-falar-em-cibercultura>>. Acesso em: 13 jun. 2012.

⁶⁶ Original: Used in relation to computer-based media, the concept of interactivity is a tautology. Modern human-computer interface (HCI) is by its very definition interactive. In contrast to earlier interfaces such as batch processing, modern HCI allows the user to control the computer in real-time by manipulating information displayed on the screen. Once an object is represented in a computer, it automatically becomes interactive (MANOVICH, 2001, p. 55).

Fundamentado na trajetória evolutiva da tecnologia televisiva, Lemos (2010) propõe uma classificação da interatividade em cinco níveis. O nível 0 é o estágio da TV em preto e branco com apenas um ou dois canais onde a interatividade é limitada à ação de ligar e desligar, regular volume, brilho e contraste. O nível 1 é quando a televisão ganha cores, outras opções de canais e o controle remoto, possibilitando, assim, o *zapping*⁶⁷. Já o nível 2 de interação ocorre quando o telespectador tem a possibilidade de acoplar equipamentos como vídeo, câmeras portáteis e *videogames*, possibilitando uma “temporalidade própria e independente do fluxo das mesmas”. O nível 3 é definido por Lemos como a chegada dos sinais de uma interatividade digital que possibilite ao usuário interferir no conteúdo das emissões a partir de telefones, fax ou e-mail. O último nível é descrito pelo autor como o nível atual da chamada televisão interativa, em que existe a possibilidade de participação, via telemática, do conteúdo das emissões em tempo real (p. 113-114). Lemos (2010) afirma que a interatividade está situada em três níveis não excludentes: técnico analógico-mecânico, técnico eletrônico-digital e social (interação). O autor conclui alegando que a interatividade, analógica ou digital, é baseada numa ordem mental, simbólica e imaginária, que estrutura a própria relação do homem com o mundo, pois o imaginário alimenta a relação das pessoas com a técnica, impregnando a própria forma de concepção das interfaces e da interatividade (p. 115).

O quinto teórico é Alex Primo (2008). O autor destaca que o termo interatividade está cada vez mais popular e sempre esteve ligado a um pensamento tecnicista e mercadológico. Com isso, Primo considera mais apropriada a utilização do termo “interação mediada por computador”, pois tentar diferenciar interatividade e interação pode se converter em uma cilada. Primo entende interação como “ação entre” envolvidos “do encontro” (inter+ação) (p.13). A partir desses argumentos, o autor propõe dois tipos de interação: a mútua e a reativa. A interação mútua é “aquela caracterizada por relações interdependentes e processos de negociação”, um sistema aberto com trocas constantes em que os interagentes afetam-se “mutuamente”. A interação reativa é aquela “limitada por relações determinísticas de estímulo e resposta”, um

⁶⁷ O ato de zappear, isto é, trocar de canal pelo controle remoto da televisão é considerado por Lemos o processo de navegar pela televisão, considerando, assim, o antecessor da navegação na Web.

sistema fechado, em que o reagente não muda o agente (PRIMO, 2008, p. 57). Primo observa, ainda, que “boa parte dos estudos de interação mediada por computador continua enfatizando apenas a capacidade da máquina, deixando como coadjuvante as relações sociais” (PRIMO, 2008, p. 33).

Chegamos aqui, após a apresentação de três bases conceituais que o videoclipe interativo carrega sobre si, com um grande desafio: entender como um objeto, que além dos sistemas visuais (vídeo) e sonoros (música) de um texto sincrético audiovisual, se propõe a colocar em inter-ação (interatividade) enunciado e enunciatário. Dessa forma, como apresentado neste capítulo, nossa pesquisa apoia-se na questão do sincretismo de linguagem em interface com a questão da hibridização de meios numa perspectiva dos estudos da linguagem na comunicação. Assim, entende-se que os processos de produção dos videoclipes interativos podem gerar produtos que hibridizam as linguagens dos suportes midiáticos tradicionais, porém, acreditamos que há videoclipes que desconsideram essa herança e criam clipes que subvertem a própria linguagem do videoclipe da forma televisiva, trazendo uma maturidade expressiva do meio. Após a apresentação teórica sobre o hibridismo, abordaremos o conceito de sincretismo.

3.2 O SINCRETISMO DE LINGUAGEM SOB OLHAR DO PROJETO HJELMSLEVIANO

Greimas e Courtés fundamentam-se na obra de Hjelmslev (1975) “Prolegômenos a uma teoria da linguagem”, para desenvolver o verbete sincretismo no dicionário de Semiótica. Mas antes de apresentarmos essas definições e as contribuições de outros autores na construção teórica dessa tese, revisitaremos a construção do projeto hjelmsleviano e sua influência na construção teórica da semiótica greimasiana.

3.2.1 O projeto Hjelmsleviano

É na “obra Prolegômenos a uma teoria da linguagem” de Louis Hjelmslev que procurou-se “estabelecer os princípios que deveriam nortear a construção de uma ciência da linguagem ou de uma ciência das linguagens” (FIORIN, 2003,

p. 20). Com o propósito de entender o fenômeno linguístico numa visão imanentista em oposição à transcendentalista, Hjelmslev estudou a linguagem “como um todo que se basta a si mesmo, como uma estrutura *sui generis*”, negando, assim, a tradição linguística precedente, pois, para ele, o “único teórico que merece ser tratado como pioneiro é Ferdinand de Saussure” (FIORIN, 2003, p. 20-21).

Segundo Fiorin (2003), o primeiro postulado básico do projeto hjelmsleviano é: “a todo processo corresponde um sistema que permite analisá-lo e descrevê-lo através de um número restrito de premissas” (HJELMSLEV, 1975, p. 8), pois o processo deve ser estabelecido “de um número limitado de elementos que reaparecem em novas combinações”, onde a teoria tem que ser “preditiva, pois permite fazer um cálculo das combinações possíveis, prognosticando, dessa forma, os eventos possíveis e as condições de sua realização” (FIORIN, 2003, p.22). Assim, como afirma Hjelmslev, o objetivo da teoria da linguagem é “verificar a tese da existência de um sistema subjacente ao processo, e da tese de uma constância que subentende as flutuações” (HJELMSLEV, 1975, p. 9).

Partindo daquilo que Hjelmslev (1975) define que uma teoria tem “por objetivo elaborar um procedimento por meio do qual se possa descrever, não contraditória e exaustivamente, os objetos dados de uma suposta natureza (p. 19)”, Fiorin (2003) interpreta que a teoria buscou estabelecer um método para compreender um dado objeto pois

[...] uma teoria da linguagem interessa-se por textos. Por conseguinte, ela deve ser suficiente para reconhecer qualquer texto possível. O texto é um processo. A predição diz respeito ao sistema (ou língua), a partir do qual se estruturam todos os textos, sejam eles realizados ou teoricamente possíveis, de uma língua, de todas as línguas que existem, que existiram ou que existirão (FIORIN, 2003, p. 25).

Fiorin (2003) ainda chama atenção para dois pontos que ele considera “extremamente importantes”. Primeiro ponto: “não só o sistema é o objeto da teoria, mas também o processo”, já que o texto é o foco principal da teoria da linguagem. Segundo ponto: “método não pode ser indutivo, pois seria impossível percorrer todos os textos nas diferentes línguas e, mesmo que isso fosse factível,

seria preciso dar conta dos textos possíveis, que ainda não existem.” (p. 25). Assim, Fiorin explica:

De um lado, em razão do princípio da adequação, a teoria da linguagem realiza um trabalho empírico; de outro, em virtude do princípio da arbitrariedade, opera um trabalho de cálculo das possibilidades (Hjelmslev 1975: 21). Isso parece paradoxal. O lingüista dinamarquês, no entanto, explica. O teórico, com base em certos dados da experiência – necessariamente limitados –, empreende um cálculo das possibilidades. Isola propriedades comuns a esse campo de dados da experiência, generaliza-as e estabelece-as por definição. A partir desse momento, ele decide, arbitrária mas adequadamente, quais são os objetos aos quais a teoria pode ser aplicada e quais são aqueles a que ela não o pode ser. Submete esses objetos a um cálculo que prevê todos os casos concebíveis. Esse cálculo, deduzido a partir da definição apresentada e independentemente de qualquer referência à realidade empírica, fornece o instrumental que permite reconhecer um dado texto e a língua com a qual ele foi elaborado. A teoria não é verificada, ou seja, confirmada ou invalidada, recorrendo-se aos textos ou à língua. O único controle admitido pela teoria é a não contradição ou a exaustividade do cálculo (FIORIN, 2003, p. 25-26).

Seguindo os princípios apresentados na citação acima, a presente tese realizou um trabalho empírico de recenciamento da primeira década dos vídeos interativos (2007-2016), selecionando 152 projetos que de maneira exaustiva foi catalogado em um banco de dados interativo.

A semiótica estabeleceu sua teoria narrativa precisamente em conformidade com as concepções hjelmslevianas. Fiorin exemplifica que Greimas, a partir dos contos maravilhosos de Propp, estabelece uma generalização arbitrária: uma narrativa é uma transformação, calculando assim todas as possibilidades de transformações. Fiorin demonstra por meio dos pressupostos de Hjelmslev que “o cálculo pode permitir estabelecer diversos procedimentos que levam a uma descrição não contraditória e exaustiva de um dado objeto”, pois, como diria Hjelmslev, é o princípio da simplicidade que permite dizer que uma solução é a correta.

Neste direcionamento, Fachine (2011) destaca que apesar da teoria da linguagem hjelmsleviana ter sido estruturada a partir do exame das línguas naturais, o projeto teórico de Hjelmslev “era dotado de tamanho grau de abstração e formalização que pretendia explicar o funcionamento geral da

linguagem independentemente de suas formas de expressão” (p. 226). A autora acrescenta, ainda, que os conceitos de sistema e processo de Hjelmslev, usando o exemplo do sistema da língua portuguesa, podem ser aplicados em todos os níveis de organização da linguagem, pois em “qualquer desses níveis, há unidades a serem postas em relação, e estas serão presididas, necessariamente, por um determinado sistema [...] que, ao ser atualizado, torna-se-á parte de um processo linguístico” (p. 227).

Fechine (2011) afirma que os conceitos de sistema e de processo estão ligados diretamente nos dois modos de arranjo das estruturas da linguagem, o eixo sintagmático (processo) e o paradigmático (sistema), sendo o primeiro eixo operando no arranjo da combinação e o segundo no da seleção. Segundo a autora, esses dois conceitos “podem nos ajudar a descrever a articulação de um grande número de processos de linguagem porque nos permitem entendê-los a partir das virtualidades e atualizações dos elementos que constituem o sistema semiótico” (p. 228).

Fiorin (2003) exemplifica a partir dos pressupostos de Hjelmslev (1975) que o processo e o sistema são as duas hierarquias que operam na teoria da linguagem, sendo que no processo a relação entre os termos é sintagmática, e no sistema é paradigmática. Assim, o sistema é chamado por Hjelmslev de esquema e o processo de uso. Prosseguindo, Fiorin afirma também que “em todos os níveis da linguagem, existem funções” e a “relação entre o sistema e o processo é também uma função”. Ele analisa que para Hjelmslev o sistema é a constante e o processo a variável, pois “o processo pressupõe o sistema, mas o sistema não pressupõe o processo” (FIORIN, 2003, p. 31). Hjelmslev entende que não se pode ter um texto sem que haja uma língua com a qual ele é realizado, mas pode-se imaginar uma língua sem que haja textos nessa língua (FIORIN, 2003, p. 31-32 apud Hjelmslev, 1975, p. 44). Lembrando que Hjelmslev está teorizando os textos verbais, como pensar esses pressupostos teóricos para o momento em que a colisão da linguagem audiovisual e da linguagem de programação constrói novas formas expressivas de um hiperaudiovisual, no qual os processos de hibridização e sincretização ditam essas novas construções enunciativas nas plataformas digitais? Esse é o nosso desafio teorizando aquilo que chamamos de hipervídeo clipe.

Retomando o caminho de observar o projeto teórico de Hjelmslev na construção das linguagens sincréticas, Fiorin (2003) afirma que, embasado por Saussure (1969), o signo “não une um nome a uma coisa, mas um conceito a uma imagem acústica, ou seja, é um todo formado por um significante e um significado” (p. 80), ou, “nas palavras de Hjelmslev, uma expressão e um conteúdo”, sendo que a “expressão só é expressão porque é expressão de um conteúdo e o conteúdo só é conteúdo porque é conteúdo de uma expressão” (p. 34). Fiorin também alerta que, para Hjelmslev, é necessário rever a definição de signo de Saussure, “pois ele tomou os dois funtivos separadamente e não tratou da função semiótica”, assim Hjelmslev promove “uma radical mudança nas concepções de forma e de substância”, sendo que ele entende que

[...] substância não precede a forma como em Saussure, mas é resultado de uma forma. Os conceitos (substância do conteúdo) presentes em cada língua são resultantes de diferenças paradigmáticas e dos modos de organização dos conteúdos (forma do conteúdo). A substância depende da forma e não se pode atribuir a ela um sentido independente [...]. A substância da expressão e do conteúdo (sons e conceitos, respectivamente) existe em função da forma (diferenças constitutivas dos paradigmas do conteúdo e da expressão e modos de organizar sintagmaticamente o conteúdo e a expressão), que se projeta, como diz Hjelmslev, sobre o sentido, tal como um fio esticado projeta sua sombra sobre uma superfície contínua (FIORIN, 2003, p. 36-37).

Assim, conforme o texto, um processo é inicialmente divisível numa linha da expressão e numa linha do conteúdo. Os paradigmas, classes do sistema, têm uma face da expressão e uma face do conteúdo. Tatit (2001), no mesmo viés de análise, afirma que Hjelmslev foi o “grande sintetizador de Saussure”, pois “tentou dar corpo àquela teoria, e se valeu, sobretudo, de dois conceitos, de duas oposições fundamentais de Saussure: língua e fala de um lado, e significante e significado de outro”. Tatit mostra que “daí que vem todo o conceito de plano da expressão e plano do conteúdo, e ao mesmo tempo o pensamento exaustivo sobre relação entre língua e fala” (p. 2). Assim, Hjelmslev entende que “só se pode abordar o conteúdo em relação com a expressão, pois para compreender cada um dos planos é preciso levar em conta o outro”, nesse sentido o “estudo da expressão e o do conteúdo é o estudo da relação entre eles” (FIORIN, 2003, p. 41). Ainda segundo o autor, “a semiótica francesa procura levar a cabo o projeto hjelmsleviano”, porém, ela se distancia no

momento que Hjelmslev indica que “o texto seja a unidade do processo com a qual o linguista trabalha”. De acordo com Fiorin, “a semiótica [...] não se propõe como tarefa fazer uma descrição exaustiva do plano do conteúdo das línguas naturais, não pretende explicar as unidades lexicais particulares, mas a produção e a interpretação dos textos” (p. 48).

Temos aqui alguns pontos basilares sobre a teoria semiótica que Fiorin (2003) apresenta a partir do projeto hjelmsleviano: a semiótica pensando a significação como a criação e/ou a apreensão de diferenças procurará determinar não o sistema da língua, mas o sistema estruturado de relações que produz o sentido do texto (FIORIN, 2003, p. 48); a semiótica sempre reconheceu que o texto se produz num dado contexto histórico sem pretensão de uma análise histórica como uma descrição de um conjunto de “anedotas” que cerca sua produção”, mas “ao longo de sua elaboração teórica, ir reintegrando, com base em princípios teóricos coerentes, o que inicialmente foi descartado” (FIORIN, 2003, p. 48); “Na medida em que explica como os homens produzem e interpretam textos, a semiótica atende ao princípio do empirismo”, pois busca explicar “como se estruturam não só os textos que existem, mas todos aqueles que podem vir a existir” (FIORIN, 2003, p. 49); a semiótica busca desenvolver uma análise formal do texto estudando o conjunto de relações que “produz o significado, aquilo que o texto diz”, analisando a forma e não a substância do conteúdo, isto é, “como o texto diz o que diz” (FIORIN, 2003, p. 49); “a semiótica, na medida em que faz inicialmente abstração do plano da expressão, interessa-se tanto pelo texto verbal, quanto pelo visual ou pelo sincrético” FIORIN, 2003, p. 50); o projeto semiótico leva em conta o princípio de Hjelmslev que entende que a análise deve mostrar as invariantes e as variantes, pois “se não se pode negar que ele tenha uma estruturação, que explica o que faz dele um todo de sentido, não se pode também deixar de ver que ele é a manifestação de singularidades; é, de certa forma, da ordem do acontecimento” (FIORIN, 2003, p. 50).

Esses pontos citados acima são posições e definições da semiótica greimasiana que se fundamentam e se desenvolvem a partir do projeto hjelmsleviano. Fiorin termina afirmando que a semiótica tem ampliado seu objeto,

[...] de forma a reintegrar tudo o que inicialmente descartara. A semiótica operou uma redução metodológica provisória de seu campo de atuação. No entanto, nunca ignorou a História, o homem, as determinações sociais presentes na linguagem. Pretende apenas que a imanência dê uma base mais sólida para estudar o que é transcendente à linguagem, juntando imanência e transcendência numa unidade superior. A semiótica, como o projeto hjelmsleviano, se atribuiu a seguinte finalidade: *humanitas et universitas*. E vem cumprindo esse desiderato (FIORIN, 2003, p. 51-52).

3.2.2 Da semiótica ao sincretismo de linguagem

Greimas, juntamente com seus colaboradores e discípulos, desenvolveu a teoria geral da significação. Utilizando como base os pressupostos da linguística saussureana nos estudos dos signos e das contribuições de Hjelmslev, como já apresentado anteriormente, que estudou a significação enquanto relação entre o plano de expressão e o plano de conteúdo, Greimas edifica uma disciplina capaz de analisar a produção do sentido de textos, sejam verbais, não verbais ou sincréticos. Desse modo, se torna imprescindível analisar como acontece a homologação entre as categorias do plano da expressão e do plano do conteúdo, pois o sincretismo resulta dessa articulação das variadas linguagens, da qual decorre a significação.

Partimos do pressuposto que a semiótica tem como objeto de estudo a significação, “que é definida no conceito de texto”, e, por sua vez, o texto é estabelecido “como uma relação entre um plano de expressão e um plano de conteúdo”. Assim, o plano de conteúdo concerne ao significado do texto, “ou seja, como se costuma dizer em semiótica, ao que o texto diz e como ele faz para dizer o que diz”, e o plano de expressão ocupa-se “à manifestação desse conteúdo em um sistema de significação verbal, não verbal ou sincrético” (PIETROFORTE, 2004, p. 11). Nessa tese, o nosso interesse é em entender como os sistemas sincréticos processam as várias linguagens de manifestação nos vídeos interativos em sua construção de sentido. Pietroforte (2004) esclarece essa problemática afirmando que

[...] um mesmo conteúdo pode ser expresso por meio de planos de expressão de ordens diferentes, ou seja, pode-se manifestar

em um plano de expressão de ordem verbal, não verbal ou sincrética. O conteúdo que se manifesta no sistema verbal em um romance, por exemplo, pode ser adaptado para o cinema em um plano de expressão sincrético, ou inspirar uma sinfonia ou uma tela em planos de expressão não-verbais [...] pode se considerar, por isso, que o sentido de um texto está em seu plano de conteúdo. Definindo nesse plano, o sentido pode ser estudado em uma teoria semiótica, que pretende descrever os processos de sua formação, ou seja, a significação (PIETROFORTE, 2004, p. 11-12).

Pietroforte (2004) delinea que num primeiro momento teórico da semiótica greimasiana, o plano de expressão ficou meio de lado, porém, um tempo depois, alguns autores caminharam para uma abordagem na teoria dos sistemas semi-simbólicos. O autor define que quando “uma forma da expressão é articulada com uma forma do conteúdo, essa relação é chamada semi-simbólica” (p. 21). Pietroforte (2014) exemplifica essa articulação citando como exemplo a pintura: “Uma pintura em que o conteúdo é articulado de acordo com a categoria semântica vida vs. morte, [...] pode ter sua expressão formada de acordo com uma categoria plástica luz vs. sombra, de modo que a sombra refira-se à morte e a luz, à vida” (p. 21).

A questão do sincretismo na semiótica discursiva tem sua matriz no pensamento de Hjelmslev e é identificada no projeto de greimasiano e aprofundada por Floch na formulação das relações semi-simbólicas. Segundo Hjelmslev, em “nos Prolegômenos a uma teoria da linguagem” (2009), o autor define que sincretismo será uma superposição, “uma mutação suspensa entre dois funtivos, e a categoria estabelecida por uma superposição será”, tanto no plano de conteúdo e no plano da expressão, “um sincretismo” (p. 94). Segundo Hjelmslev, os sincretismos podem se manifestar pela fusão e pela implicação. O primeiro seria quando “a manifestação de um sincretismo que, do ponto de vista da hierarquia da substância, é idêntico à manifestação de todos ou de nenhum dos funtivos que entram num sincretismo, sendo que no segundo seria a “manifestação de um ou vários funtivos que entram no sincretismo, mas não de todos” (p. 95). Mas o que são esses funtivos? Para Fiorin, Greimas entende esses funtivos como termos ou categorias que “em determinados contextos podem ser invariantes e em outros são superpostos, contraindo um sincretismo” (p.30).

Para Greimas e Courtés (2011), sincretismo é o procedimento ou seu resultado “que consiste em estabelecer, por superposição, uma relação entre dois (ou vários) termos ou categorias heterogêneas, cobrindo-os com o auxílio de uma grandeza semiótica (ou linguística) que os reúne” (p. 467). Os autores ainda indicam no segundo verbete do dicionário que serão consideradas “como sincréticas as semióticas que – como a ópera ou o cinema – acionam várias linguagens de manifestação” (p. 467). Podemos observar que a primeira definição é apoiada no projeto de Hjelmslev (2009, p. 93), que entende que sincretismo é uma categoria estabelecida por superposição e a outra como semióticas sincréticas. No entanto, Fiorin (2009), articulando a proposição de Floch sobre semióticas sincréticas, afirma que “as semióticas sincréticas constituem um todo de significação e, portanto, há um único conteúdo manifestado por diferentes substâncias da expressão” (p. 35).

Cortina e Da Silva (2014) afirmam, a partir da obra de Floch, que “o texto sincrético não é uma simples bricolagem, uma mistura de componentes diversos; é uma superposição de conteúdos formando um todo de significação” (p. 8). Segundo os autores, organizadores da obra “Semiótica e Comunicação: estudo sobre textos sincréticos” (2014), os textos analisados “pertencem à Comunicação, uma área que desafia a semiótica em virtude das manifestações sincréticas que se intensificam na vida cotidiana” (CORTINA, DA SILVA, 2014, p. 8). Isso demonstra o desafio encontrado na construção dessa tese, na qual um objeto contemporâneo como o videoclipe interativo se apresenta como uma manifestação sincrética em um suporte convergente que indica a possibilidade de desenvolvimento de uma nova forma expressiva característica das mídias digitais.

Fiorin (2009) nos mostra que as semióticas sincréticas estabelecem um todo de significação, sendo assim “há um único conteúdo manifestado por diferentes substâncias de expressão”. Ele resgata as proposições de Floch que definiam que o plano de expressão das semióticas sincréticas se caracteriza “por uma pluralidade de substâncias para uma forma única (FLOCH, 1986, p. 218, apud FIORIN, 2009, p. 35-36). Fiorin alerta que é muito difícil falar da expressão de diferentes semióticas já que não há teoricamente uma metalinguagem que se demonstra adequada para uma análise satisfatória para o exame de todos sistemas de significação (p. 36). Porém, devemos entender que o processo de

sincretização, como postula Floch, é um mecanismo de enunciação (p. 37). Uma vez que “temos uma única enunciação sincrética, realizada por um mesmo enunciador, que recorre a uma pluralidade de linguagens de manifestação para constituir um texto sincrético” (p. 38). É isso que encontramos nos videocliques interativos, já que com a pluralidade de linguagens de manifestação, como a música, os ruídos, o verbal escrito, o videográfico, a animação, o gestual, por exemplo, é construído o texto audiovisual interativo desses cliques. Contudo, nos apoiamos também no argumento de Médola (2009), que nos convoca a pensar que “a forma única do texto audiovisual é dada pela linguagem audiovisual”, já que é ela abriga e possibilita “a formatação de todos os modos de articulação das substâncias visual e sonora que virão a constituir as diferentes linguagens” (p. 407).

A temática do sincretismo no videoclipe no viés da semiótica sincréticas, é abordada por Paolo Peverini (2004) e Ricardo Monteiro (2009). Peverini (2004), analisando os videocliques televisivos da era da MTV, entende que é a partir do sincretismo de diferentes linguagens que o “videoclipe desenvolve sua própria estética, resultado de uma prática constante de re-elaboração expressiva, que se exercita as formas canônicas de linguagem audiovisual⁶⁸” (TRADUÇÃO LIVRE, p. 35). Peverine defende que é pelo ritmo produzido pelo sincretismo de diferentes linguagens que se fornece a esse texto a capacidade de envolver profundamente o espectador utilizando o canal da visão para induzir uma recepção fortemente sinestésica (p. 49). O autor entende

[...] que o que faz os videocliques serem formas originais de textualização do audiovisual, não é apenas pela sua capacidade de se condensar em um breve espaço de tempo um grande numero de imagens, complexos movimentos de câmeras e efeitos especiais bem elaborados, mas também pela sua capacidade de explorar as potencialidades do sincretismo audiovisual para além do limiar da separação de uma forte narrativa congregada de uma forma arbitrária sons e imagens⁶⁹ (TRADUÇÃO LIVRE, PEVERINI, 2004, p. 62).

⁶⁸ Original: *A partire dal sincretismo di differenti linguaggi (immagini, musica, testo) sviluppano na propria estetica, risultato di una pratica costante di rielaborazione espressiva che si esercita sulle forme canoniche del linguaggio audiovisivo.*

⁶⁹ Original: *Ciò che rende i videoclip delle forme originali di testualità audiovisiva non è unicamente la capacità di condensare in uno spazio breve un gran numero di inquadrature, complessi movimenti di macchina ed elaborati effetti speciali, ma anche l'attitudine a esplorare le potenzialità del sincretismo audiovisivo per spingersi al limite della soglia che separa una narratività forte dall'assemblaggio del tutto arbitrário di suoni e immagini.*

Além disso, Peverine analisa o videoclipe pela tríade sincretismo, ritmo e corpo (p. 49) enquanto Monteiro (2009) caminha para um recurso metodológico mais focado no sincretismo de linguagem apropriando-se pelo modelo do semi-simbolismo desenvolvido por Floch para analisar o videoclipe “A minha alma”, do grupo Rappa. O autor realiza o caminho analítico observando o texto sincrético e “buscando cada uma das instâncias de substância de algumas das categorias de expressão e conteúdo a elas relacionadas”, para na sequência verificar a neutralização ou sobreposição “com relação àquelas suscitadas pelas demais instâncias” (p. 299).

Essas duas maneiras de analisar o videoclipe foram aplicadas em audiovisuais que eram produzidos numa lógica televisiva de massa, mesmo em canais segmentados. Acreditamos que o videoclipe, caminhando para a era pós-televisiva (Korsgaard, 2015), convergiu e encontrou desafios em novas lógicas de produção e circulação. Um videoclipe, antes criado para exibição em fluxo televisivo, hoje é fruído nas mais diversas telas e das mais diversas formas possíveis. Entender a construção sincrética do videoclipe interativo se torna uma necessidade para compreender a migração do audiovisual para o universo hipermidiático. Cremos que o videoclipe interativo se apresenta como uma construção sincrética e híbrida, que possivelmente corrobora para pensarmos, conforme Murray (2003), em uma forma expressiva específica para a internet.

Médola (2006), direcionando seus estudos para a comunicação audiovisual, em particular a televisão, defende que existem dois aspectos nos quais o sincretismo deve avançar em termos de análise: o primeiro seria o exame das estratégias de uma nova mídia e o segundo que identificaria os modos como o plano de expressão atua na percepção inteligível e sensível do processo de produção de sentido. Atualizando isso para os vídeos interativos, além dos sistemas visuais e sonoros de um texto sincrético audiovisual, o audiovisual interativo, que na sua gênese se propõe a colocar em inter-ação enunciado e enunciatário, possui outros sistemas específicos de uma nova tecnologia, como a utilização de múltiplas telas na interação em ato, a tatialidade nas telas de dispositivos móveis ou até mesmo o controle de um aparelho televisivo por comandos de voz e gestos, que são acrescentados em sua forma expressiva. Após a apresentação da fundamentação teórica da tese, nos dois próximos capítulos poderemos proceder com as análises dos vídeos interativos com o foco nos

processos de hibridização e remediação e da construção do sincretismo de linguagem no videoclipe interativo.

CAPÍTULO 4 – A ARQUITETURA DOS VIDEOCLIPES INTERATIVOS: OS PROCESSOS DE REMEDIAÇÃO E HIBRIDIZAÇÃO ENTRE *GAME*, NAVEGAÇÃO, MIXAGEM E NARRATIVA

Neste capítulo analisaremos as estratégias de remediação dos vídeos interativos. Propomos, a partir da análise do *corpus* de pesquisa, quatro tipos de arquiteturas de vídeos interativos, sendo eles: *game*, navegação, mixagem e narrativa.

4.1 O VIDEOCLÍPE INTERATIVO: ARQUITETURAS EM REMEDIAÇÃO

Apresenta-se a proposta de pensar os vídeos interativos a partir de arquiteturas que se remediam e hibridizam, ou seja, remediam outras mídias, suportes, formatos, características e hibridizam as quatro categorias propostas. Como já apresentado nos capítulos anteriores, partimos do conceito de remediação (BOLTER; GRUSIN, 2000), onde se entende que os vídeos interativos, ao migrarem para a *interface* web, remediam outros suportes e formatos na construção de sua linguagem. Defendemos que essas apropriações só são possíveis no ambiente digital. Isso não significa que essas propriedades nunca ocorreram em outras mídias ou dispositivos, entretanto acredita-se que a internet potencializa e contribui para esse encontro. Pode-se afirmar que no vídeo interativo, diferente do vídeo televisivo, os produtores/criadores não apenas editam e exibem o conteúdo audiovisual mas precisam realizar o processo de programação em uma determinada interface. Neste cenário, as características de junção do visual e do sonoro em interface computacional constroem um novo *status* de produção, circulação e consumo audiovisual.

Isso pode ser entendido mais do que uma mudança gradual de inovações tecnológicas que chegavam com os novos equipamentos e eram expostos em uma feira de tecnologia ou em um novo comercial. Hoje isso é feito a cada *plugins* ou *codec* que é disponibilizado e atualizado nos dispositivos e suas plataformas. Entretanto, o que vemos nos vídeos interativos é uma apropriação de linguagens que eram realizadas em outras mídias, como no cinema, no rádio e principalmente na própria televisão, sendo remediadas no plano da interface computacional. Chegamos ao ponto crucial que é o de saber

como se dão os processos de remediação e hibridização no videoclipe interativo e como a linguagem do videoclipe interativo engloba as características e suportes da comunicação *broadcast*, analógica, massiva.

Propormos pensar os vídeos interativos como um exemplo de conteúdos nativos da internet, porém na sua construção eles remediavam constantemente outros gêneros e estruturas midiáticas. Neste cenário, Bolter e Grusin (2000), como já citado em outros capítulos, partem do argumento de que as mídias atuais funcionam como uma espécie de mídia remediadora, onde esses processos de remediação podem ser considerados também como um possível caminho para pensarmos as velhas mídias. Segundo os autores, “[...] nossa cultura concebe cada mídia ou constelação de mídia à medida que responde, redistribui, compete e reforma outras mídias” (p. 55). Os autores afirmam:

Em primeiro lugar, podemos pensar em algo como uma progressão histórica, de mídias mais recentes remediando mídias mais antigas e, em particular, de mídias digitais remediando seus predecessores. Mas a nossa é uma genealogia de afiliações, não uma história linear, e, nessa genealogia, a mídia mais antiga também pode remediar as mais recentes. A televisão pode se remodelar e se assemelhar à *World Wide Web*, e o filme pode incorporar e conter gráficos de computador dentro de sua própria forma linear. Nenhum meio, ao que parece, pode agora funcionar independentemente e estabelecer seu próprio espaço separado e purificado de significado cultural (BOLTER; GRUSIN, 1999, p. 55; tradução livre).

Observando a citação acima, Bolter e Grusin (2000) chegam a defender que não há atualmente mais uma mídia pura ou independente de outras mídias. Se considerarmos esse pressuposto nas proposições da convergência midiática (JENKINS, 2008), onde os meios coexistem e se entrelaçam, tudo se resolveria por meio das remediações. Porém e se, em um cenário hipotético, um programa de rádio optar, em sua estrutura, por não migrar para a internet em forma de aplicativo e continuar utilizando o modelo de transmissão de faixas FM e AM ou um programa telejornalístico do interior do Brasil, se quiser continuar transmitindo, mesmo que em forma digital, no mesmo estilo-padrão *broadcasting* já estabelecido pelo modelo do século XX? Como resposta a essa questão, acredita-se que o conteúdo que não busca convergir pode estar fadado a desaparecer ou até mesmo a perder a sua audiência para outros conteúdos que

optam pela migração digital. Acreditamos, em um cenário onde novos dispositivos e interfaces surgem diariamente, que os fluxos de produção e circulação midiática tornam-se uma temática importantíssima para ser debatida, problematizada e pesquisada pelos comunicadores em interface com a informática.

Como dito anteriormente, o videoclipe em sua natureza nasce híbrido, porém se estabeleceu na televisão por mais de duas décadas. Mas sempre foi um espaço para experimentação no audiovisual, demonstrando isso também ao migrar para a Web. Nesse sentido, a interface se torna o local onde o audiovisual se estabelece. Segundo Sawaya (2007), a interface computacional, também nomeada como interface gráfica do usuário, é um “[...] tipo de configuração de imagem de vídeo que permite ao usuário selecionar comandos, acionar programas e ver listas de arquivos ou opções, apontando para representações figurativas e listas de menus na tela” (p. 207). Pode-se dizer, então, que a linguagem da Web é de base videográfica. Assim, como já foi apresentado no Capítulo 3, a natureza da linguagem do vídeo é híbrida (MELLO, 2008). Isso também vem ao encontro do pensamento de Manovich (2005), para quem as interfaces digitais, “em termos semióticos, [...] funcionam como um código que carrega mensagens culturais em uma variedade de mídias”⁷⁰ (p. 64, tradução livre). Segundo o mesmo autor, as interfaces modelam a maneira como o usuário do computador concebe o próprio computador. Manovich defende que a interface determina o modo como os usuários pensam em qualquer objeto de mídia acessado por meio de um computador, além de retirar das “mídias suas distinções originais”, impondo “sua lógica nesses objetos” (p. 65).

Manovich (2005) declara que “até o fim da década de 1990, com o uso da internet, o computador deixa de ser somente uma ferramenta para criar, mas passa a armazenar, distribuir e acessar todos os meios de comunicação” transformando-se em uma espécie de “máquina universal de mídia” (p. 70, tradução livre). Ele usa a terminologia *interfacing*, ou seja: com a distribuição de todas as formas culturais pelo computador, “estamos cada vez mais interfaceando predominantemente para uma cultura de dados (textos, fotografias, filmes, música, ambientes virtuais)” (p. 69). O autor finaliza expondo

⁷⁰ no original: “In semiotics terms, the computer interface acts as a code that carries cultural messages in a variety of media” (p. 64).

que não estamos mais na era da interface homem-computador-cultura, mas sim em formas pelas quais os computadores apresentam dados culturais e nos permitem interagir com eles (p. 70). Esse novo *status* nos autoriza a pensar nos vídeos interativos, já que os conteúdos feitos para uma interação do enunciário são a base do nosso objeto. Por conseguinte, seguindo as proposições de Jay David Bolter e Richard Grusin (1998), nesta tese busca-se examinar as estratégias de remediação pela qual os vídeos interativos se apropriam de meios e arquiteturas anteriores, construindo, assim, sua estrutura midiática na Web.

Se partimos do fundamento de que, no início dos primeiros navegadores, as interfaces eram parecidas com o *layout* das revistas da década de 1990 (MANOVICH, 2005), problematizar um formato audiovisual migrando para a *interface* computacional sem um padrão preestabelecido de formato ou até mesmo de construção estética nos possibilita propor possibilidades analíticas a respeito do modo como essa migração ocorre na primeira década de vídeos interativos e de que maneira esses conteúdos são remediados em um *interface* computacional.

Realizando um caminho teórico-metodológico parecido, Holzbach (2012) examina o modo como a MTV, no contexto do advento dos canais segmentados da televisão a cabo, constrói a sua identidade específica como um canal musical “por meio de uma remediação dos modelos e formatos das rádios FM” (p. 265). A autora afirma:

Ao observar as primeiras horas de programação da MTV, em 1.º de agosto de 1981, percebe-se o esforço do canal musical no sentido de “remediar” (aspas do autor) características e formatos das rádios FM na televisão. Desenvolvida para lidar com as mudanças engendradas atualmente nas mídias a partir da consolidação da internet, a remediação é uma chave analítica que permite perceber como as mídias desenvolvem conexões entre si e de que maneira as mídias antigas impactam o surgimento das novas mídias, e vice-versa (HOLZBACH, 2012, p. 272).

Neste cenário de mudanças em que as mídias se encontram desde o início da migração digital (VILCHES, 2003), passando pela convergência midiática (JENKINS, 2008) até chegar às proposições de remediação das novas mídias de Bolter e Grusin (2000), que resgatam e atualizam conceitos de McLuhan (1974), serão analisadas as características dos vídeos interativos,

nos quais apontaremos as estratégias de remediação observando as apropriações que esse audiovisual interativo comuta em sua estrutura.

4.2 ARQUITETURAS DO VIDEOCLÍPE INTERATIVO: GAME, NAVEGAÇÃO, MIXAGEM E NARRATIVA

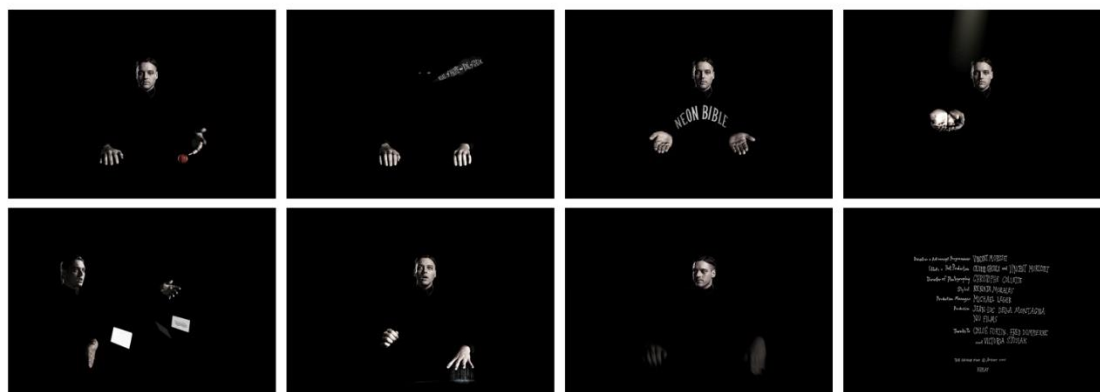
Para pensarmos as estratégias de remediação nos vídeos interativos, optamos por utilizar o termo *arquitetura*. Partindo do sentido dicionarizado, arquitetura corresponde ao significado de forma e estrutura de uma construção, sendo que, na informática, esse conceito também é adaptado e utilizado como arquitetura de computadores. Assim, optamos por seguir esse caminho e adaptá-lo para o videoclipe interativo, nomeando a reiteração de determinadas características de arquiteturas do videoclipe interativo.

Como realizado no capítulo do mapeamento e estado da arte do videoclipe interativo, conforme a descrição dos vídeos era realizada algumas características foram surgindo e remetendo a outras mídias, estéticas, formatos, gêneros e suportes. Com isso, após o detalhamento dos 152 vídeos interativos, conseguimos chegar a quatro características que sempre eram reiteradas. A primeira arquitetura, *game*, surgiu ao descrevermos os vídeos *Neon Bible*⁷¹ e *Electric Feel Interactive Music Video Game*⁷², ambos de 2007. O primeiro, como já descrito anteriormente, possibilita ao enunciário manipular objetos e o próprio cantor, ativando comandos de abrir e fechar da figura do cantor, clarear e escurecer o rosto, ativar movimentos de atirar maçãs, jogar cartas com os movimentos das mãos, capturar luzes e fazer chover pelas mãos do cantor (FIG 28).

⁷¹ Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com.br/2007/01/arcade-fires-neon-bible-interactive.html>> Acesso em: 21 nov 2017.

⁷² Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2007/01/mgmt-electric-feel-interactive-music.html>> Acesso em: 21 nov 2017.

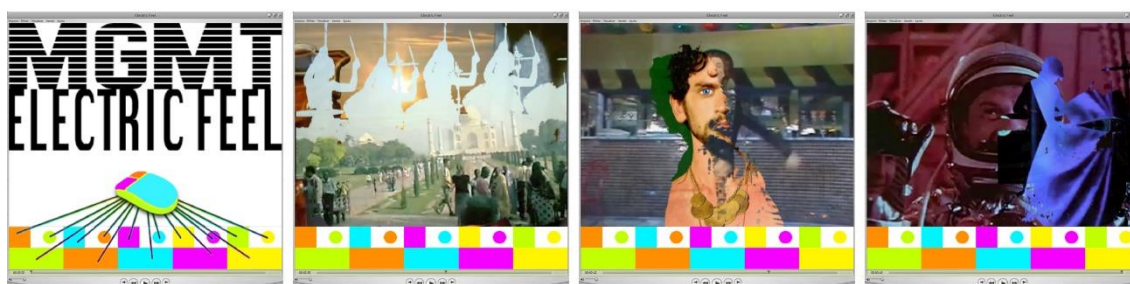
Figura 28 – Cenas do videoclipe interativo *Neon Bible*.



Fonte: Montagem nossa do site <http://www.beonlineb.com/>

O segundo videoclipe interativo, como o próprio nome afirma, é um videoclipe *videogame*, ou seja, um processo de remediação do clipe televisivo com a arquitetura de *game*. Entretanto, a possibilidade interativa do clipe remete a um tipo de *mixer* de vídeo utilizado por *Vjs*, pois as três opções de comandos convocam o interator a uma experiência na linguagem de vídeo, mesclando e combinando camadas e imagens da banda, gráficos, imagens do espaço, do mar, etc. Temos aqui uma remediação de suportes em que o reprodutor de vídeo *QuickTime* se converte em um *mixer* de vídeo (FIG 29). Essa experiência, que se coloca como uma espécie de *videogame*, remedia muito mais a forma expressiva de criadores e *vjs* do que a de *games*. Dessa forma, a prática de misturar, remixar ou até mesmo manipular imagens nos proporcionou a ideia de chamarmos esse tipo de arquitetura de mixagem. Mas o que entendemos por *game* e mixagem?

Figura 29 – Frames do clipe interativo *MGMT_Electric_Feel*.



Fonte: Montagem nossa do clipe interativo *MGMT_Electric_Feel*.

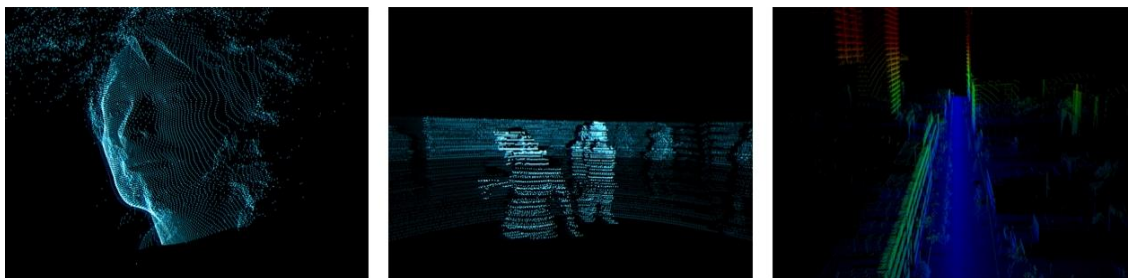
Propomos a arquitetura *game* a partir do conceito de Jesper Juul (2005), que define *jogo* por meio de seis categorias: 1) regras fixas; 2) resultados quantificáveis e variáveis; 3) valorização dos resultados; 4) o esforço do jogador; 5) o apego do jogador ao resultado; 6) as consequências do jogar são opcionais e negociáveis. Entretanto, não consideramos o videoclipe interativo um *game*, mas sim um audiovisual interativo que se apropria de determinados aspectos e características desse gênero/formato. Neste sentido, tomamos por base considerar a arquitetura *game* a partir de vídeos interativos que possibilitam ao interator, com base em determinadas regras e por meio de um dispositivo de interação (*mouse*, teclado, *webcam*, por exemplo), um resultado positivo ou negativo baseado em seu esforço durante a fruição do clipe. No caso dos vídeos interativos *Neon Bible* e *MGMT_Electric_Feel*, o enunciatário possui determinadas regras, que, por meio de ferramentas interativas, lhe permitem conquistar resultados positivos ou negativos como manipular cartas ou combinar imagens, descobrindo assim novas possibilidades imagéticas que lhe proporcionam determinadas consequências ao interagir. Assim, principalmente na segunda experiência, a *MGMT_Electric_Feel*, a arquitetura *Game* e *mixagem*⁷³ são hibridizadas, pois se combinam em uma mesma experiência.

Direcionando o foco para a terceira arquitetura, navegação, chegamos a essa categoria ao observarmos o projeto interativo da banda Radiohead chamado *House of Cards*⁷⁴, de 2008 (FIG 30). Como descrito anteriormente, esse projeto tem como objetivo possibilitar ao enunciatário “navegar” pela interface gráfica.

⁷³ No princípio pensamos em denominar a arquitetura *mixagem* em arquitetura criação. Entretanto, consideramos o ato de mixar como um processo de manipulação imagética ou sonoro, construindo, a partir de combinações e seleções, gráficos, desenhos, cores, entres outros formantes na forma expressiva do videoclipe interativo.

⁷⁴ Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com.br/2008/01/radiohead-house-of-cards.html>> Acesso em: 27 nov 2017.

Figura 30 – Imagens do projeto *Radiohead: House of Cards*.



Fonte: Montagem nossa das imagens do site <http://www.aaronkoblin.com/work/rh/>

Essa prática remete principalmente a experiências que possibilitam a interação pelos eixos⁷⁵ X Y Z das imagens tridimensionais, atualizadas em videoclipes em vídeo panorâmico/360 graus, como o projeto *Tanlines – Brothers* (FIG 31).

Figura 31 – Frame da interface do videoclipe interativo *Tanlines – Brothers*.



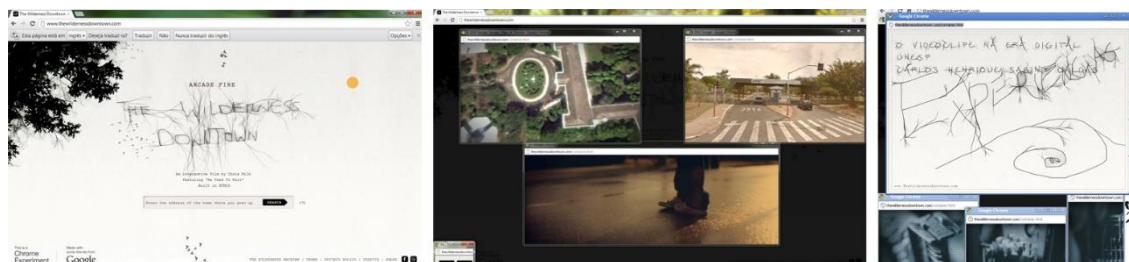
Fonte: Montagem nossa do site.

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2012/01/tanlines-brothers.html>

Observe-se que a proposta dessas experiências interativas era de que o usuário navegue pela *interface* computacional, visualizando as imagens de uma forma contemplativa e curiosa. Porém, combinado com outras arquiteturas, como no projeto *The Wilderness Downtown* (FIG 32), a experiência acrescenta, além de navegar para conhecer a *interface*, as possibilidades de mixar elementos gráficos (mixagem) e de propor ao enunciário executar determinadas tarefas (*game*).

⁷⁵ Sistema de coordenadas no plano cartesiano.

Figura 32 – Frames da interação do videoclipe *The Wilderness Downtown*.



Fonte: Frame do clipe disponível no site <http://www.thewildernessdowntown.com/>

Com essas três arquiteturas apresentadas, direciona-se o foco para a arquitetura que optamos por nomear como narrativa. Sendo a quarta experiência do catálogo, o videoclipe interativo *Black Mirror / rorriM kcalB*⁷⁶ traz em seu conteúdo, além de toda as ferramentas interativas no visual e no sonoro, um enredo, uma história, ou melhor, uma narrativa. Isso não significa que nos videoclipes não haja narrativa; mas, como afirma Holzbach, o videoclipe, em sua característica estrutural, possui uma narrativa particular. Para a autora, a não linearidade é uma característica importante, apresentando três fatores principais. O primeiro é encontrado nas experiências dos *short films* na década de 1930, caracterizados por pequenos filmes gravados em estúdio com a imagem do cantor. O segundo fator é o *soundies*, uma espécie de dispositivo no qual a pessoa depositava dinheiro e assistia a “performance simples do cantor ambientada em cenários com poucos detalhes”. O terceiro fator que Holzbach (2010) considera para discussão da narrativa é a instauração dos programas de auditório na televisão. Para ela, o “sucesso da união entre televisão e *rock* firmou um pacto simbólico entre as gravadoras e as emissoras de televisão”, pois essas apresentações contribuíram para que o “público se acostumasse a consumir música pela televisão”, sendo, assim, um ponto essencial para a “consolidação do videoclipe anos mais tarde” (p. 12). Entretanto, mesmo considerando essa narrativa particular na linguagem do videoclipe, a arquitetura narrativa remete à característica de videoclipes que possuam uma estrutura parecida a videoclipes inaugurados pelo cantor Michael Jackson, onde no conteúdo do videoclipe tenha um enredo, personagens, ou, como denominamos na semiótica greimasiana, que possua narratividade.

A arquitetura narrativa ganha maior atenção quando a empresa Interlude

⁷⁶ Disponível em <<http://arcadefire.com/blackmirror/>> Acesso em: 27 nov 2017.

(FIG 33) inaugura o seu *site*. As produções de videocliques interativos por essa plataforma assemelham-se ao estilo de narrativa ficcional com a arquitetura *game*, já que o enunciário decide caminhos dentro da narrativa, além ter a possibilidade de algum benefício, característica dos *games*. Observa-se nessa experiência uma complexidade na construção narrativa muito semelhante às experiências do cinema interativo.

Figura 33 – Frames da interação do videoclipe *Andy Grammer - Keep Your Head Up*.



Fonte: Frame do clipe disponível no site: <https://www.vevo.com/watch/andy-grammer/keep-your-head-up/USZXT1059097>

Por fim, após a descrição de todos os 152 videocliques interativos, percebemos que essas arquiteturas se hibridizavam. Neste cenário, decidimos realizar um levantamento quantitativo para examinarmos essas hibridizações, a fim de que posteriormente pudéssemos analisar os processos de remediação nessas combinações de arquiteturas. Abaixo apresentamos essas combinações de arquiteturas:

Quadro 1- Arquiteturas dos videocliques interativos de 2007-2016.

Ano: 2007	Game	Navegação	Mixagem	Narrativa
Arcade Fire - Neon Bible	X			
MGMT — Electric Feel	X		X	
Ano: 2008				
Radiohead - House of Cards		X		
Black Mirror / rorriM kcalB			X	X
Ano: 2009				
Julian Perreta - Ride My Star	X		X	X
Scoop! Placebo	X		X	X
Cold War Kids – “I’ve Seen Enough”	X		X	
Soy Tu Aire - Labuat			X	
Boy Crisis — Feelings AreAre Real	X			

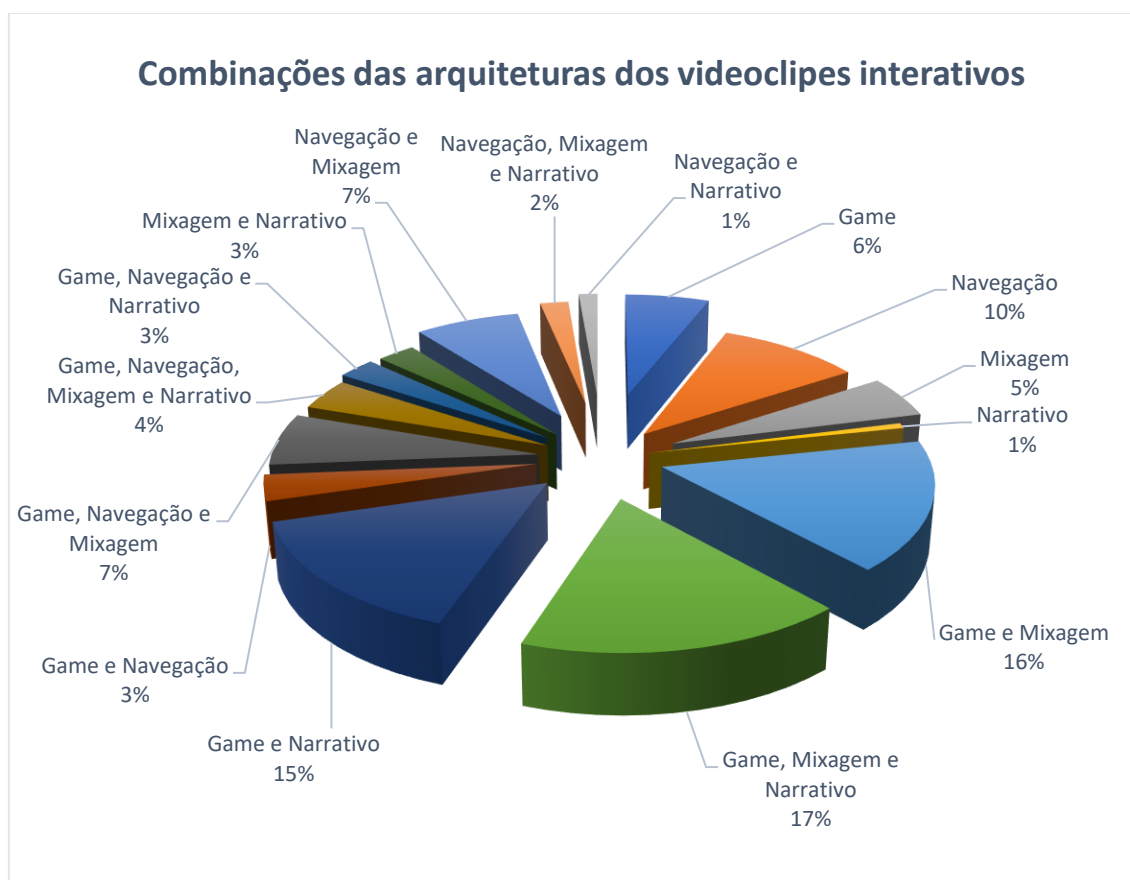
Ano: 2010	Game	Navegação	Mixagem	Narrativa
<i>Tapa na Cara - Zezé de Camargo e Luciano</i>			X	X
<i>The Wilderness Downtown</i>	X	X	X	X
<i>Myspace Fan Video</i>			X	X
<i>Broken Bells - October Interactive Video</i>	X	X	X	
<i>Lissie: Cuckoo Weather</i>	X		X	
<i>Shihad - Sleepeater</i>	X		X	
<i>Andy Grammer - Keep Your Head Up</i>	X			X
<i>Au Revoir Simone – The Knight of Wands</i>	X		X	
<i>The Johnny Cash Project</i>		X	X	
<i>Black Moth Super Rainbow – Dark Bubbles</i>		X	X	
<i>Robyn - 3D Interactive Video</i>	X	X		
<i>Sprawl II - Arcade Fire</i>	X		X	
<i>BEP 360</i>	X	X	X	
Ano: 2011				
<i>All Is Not Lost</i>			X	
<i>Yoni Bloch - Pretend to Be Happy</i>	X			X
<i>Skankplay</i>	X		X	
<i>Björk: Biophilia</i>	X	X	X	X
<i>Evelyn, by ABBY</i>	X		X	
<i>EGO IS by Mobley</i>	X		X	
<i>Strange Talk - Climbing Walls</i>	X		X	
<i>3 Dreams of Black</i>	X	X	X	X
<i>Ellie Goulding's Lights</i>	X	X	X	
<i>GHOST II</i>			X	
<i>The Polyphonic Spree - Bullseye</i>	X		X	X
<i>Sour – Mirror</i>	X		X	X
<i>The Shoes Refuse To Face</i>	X			X
<i>One Frame of Fame</i>			X	
<i>Androp's B- Bell</i>	X		X	X
Ano: 2012				
<i>Pieces/Together</i>	X		X	
<i>Daniel Koren - life of mars</i>	X		X	
<i>The Bravest Man In The Universe</i>	X			
<i>Red Hot Chili Peppers - Look Around</i>		X		X
<i>EXO</i>	X	X		X
<i>Arlissa</i>		X		X
<i>Birthday song for Miku</i>	X			X
<i>Austin & Ally - Disney</i>	X			
<i>Chairlift's 'Met Before'</i>	X			X
<i>Tanlines - Brothers</i>		X		
<i>The World's First Interactive Shoppable Music Video</i>	X	X		
<i>The Amplifetes</i>	X			
<i>Linkin Park Lost In The Echo Staging</i>				X
<i>Just A Friend Interactive Music Video</i>	X			X
Ano: 2013				
<i>Queens Of The Stone Age – “The Vampyre Of The Time And Memory”</i>	X	X		X
<i>HELLO, AGAIN: BECK 360° EXPERIENCE</i>		X	X	
<i>Califone.Stitches</i>	X		X	
<i>Alb - Golden Chains</i>	X	X		X
<i>TOKiMONSTA - 'Clean Slate'</i>	X			
<i>Bruno Mar's Treasure Dance</i>			X	
<i>Guinevere: 'Ran for My Life'</i>	X			X
<i>QMoones - Better Energy - Drunk In Session</i>			X	
<i>Just A Reflektor</i>	X		X	X
<i>Happy: Pharrell Williams</i>		X		
<i>Tanlines – Not the Same</i>	X		X	
<i>DO NOT TOUCH - Kilo</i>	X		X	X
<i>IO Echo - 'Ministry Of Love'</i>		X		
<i>A STEVE ANGELLO</i>	X	X	X	X
<i>Bob Dylan - Like a Rolling Stone</i>	X			X
<i>RAEL - DIFERENÇAS</i>	X			X

	Game	Navegação	Mixagem	Narrativa
<i>Perambulations - Perhaps Contraption</i>	X		X	
Ano: 2014				
<i>Tiny Robots - Manolo Panic</i>	X		X	
<i>TY SEGALL – MANIPULATOR</i>	X		X	
<i>THE PRESETS – “NO FUN”</i>		X	X	
<i>WE WERE EVERGREEN - Daughters</i>	X		X	X
<i>Leather Jacket</i>	X			X
<i>SAME DAYS</i>		X	X	X
<i>Jon Pardi - What i can't put down</i>	X			X
<i>Lucinda Belle - Where have all the good men gone</i>	X			X
<i>Wiz Khalifa - Stayin out all Night</i>	X			X
<i>Coldplay ink</i>	X			X
<i>Something / Nothing</i>	X	X	X	
<i>David Guetta - Dangerous</i>	X	X	X	X
<i>Bombay Bicycle Club's - "Carry Me"</i>	X		X	
<i>Taylor Swift - Blank Space</i>		X		
<i>Craigslist Is the Setting</i>	X		X	X
<i>SBTRKT - Look Away feat. Caroline Polachek</i>	X		X	
<i>Nightbus - when the night times comes</i>	X		X	X
<i>Rixton - Wait on me</i>		X	X	X
<i>Aloe Blacc - love is the answer</i>	X		X	X
<i>Trey Songz - Touchin, Lovin</i>	X		X	X
<i>ASOS PRESENTS: COLOUR CONTROL ft. JUCE! - "THE HEAT"</i>	X		X	X
Ano: 2015				
<i>YARA'N'YARED</i>		X	X	
<i>LYD</i>			X	
<i>Dennis: A Music Video</i>		X	X	
<i>Tweetflight</i>		X		
<i>Deja vu KAMRA</i>		X	X	
<i>LIVYATANIM-Myth</i>	X	X	X	
<i>O Lado Escuro da Lua - Capital Inicial</i>		X		
<i>Nobody Praying For Me - Seether</i>	X			X
<i>Wallace</i>			X	
<i>Facehawk - Dangrous</i>	X	X	X	
<i>COORS SO CRUEL</i>	X	X		X
<i>Song for Someone - U2</i>		X		
<i>Who is fancy? Goodbye</i>			X	X
<i>Cash Cash – Surrender</i>	X			X
<i>Ceelo Green - Robin Williams</i>		X	X	
<i>Foals – Mountain At My Gate</i>		X		
<i>Noa Neal 'Graffiti' 4K 360° Music Video Clip</i>		X		
<i>Welcome [360 Version] - Fort Minor</i>		X		
<i>The Dilla Dimension</i>	X	X		
<i>Jazz.Computer</i>	X		X	
<i>Above the Clouds: A mesmerizing journey above the Earth</i>		X		
<i>Jabberwocky - Holding Up Wild Edit</i>	X		X	
<i>Triangles</i>	X		X	
<i>Golden Touch_ (from New Album 「_genic」)</i>	X			
<i>That Black Bat Litorice</i>		X	X	X
<i>Nosso Filme - Sam Alves</i>		X	X	
<i>Cego Para as Cores</i>	X		X	
<i>Whispers Under The Moonlight</i>	X	X	X	X
<i>Obsessed with Sound</i>		X	X	
<i>Rester Avec Toi</i>	X	X		
<i>AIJ - Interactive cluster</i>	X			X
<i>Led Zeppelin - Trampled under foot</i>	X		X	
<i>Carly Rae Jepsen - Run away with me</i>	X			X
<i>Visual Beat - Interactive Music Video</i>	X	X	X	
<i>Bjork- "Stonemilker" VR Music Video</i>		X		
<i>Avicii - Waiting For Love (Jump VR Video</i>		X		

Ano: 2016	Game	Navegação	Mixagem	Narrativa
<i>DEO's Interactive Love Greeting</i>	X	X	X	
<i>Because Recollection</i>	X	X	X	
<i>Carruagens de Fogo</i>	X		X	
<i>An deiner Seite</i>	X		X	X
<i>USHER - CHAINS</i>	X		X	X
<i>The Playing with Fire - Elizabeth Rose</i>	X			
<i>Best Day of My Life - Yemi Alade</i>	X		X	X
<i>"Ghost" Vince Staples</i>	X			X
<i>Hello play! presents "THE FUTURE OF MUSIC"</i>		X		
<i>Lazers From My Heart</i>	X			
<i>SALLY // INTERACTIVE MUSIC VIDEO</i>	X	X	X	
<i>#Musicjelly</i>			X	
<i>ONE THOUSAND REASONS</i>	X			X
<i>Elves LEGO.com</i>	X			X
<i>Pigments</i>	X		X	X
<i>SAVIO : NIGREDO</i>	X	X		
<i>Out of Line – Crowdsourced interactive music video</i>	X		X	X
<i>BRIGHTLY - RUGBY</i>	X	X		
<i>NETSKY - WORK IT OUT</i>	X		X	X
<i>Jeff Buckley - Just Like a Woman</i>	X		X	X
<i>Rytm & Octatrack</i>		X	X	
<i>Hilltop Hoods</i>	X		X	X
<i>"can't get enough of myself"</i>	X		X	X
<i>CLINIQUE'S INTERACTIVE MUSIC VIDEO</i>	X		X	X
<i>Damon Albarn - Heavy Seas Of Love</i>	X		X	X
<i>DUNE RATS DROP CHAOTIC DRUG-FILLED</i>	X			X
<i>How is your body performing?</i>	X		X	X
TOTAL	106	56	93	69

FONTE – Elaborado pelo autor a partir do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com.br/>

A partir do quadro acima, apresentamos em forma de gráfico (Gráfico 15) as hibridizações das arquiteturas dos videoclipes interativos:

Gráfico 15 – Combinações das arquiteturas dos videocliques interativos

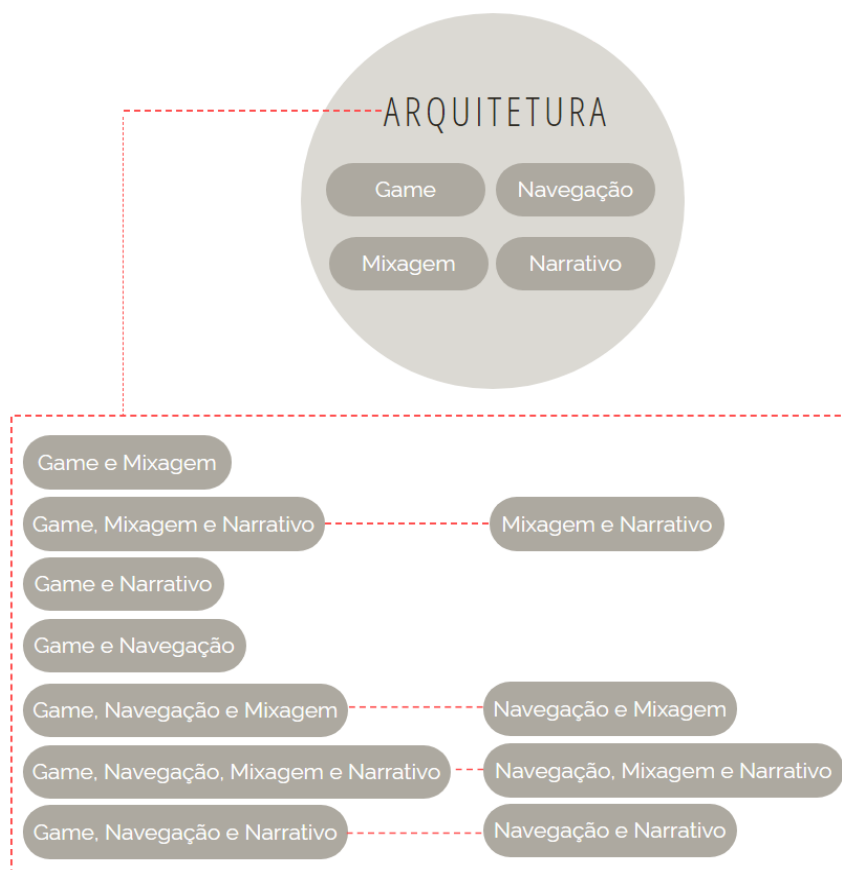
Fonte: Elaborado pelo autor.

Ao observarmos o Gráfico 15, constatamos que a arquitetura *Game*, sozinha ou em combinação com outra arquitetura, está presente praticamente em mais de 74% dos videocliques interativos. Isso demonstra que as tecnologias utilizadas na produção de *videogames* podem nos ajudar a pensar como o videoclipe interativo tem se desenvolvido. Desse modo, as tecnologias que foram utilizadas para desenvolver os *videogames* resultam em um formato híbrido de segunda geração que converge o suporte videográfico para as ferramentas de interatividade. Neste aspecto, analisamos o modo como essas novas poéticas no ciberespaço configuram as formas de produção e circulação de audiovisuais na Web, observando o videoclipe interativo que defendemos aqui como o formato mais aberto para experiências inauguradoras.

4.3 AS ESTRATÉGIAS DE REMEDIAÇÃO NO VIDEOCLÍPE INTERATIVO

Analisa-se as estratégias de remediação nos vídeos interativos observando as hibridizações das arquiteturas *game*, navegação, mixagem e narrativa.

Figura 34 – Combinações das arquiteturas dos vídeos interativos.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Na figura acima (FIG 34), das onze combinações nos vídeos interativos, sete são hibridizadas com a arquitetura *game*: 1) *game* e mixagem; 2) *game*, mixagem e narrativa; 3) *game* e narrativa; 4) *game* e navegação; 5) *game*, navegação e mixagem; 6) *game*, navegação, mixagem e narrativa; 7) *game*, navegação e narrativa. As demais combinações, nas quais não encontramos a arquitetura *game* são compostas por: mixagem e narrativa; navegação e mixagem; navegação, mixagem e narrativa; navegação e narrativa. No total são onze combinações, além das quatro matrizes: *game* (9 vídeos interativos), navegação (15 vídeos interativos), mixagem (8 vídeos interativos) e narrativa (1 vídeo interativo).

4.3.1 Arquitetura *game* e suas combinações

Uma das características dos *videogames* é a utilização de controladores de ação, os famosos *joysticks*. No corpus de pesquisa, esses controles utilizam o *mouse*, o teclado, a *webcam* e as telas *touchscreen*, além de dispositivos de Realidade Virtual (VR). Essa remediação dos *joysticks* caracteriza uma hipermediação (BOLTER; GRUSIN, 2000). Nos vídeos interativos, o *mouse* e o teclado são os controladores mais utilizados, emulando com ferramentas de seleção, combinação e manipulação gráfica. Podemos ver isso em nove experiências, nas quais a arquitetura *game* não hibridiza com as outras: *Arcade Fire - Neon Bible* (2007); *BOY CRISIS — FEELINGS ARE REAL* (2009); *The Bravest Man in the Universe* (2012); *Austin & Ally – Disney* (2012); *The Amplifetes* (2012); *TOKiMONSTA - Clean Slate* (2013); *Golden Touch* (2015); *The Playing with Fire – Elizabeth Rose* (2016); *Lazers from My Heart* (2016).

O vídeo interativo *Arcade Fire - Neon Bible Interactive Video* remedia uma arquitetura de *games* de cartas. Dependendo da combinação, acontece algo com o personagem do clipe. Além das cartas, o usuário tem a possibilidade de encher o ambiente do personagem com água ou apagar e acender o rosto. Já o vídeo *BOY CRISIS — FEELINGS ARE REAL* remedia uma arquitetura de *games* de gráficos 8 bits. A meta é acertar os elementos que vão aparecendo nas telas. Ao final há uma pontuação dos objetos atingidos. O próximo vídeo interativo é o *The Bravest Man in the Universe*, disponível apenas para mobile, onde se apropria da arquitetura de jogos de simulador de voo como o antigo *river raid* do clássico *videogame Atari*. A cada fase finalizada, há uma retomada da canção. O próximo projeto interativo é o *Austin & Ally – Disney Heard It on the Radio*, que remedia uma arquitetura de *game* de contador de tempo regressivo para realizar determinada tarefa e combinar quadrados de vídeo com um *game* palavras cruzadas, sendo que em vez de letras são *takes* do clipe. Após as escolhas, o clipe se transforma em outro clipe.

Figura 35 – Combinações das arquiteturas dos videoclipes interativos

Fonte: Elaborado pelo autor.

O quinto videoclipe interativo na arquitetura *game* é *The Amplifetes – Where Is the Light*. Denominado uma experiência musical interativa de *videogame*, é um clássico simulador de voo com ferramentas de tiro. Em seguida temos o videoclipe interativo *TOKiMONSTA - Clean Slate*, que imita uma espécie de *game* de avatar. Neste projeto o usuário pode escolher vários avatares para dançar com as duas personagens/cantoras. A arquitetura lembra jogos japoneses bidimensionais multicoloridos. O próximo projeto é o videoclipe *Golden Touch* (from New Album *「_genic」*), que possui uma especificidade que é utilizar a tela como espaço para o usuário jogar/interagir. O que ele propõe é que o usuário coloque o dedo indicador no centro da tela, lembrando as primeiras experiências interativas na televisão, como citado anteriormente nesta tese. A partir disso, os elementos utilizam esse recurso para criar o efeito de sentido de que o usuário está realizando as interações, criando sensações através da tatialidade como estourar balões, acertar um martelo em um boneco etc. Durante o clipe, vários jogos são retomados como jogos de dominó, labirinto, simulador de tiro, damas etc.

Figura 36 – Combinações das arquiteturas dos videoclipes interativos

Fonte: Elaborado pelo autor.

O oitavo videoclipe interativo chama-se *The Playing with Fire - Elizabeth Rose*, que se inspira em jogos de arcade, ou seja, fliperama. Durante todo o clipe o usuário tem a possibilidade, por meio do *mouse*, de cortar os corações tridimensionais que aparecem na tela. Por fim, o último videoclipe interativo com a arquitetura *videogame* é o projeto *Lazers from My Heart*. Esse clipe utiliza em sua *interface* uma arquitetura de *games* bidimensionais de jogos de tiro. No início do clipe surgem as personagens jogando *videogame*, sendo que em determinado momento eles são transportados para o ambiente do jogo, onde o interator deve fugir de tiros e obstáculos, sendo que no final o videoclipe/jogo fornece uma pontuação de desempenho. Durante as mudanças de fase, há uma espécie de retomada do clipe e ao término o bloco recomeça em outra fase.

Figura 37 – Combinações das arquiteturas dos vídeos interativos



Fonte: Elaborado pelo autor.

Percebe-se que quando a arquitetura *game* é utilizada sem outras arquiteturas, esses vídeos remediaram características principalmente de *games* de tiro e simuladores. Outra característica importada dos *games* são as fases e as pontuações. Assim, podemos definir que, quando os vídeos não hibridizam arquiteturas, as remediações são mais focadas nas características-base da fonte remediadora.

Observando a arquitetura *game* hibridizada com outras arquiteturas, temos a opção *game* e mixagem⁷⁷, que computa 25 vídeos interativos. Entre esses projetos, podemos citar três estratégias de remediação:

- Remedia uma *interface* gráfica do *software* de edição de imagem;

⁷⁷ Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/gamemixagem>>
Acesso em: 27 nov 2017.

- Remedia equipamentos de mixagem de áudio e vídeo;
- Remedia uma *interface* gráfica de jogos que monta, constrói ou modifica personagens.

Ao observar esses videocliques, pode-se concluir que, quando se hibridiza a arquitetura *game* com a mixagem, as estratégias de remediação mais comuns são as *interfaces* gráficas que possibilitam combinações de cores, imagens e sons que remetem a *softwares* de edição, sendo que o que remete ao *game* é essa construção lúdica de jogos de colorir.

A segunda combinação da arquitetura *game* é o híbrido *game*, mixagem e narrativa⁷⁸, que possui 26 projetos de videocliques interativos. Entre esses projetos, identificamos cinco estratégias de remediação:

- Remedia equipamentos de mixagem de áudio e vídeo;
- Remedia uma espécie de lousa mágica;
- Remedia *games* de pergunta, resposta e desafio;
- Remedia a *interface* de loja virtual;
- Remedia *interface* de *site* de redes sociais.

Esse híbrido de *game*, mixagem e narrativa demonstra uma variedade de remediações, entretanto se identifica que apenas a arquitetura narrativa não é utilizada como estratégia remediadora, focando-se assim nas arquiteturas *game* e mixagem.

A terceira combinação da arquitetura *game* é o híbrido *game* e narrativa⁷⁹. Esse híbrido é a clássica combinação utilizada no cinema interativo, pois utiliza histórias como recurso de interação. Nessas experiências, a cada momento do clipe o enunciário tem de escolher caminhos que produzirá finais diferentes. Temos aqui as seguintes estratégias de remediação:

- Remedia jogos narrativas;
- Remedia jogos de perguntas e respostas.

⁷⁸ Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/gamemixagemnarrativo>> Acesso em: 27 nov 2017.

⁷⁹ Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/gamenarrativo>> Acesso em: 27 nov 2017.

Observa-se que, quando as arquiteturas *game* e narrativa são hibridizadas, os processos de remediação remetem a jogos narrativos e a jogos de perguntas e respostas, demonstrando assim um híbrido que conjuga as duas arquiteturas como estratégia.

A quarta combinação da arquitetura *game* é o híbrido *game* e navegação⁸⁰. Com apenas cinco vídeos interativos, as estratégias de remediação se dão em duas modalidades:

- Remedia *interfaces* gráficas em 3D;
- Remedia jogos de exploração.

Neste híbrido *game* e navegação, percebe-se que há um equilíbrio nas estratégias de remediação, pois o tipo de jogo remediado corrobora a arquitetura navegação.

A quinta combinação da arquitetura *game* é o híbrido *game*, navegação e mixagem⁸¹. Parecidos com o *game* navegação, esses vídeos utilizam as seguintes estratégias:

- Remedia equipamentos de mixagem de áudio e vídeo;
- Remedia jogos de tiro;
- Remedia jogos de *puzzle*;
- Remedia jogos de caça-níqueis.

Esse híbrido *game*, navegação e mixagem foca-se mais em processos de remediação com ênfase na arquitetura *game* e mixagem, colocando a arquitetura navegação apenas como um complemento em sua estrutura.

Na sexta combinação na arquitetura *game* temos o híbrido das quatro arquiteturas: *game*, navegação, mixagem e narrativa⁸². Temos nesses híbridos as seguintes estratégias de remediação:

- Remedia um painel de televisão antiga com seletores de canais;

⁸⁰ Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/gamenavegacao>> Acesso em: 27 nov 2017.

⁸¹ Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/gamenavegacaomixagem>> Acesso em: 27 nov 2017.

⁸² Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/gamenavegacaomixagemnarrativo>> Acesso em: 27 nov 2017.

- Remedia jogos de corrida;
- Remedia jogos de RPG;
- Remedia uma carta postal;
- Remedia imagens de mapa;
- Remedia a interface de área de trabalho com vários *softwares* abertos;
- Remedia jogos narrativos;
- Remedia interfaces gráficas em 3D;
- Remedia jogos de exploração.

Os vídeos interativos que possuem as quatro arquiteturas hibridizadas demonstram um grande equilíbrio nos processos de remediação, mostrando vídeos que optam por utilizar as arquiteturas de maneira combinada e simultânea.

Na sétima combinação da arquitetura *game*, temos o híbrido *game*, navegação e narrativa⁸³. Nesses vídeos identificamos as seguintes remediações:

- Remedia a interface de visualizador de fase de *game*;
- Remedia a interface de loja virtual;
- Remedia interfaces gráficas em 3D.

Quando há o híbrido das arquiteturas *game*, navegação e narrativa, observa-se uma predominância nas duas primeiras arquiteturas, ficando a narrativa como uma arquitetura complementar, não priorizada nas estratégias de remediação.

4.3.2 Arquiteturas mixagem, narrativa e navegação

Observam-se as arquiteturas sem a presença do *game*. A primeira combinação

⁸³ Disponível em

<<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/gamenavegacaonarrativo>> Acesso em: 27 nov 2017.

é a de mixagem e narrativa⁸⁴. Neste híbrido existe a seguinte estratégia de remediação:

- Remedia equipamentos de mixagem de áudio e vídeo.

Nos vídeos interativos em que o híbrido das arquiteturas mixagem e narrativa são combinados, a mixagem se apresenta como estratégia de remediação, já que nesses projetos as ferramentas de interatividade optam por cliques que manipulem os campos sonoro e visual, em vez da narrativa.

A segunda combinação é o híbrido navegação e mixagem. Podem-se identificar as seguintes remediações:

- Remedia uma interface gráfica do *software* de edição de imagem;
- Remedia equipamentos de mixagem de áudio e vídeo;
- Remedia a interface da janela do buscador Google;
- Remedia interfaces gráficas em 3D;

Nessa combinação de navegação e mixagem observa-se um predomínio das estratégias de remediação pela arquitetura mixagem, porém há experiências que utilizam as interfaces tridimensionais como forma de remediação para a arquitetura navegação.

A terceira combinação é o híbrido das arquiteturas navegação, mixagem e narrativa⁸⁵. Temos as seguintes estratégias de remediação:

- Remedia a estética de escrita de filme mudo;
- Remedia equipamentos de mixagem de áudio e vídeo;

Nessas estratégias de remediação identificadas, observa-se um predomínio dos processos de remediação pelas arquiteturas mixagem e narrativa⁸⁶, já que, além de trazer elementos que remetem aos dispositivos de

⁸⁴ Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/mixagemnarrativo>> Acesso em: 27 nov 2017.

⁸⁵ Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/navegacaomixagemnarrativo>> Acesso em: 27 nov 2017

⁸⁶ Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/navegacaonarrativo>> Acesso em: 27 nov 2017

manipulação de vídeo e do áudio, uma das experiências é desenvolvida por meio da estética de filme mudo. Neste caso, a navegação é hibridizada, porém não há elementos na interatividade que remedia essa arquitetura.

A quarta combinação de arquiteturas é o híbrido navegação e narrativa. Neste híbrido identificam-se as seguintes remediações:

- Remedia a estética de um livro de histórias sobre o Natal;
- Remedia um painel de navegação de câmeras de vídeo.

No híbrido de navegação e narrativa, observa-se que cada experiência opta por remediar algo referente à arquitetura. Um videoclipe opta por representar uma remediação com o foco na arquitetura narrativa, uma vez que no processo de remediação a experiência apresenta um livro de histórias. Já o segundo videoclipe prefere hierarquizar a arquitetura navegação, disponibilizando-a para o interator visualizar vários ambientes.

Observando a arquitetura navegação⁸⁷ (15 videoclipes interativos) sem estar hibridizada, identificamos a ocorrência da remediação em grande parte dos projetos. Como há videoclipes interativos em 360 graus e VR que buscam a imersão, há um efeito de sentido de realidade. Com isso, há um *apagamento* da evidência de uma determinada interface. Mesmo assim, na arquitetura navegação há outras estratégias de remediação:

- Remedia interfaces gráficas em 3D;
- Remedia a interface de um relógio gráfico;

Analisando a arquitetura mixagem⁸⁸ sem nenhuma forma de hibridização, podemos constatar as seguintes estratégias de remediação:

- Remedia a tela de um aparelho televisivo de tubo;
- Remedia o estilo *stop motion*;
- Remedia equipamentos de mixagem de áudio e vídeo.

⁸⁷ Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/apenasnavegacao>> Acesso em: 27 nov 2017.

⁸⁸ Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/apenasmixagem>> Acesso em: 27 nov 2017.

Nessa arquitetura, as estratégias de remediação perpassam a essência expressiva que são a manipulação, a criação e a edição, utilizando elementos de manipulação de vídeo, por exemplo.

A última arquitetura a ser analisada no viés da remediação é a narrativa⁸⁹. Apenas um videoclipe interativo não hibridiza com outras arquiteturas nesse segmento. O projeto interativo da Banda Linkin Park *Lost in the Echo Staging* remedia a estética de filme apocalíptico. Durante a reprodução do clipe não há ferramentas de interatividade, reforçando-se, assim, a estética fílmica.

4.3.3 Os processos de remediação no videoclipe interativo

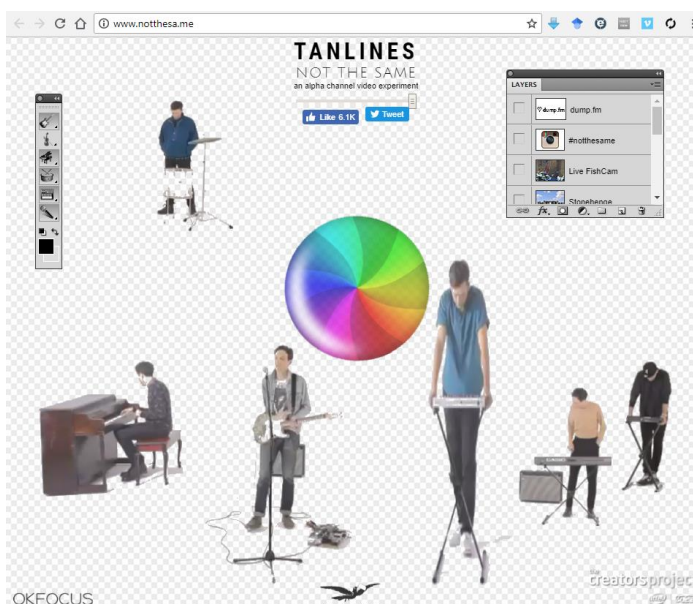
Após a identificação dos tipos de hibridização por arquitetura, apresentam-se sete estratégias de remediação desenvolvidas nos videoclipes interativos. Ressaltamos que grande parte dos processos de remediação se dá pela hipermediação, já que os projetos interativos reconhecem os atos de representação nas ferramentas de interação nos campos visual e sonoro. Assim, a primeira estratégia de remediação mais utilizada é a relacionada com os *games*, como já foi apresentado nos projetos de sua arquitetura, tanto em seus tipos de jogos (tiro, caça-níqueis, corrida, cartas, etc.) quanto nas suas interfaces (visualizador de fase, contador de tempo etc.).

A segunda estratégia de remediação mais recorrente, presente em oito combinações⁹⁰ de arquiteturas, é a remediação de equipamentos de mixagem de áudio e vídeo. Nesses videoclipes, os recursos mais utilizados são os de manipulação no campo visual. No mesmo estilo, temos as estratégias de remediação que simulam *softwares* de edição gráfica. Nesses videoclipes, há projetos que imitam praticamente a interface de programas como o Photoshop e o Paint (FIG 38).

⁸⁹ Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/apenasnarrativo>> Acesso em: 27 nov 2017.

⁹⁰ *Game* e mixagem; *game*, mixagem e narrativa; *game*, navegação e mixagem; mixagem e narrativa; navegação e mixagem; navegação, mixagem e narrativa; navegação, narrativa e mixagem.

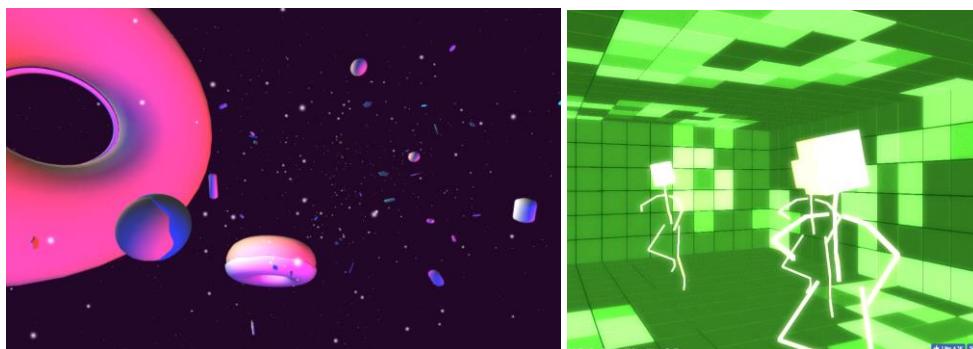
Figura 38 – Videoclipe interativo *Tanlines*, simulando a interface do software Photoshop.



Fonte: Elaborado pelo autor pelo site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

Outro processo de remediação no videoclipe interativo é desenvolvido pela remediação de interfaces gráficas em 3D. Esses processos são mais utilizados nas arquiteturas relacionadas com a navegação de ambientes computacionais gráficos, como, por exemplo, no videoclipe *The Dilla Dimension*⁹¹ e no projeto *Something / Nothing*⁹² (FIG 39). Por meio do *mouse* ou pelo teclado, o enunciário pode navegar pelos eixos XYZ em uma visualização tridimensional em tempo real.

Figura 39 – Frames dos vídeos interativos *The Dilla Dimension* e *Something / Nothing*.



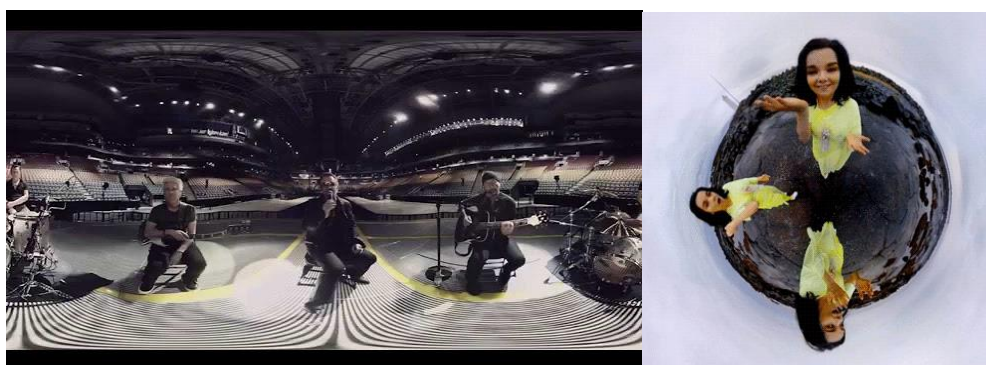
Fonte: Elaborado pelo autor pelo site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

⁹¹ Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2015/01/the-dilla-dimension-link-httpwww.html>> Acesso em: 27 nov 2017.

⁹² Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2017/06/something-nothing.html>> Acesso em: 27 nov 2017.

Outro processo de remediação que só é desenvolvido na arquitetura navegação é a estratégia de imediação (BOLTER; GRUSIN, 2000) por utilização de vídeos panorâmicos, 360 graus com e sem óculos VR (Realidade Virtual) (FIG 40). Essa estratégia, diferente da hipermediação (BOLTER; GRUSIN, 2000), busca produzir um efeito de sentido de transparência utilizando a imersão que a tecnologia, especialmente a dos óculos Rift, produz.

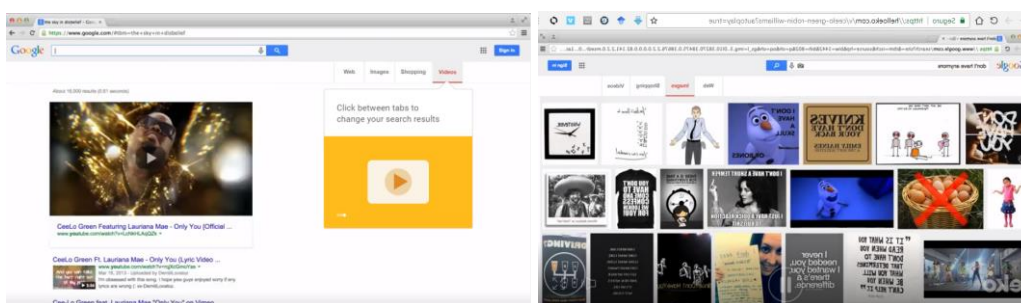
Figura 40 – Frames dos videoclipes interativos *Song for Someone* - U2 e Bjork- "*Stonemilker*".
VR Music Video



Fonte: Elaborado pelo autor pelo site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2015/01/bjork-stonemilker-vr-music-video.html>

Outra forma de remediação é realizada por meio de videoclipes interativos que utilizam janelas de navegador para construir uma remediação por imediação. Entende-se isso porque, ao interagir com um videoclipe que simula a interação-padrão de uma janela de um navegador Web, pode ser gerada uma transparência funcional já que o enunciatário pode produzir sentido que está acessando um *site* em vez de um videoclipe interativo. Vemos isso, por exemplo, no videoclipe *Ceelo Green - Robin Williams* (FIG 41), que utiliza o *site* do Google para construir seu projeto interativo. Neste projeto o enunciatário pode até clicar nos botões de imagem, *shopping* e vídeos.

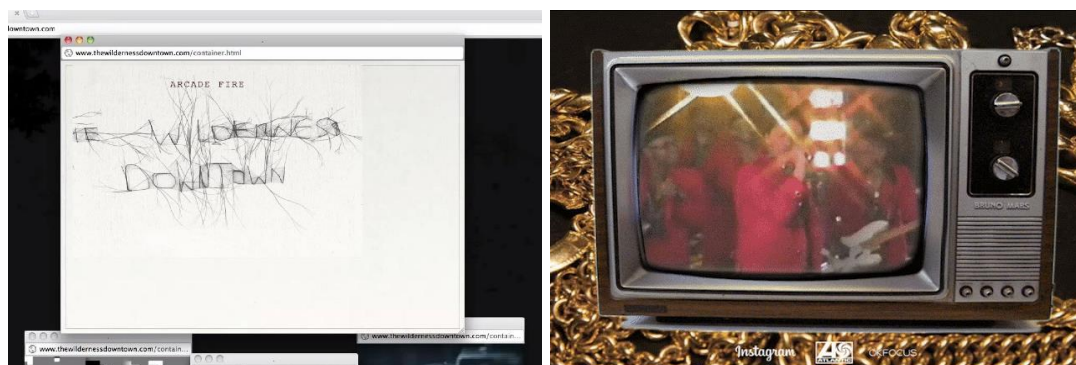
Figura 41 – Frames videoclipe interativo *Ceelo Green - Robin Williams*



Fonte: Montagem nossa pelo site <https://helloeko.com/v/ceelo-green-robin-williams>

E, para finalizar nossos apontamentos, temos a remediação pelas mídias tradicionais. Esse tipo de remediação resgata elementos como a imagem de um televisor de tubo, uma carta, um formato cinematográfico, entre outros (FIG 42).

Figura 42 – Frames dos videoclipe interativos *The Wilderness Downtown* e *Bruno Mar's Treasure Dance*



Fonte: Montagem nossa pelo site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

Após as análises dos processos de remediação e hibridização no videoclipe interativo, será examinado o sincretismo de linguagens nos videoclipe interativos, tema do nosso próximo capítulo.

CAPÍTULO 5 – O VIDEOCLÍPE INTERATIVO: O SINCRETISMO DE LINGUAGENS

Neste capítulo abordaremos o sincretismo de linguagens nos vídeos interativos, entendido aqui como um texto audiovisual, analisando os mecanismos de construção de sentido. Retomando Hjelmslev (1973), precisamente no capítulo sobre o sincretismo, o linguista dinamarquês define esse termo como uma comutação entre duas invariantes que pode ser suspensa, ou seja, “o sincretismo resulta de uma operação na qual, através da superposição de determinadas grandezas, uma diferença (a invariante) transforma-se (na condição modificada) numa identidade (a variante)” (CARMO JR. 2010, P. 171). Nesse entendimento, o sincretismo nos estudos semióticos “designa os textos-objeto constituídos pela utilização de duas ou mais linguagens de manifestação que interagem, formando um todo de significação” (MÉDOLA, 2009, p. 401).

Como foi visto nos capítulos anteriores, o vídeo interativo, enquanto um formato específico em um ambiente digital possibilitado pela evolução tecnológica, é, em sua essência, um formato híbrido, pois hibridiza duas linguagens: a audiovisual e a da programação computacional. Deste modo, podemos afirmar que todos os vídeos interativos partem desse pressuposto. O vídeo televisivo migra para a internet, porém, o vídeo interativo, além de ter propriedades da linguagem televisiva⁹³, incorpora com propriedades e elementos da linguagem da web, ou seja, da internet em um suporte que é a interface computacional. Assim, o suporte utiliza-se desses dois meios, criando, do ponto de vista do conteúdo, formatos híbridos, definido por nós um formato híbrido. Podemos estabelecer que temos aqui um hibridismo que se manifesta em suportes remediados que apontam para um sincretismo de linguagens agora em plataformas convergentes. Partimos do pressuposto de que todos os vídeos interativos, na articulação do ponto de vista do suporte, produzem formatos que são híbridos, que não são os vídeos televisivos produzidos anteriormente, pois, além das características já desenvolvidas no meio televisivo, eles ainda trazem uma série de outras possibilidades, como vídeo 360

⁹³ O vídeo já passou por um processo de hibridização se observarmos que elementos do cinema, da videoarte e principalmente da linguagem radiofônica ajudaram a desenvolver o formato do vídeo televisivo.

graus, ferramentas de interação de realidade virtual e aumentada, mixagem de imagem e som durante a reprodução, sincronismo em redes sociais, etc.; trazendo a possibilidade de manipulação por parte do enunciatário, manifestados de uma maneira hibridizada na linguagem audiovisual onde várias linguagens operam simultaneamente, produzindo um todo de sentido.

Nesse sentido, interessa-nos discutir as relações estabelecidas pelas linguagens sincretizadas no plano de conteúdo, isso porque o audiovisual interativo está sendo manifestado pelas linguagens que estão em um processo de articulação, ou seja, que estão sincretizadas. Temos aqui um caminho específico no qual abordaremos o videoclipe interativo, identificando os mecanismos que articulam o sincretismo de linguagens no audiovisual.

Para a construção dessa análise, partimos daquilo que Hjelmslev (1975) entende que uma teoria tem por objetivo, que é “elaborar um procedimento por meio do qual se possa descrever, não contraditória e exaustivamente, os objetos dados de uma suposta natureza” (p. 19). Em nossa tese, coletamos e compilamos 152 videoclipes interativos de uma maneira exaustiva, e que pelo olhar mais profundo com base imanentista, não há contradição entre eles, já que todos os videoclipes interativos catalogados têm por base a linguagem da programação computacional, ou seja, todos são programados além da edição e montagem audiovisual. Assim, temos um *corpus* definido pela coleta de videoclipes interativos em sua primeira década, no qual identifica-se a questão das interdependências em função do sincretismo de linguagens.

Neste primeiro momento de levantamento do *corpus*, após uma descrição exaustiva do nosso objeto, de forma não contraditória, definimos que todos os videoclipes interativos estão em uma mesma categoria, pois para que haja interatividade a enunciação (programador) tem que abrir um espaço para produção de sentido de intervenção por parte do enunciatário no enunciado. Definimos isso como algo que é preditivo, já que todo videoclipe interativo pode proporcionar ao enunciatário uma forma de manipulação da obra audiovisual.

5.1 OS FUNDAMENTOS DAS RELAÇÕES DE DEPENDÊNCIA NO VIDEOCLÍPE INTERATIVO

Os textos midiáticos, em especial os textos audiovisuais, são manifestações que se estabelecem estruturadas a partir de diferentes semióticas colocadas em relação, ou seja, duas ou mais linguagens de manifestação que ao interagirem constituem um todo de significação. Para abordarmos nosso objeto na perspectiva hjelmsleviana do sincretismo de linguagens, nos apoiaremos no trabalho “Lógicas de articulação de linguagens no audiovisual” desenvolvido por Médola (2009). O aspecto que nos interessa está relacionado ao entendimento das linguagens como funtivos, uma apropriação operacional decorrente da característica multilateral das linguagens que compõem o enunciado audiovisual, procurando-se identificar estratégias enunciativas de colocação em discurso nesse texto sincrético.

Reafirmando a noção de que as semióticas sincréticas se caracterizam por utilizar diferentes linguagens, simultaneamente, e que a análise do texto sincrético deve considerá-lo como um todo de sentido, Médola (2009) faz o seguinte questionamento:

Se o texto denominado sincrético só o é porque é percebido discretizado em diferentes linguagens que se inter-relacionam, mas não perdem suas características enquanto sistemas de signos, por que então falamos em sincretismo de linguagens? (...) Considerando que tanto os sistemas de linguagem quanto os signos são percebidos de forma já semantizada, no plano de conteúdo, verificamos que a articulação sincrética nesse plano pode ocorrer entre grandezas semióticas, sistemas de linguagens e categorias (MÉDOLA, 2009, p. 403).

Assim, adotamos o entendimento de que os mecanismos que regem e conduzem a organização do sincretismo de linguagens devem ser resultantes da articulação entre sistemas de linguagens. Médola (2009) define que no texto audiovisual/televisual, tanto na forma da expressão visual (imagético, verbal escrito, gestual, videográfico, etc.) e na forma da expressão sonora (música, fala, ruídos, etc.), as substâncias articuladas que configuram diferentes sistemas semióticos colocados em relação resultam em uma forma única, ou seja, o texto audiovisual. Segundo a autora, a linguagem audiovisual, além de abrigar, “possibilita a formatação de todos os modos de articulação das substâncias

visual e sonora que virão a constituir as diferentes linguagens” (p. 407). Dessa maneira, Médola destaca que a linguagem audiovisual se configura como uma semiótica conotativa, já o “plano da expressão é constituído pelos planos de conteúdo e de expressão de outras semióticas⁹⁴”. E é nesse entendimento que desenvolveremos nossas análises, partindo da articulação entre os variados e diferentes sistemas semióticos numa perspectiva hierarquizada em função das relações de dependência propostas nas formulações hjelmslevianas acerca das relações de dependência entre unidades significantes. Teremos, assim, o desafio de entender como se organiza textualmente a linguagem audiovisual interativa e os modos de articulação dos sistemas semióticos.

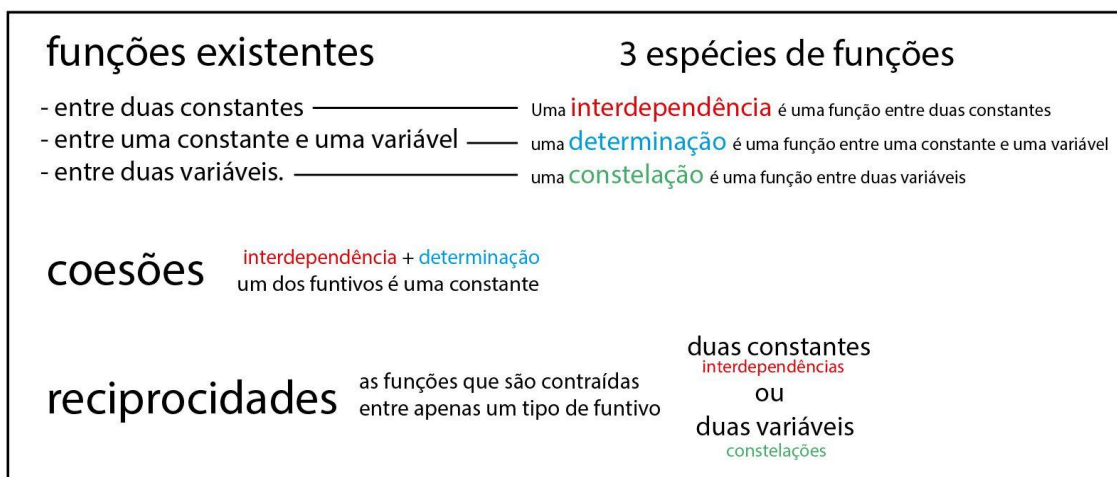
Mas o que são essas relações de dependência, ou melhor, o que são dependências segundo o projeto hjelmsleviano? Segundo Hjelmslev (1975), “uma dependência que preenche as condições de uma análise será denominada função” (p. 39). Fiorin (2003) completa dizendo que, em Hjelmslev, “o sentido desse termo está a meio caminho do significado lógico matemático e do significado etimológico. De um lado, a função é uma relação; de outro, ela representa um papel particular, ocupa um ‘lugar’ preciso na cadeia” (p.30). Fiorin afirma que o primeiro sentido é considerado o mais importante, no qual “a função é uma dependência que preenche as condições de uma análise”, sendo que o funtivo “de uma função é um objeto que tem uma função com outro objeto. Assim, o funtivo contrai uma função” (p. 30). Podemos definir as seguintes pontuações a partir das funções de Hjelmslev (FIG 43): 1- função é uma relação; 2- função é uma dependência que preenche as condições de uma análise; 3-funtivo contrai uma função; 4- as funções podem ser funtivos, porque pode haver função entre as funções; 5- funtivo que não é uma função será denominado grandeza. (FIORIN, 2003, p, 30, apud HJELMSLEV, 1975, p. 39-40).

⁹⁴ Médola (2009) apresenta o seguinte exemplo: “na substância visual é a organização do sistema num eixo sintagmático concretizado por meio da edição que associa planos, movimentos, ângulos de câmera com seus efeitos ópticos, eletrônicos, mecânicos, digitais, selecionados a partir das possibilidades dispostas em um eixo paradigmático. Essa associação é realizada a partir da seleção desses mesmos elementos de linguagem, sempre associados à substância sonora, invariavelmente “enformada” na linguagem verbal sonora, na música, nos sons ambientes, nos ruídos ou mesmo sob forma de silêncio”(MÉDOLA, 2009, p. 407).

Figura 43 – Diagrama do significado de funções de HJELMSLEV

Fonte: montagem nossa (HJELMSLEV, 1975)

Hjelmslev (1975) define que há dois tipos de funtivos: os constantes e os variáveis. “Os funtivos contantes são aqueles cuja presença é condição necessária para a presença do funtivo com o qual tem uma função” e os funtivos variáveis “são aqueles cuja presença não é condição necessária para a presença do funtivo com o qual tem uma função” (FIORIN, 2003, p, 30, apud HJELMSLEV, 1975, p. 40). Há três espécies de funções existentes (FIG. 44): entre duas constantes, entre uma constante e uma variável e entre duas variáveis. Temos as seguintes dependências (FIG 44): “Uma interdependência é uma função entre duas constantes; uma determinação é uma função entre uma constante e uma variável; uma constelação é uma função entre duas variáveis”. Hjelmslev (1975) define que “as funções em que um dos funtivos é uma constante, ou seja, interdependência e determinação, serão chamadas coesões”, sendo que “as funções que são contraídas entre apenas um tipo de funtivo, a saber entre duas constantes (interdependências) ou duas variáveis (constelações) serão denominadas reciprocidades”, que, segundo nos lembra Fiorin (2003), “termo que significa que, ao contrário das determinações, essas duas funções não são orientadas” (FIORIN, 2003, p, 30, apud Hjelmslev 1975: 41).

Figura 44 –Três espécies de funções de HJELMSLEV

Fonte: montagem nossa (HJELMSLEV, 1975)

Médola (2010) nos lembra que essas funções são projetadas nos eixos paradigmático e sintagmático (FIG 45), de modo que, no sistema, a interdependência resulta em uma relação de complementaridade, a determinação em uma especificação, e a constelação produz uma relação de autonomia. Já no processo, quando ocorre uma interdependência, temos uma solidariedade, a determinação indica uma seleção, e, no caso de uma relação entre constelações, obtemos uma combinação.

Figura 45 – Diagrama das dependências de HJELMSLEV

Fonte: montagem nossa (HJELMSLEV, 1975)

Prosseguindo, buscamos até aqui apresentar as bases e fundamentos para realizar, como Médola (2009) propôs, nossas análises sobre as relações de dependência das linguagens nos textos audiovisuais interativos a partir da formulação de Hjelmslev (1975). Contudo, Médola (2009) nos lembra que para

que essas análises sejam possíveis é necessário “realizar um *deslocamento* (grifo do autor) no sentido de que as linguagens colocadas em relação no audiovisual constituem, no plano do conteúdo, funtivos nas relações que estabelecem entre si” (p. 409). Segundo a autora, só é possível investigar os tipos de funções que as linguagens contraem entre si caracterizando possíveis hierarquias relacionais a partir da premissa de que os sistemas semióticos pressupõem uma apreensão semantizada” (p. 409). Portanto, nossa análise será balizada na leitura do plano de conteúdo observando as relações de dependência entre grandezas semióticas, quais sejam as linguagens colocadas em relação.

5.2 ANÁLISE DAS RELAÇÕES DE DEPENDÊNCIA NO VIDEOCLÍPE INTERATIVO A PARTIR DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL E DAS PRÁTICAS INTERATIVAS

Após apresentarmos a base teórica com a qual almejamos desenvolver as análises, entende-se que a primeira possibilidade de articulação sincrética está na lógica das relações de dependência entre as diferentes semióticas presentes no videoclipe interativo. Deste modo, temos o mesmo entendimento de que é a partir de “uma abstração das linguagens passíveis de comporem o texto audiovisual nos permite dizer que, na base, apenas a própria linguagem audiovisual é uma constante, pois ela é uma condição necessária para que haja a manifestação de outras linguagens”. Deste modo, como já dito anteriormente, consideramos a linguagem audiovisual como matriz, em que se “formatam os demais sistemas semióticos” (MÉDOLA, 2009, p. 410). Desta maneira entendemos que a linguagem audiovisual tem a capacidade de proporcionar a forma única para as diferentes substâncias, considerando-a um tipo de linguagem suporte que nos dará a oportunidade de “investigar os níveis de hierarquia resultantes dos modos de articular os outros sistemas semióticos em cada texto”, pois por meio das “coesões e reciprocidades produzidas discursivamente pelas estratégias enunciativas que poderemos verificar como uma linguagem atua em relação à outra” (MÉDOLA, 2009, p. 410).

Analisa-se agora as relações de dependência entre as diferentes semióticas presentes no videoclipe interativo a partir do sistema e do processo de determinados textos-objeto, examinando os sistemas semióticos presentes em nosso *corpus*. Para isso iniciaremos nossa observação com base na apresentação de um inventário (Quadro 2) das linguagens presentes nos videoclipes interativos do *corpus* de pesquisa.

Quadro 2- Linguagens presentes nos videoclipes interativos

Videoclipes interativos	VISUAL						SONORO		
	Imagético	Gestual	Dança	Verbal escrito	Videográfico	Foto	Música	Verbal falado	Ruído/FX
Ano: 2007									
<i>Arcade Fire - Neon Bible</i>	X	X		X	X		X		
<i>MGMT — ELECTRIC FEEL</i>	X	X	X		X		X		
Ano: 2008									
<i>Radiohead - House Of Cards</i>	X	X			X		X		
<i>Black Mirror / rorriM kcalB</i>	X	X	X		X		X	X	X
Ano: 2009									
<i>Julian Perreta - Ride My Star</i>	X	X		X	X		X		
<i>Scoop! Placebo</i>	X				X	X	X		
<i>BOY CRISIS — FEELINGS ARE REAL</i>	X			X	X	X	X		
<i>Cold War Kids - "I've Seen Enough"</i>	X	X		X	X		X		
<i>Soy tu aire - Labuat</i>	X			X	X		X		
Ano: 2010									
<i>Tapa na cara - Zezé de Camargo e Luciano</i>	X	X			X	X	X		
<i>The Wilderness Downtown</i>	X	X		X	X	X	X		
<i>Myspace Fan Video</i>	X	X	X		X	X	X	X	X
<i>Broken Bells - October Interactive Video</i>	X				X		X		X
<i>Lissie: Cuckoo Weather</i>	X	X		X	X		X	X	X
<i>Shihad - Sleepeater</i>	X	X					X		
<i>Andy Grammer - Keep Your Head Up</i>	X	X		X	X		X		
<i>Au Revoir Simone – The Knight of Wands</i>	X	X	X	X	X	X	X		
<i>THE JOHNNY CASH PROJECT</i>	X	X		X	X	X	X		
<i>Black Moth Super Rainbow – Dark Bubbles</i>	X	X			X		X		
<i>Robyn - 3D Interactive Video</i>	X			X	X		X		
<i>Sprawl II - Arcade Fire</i>	X	X	X		X		X		
<i>BEP 360</i>	X	X	X	X	X	X	X		
Ano: 2011									
<i>All Is Not Lost</i>	X	X	X	X	X		X		
<i>Yoni Bloch - Pretend to Be Happy</i>	X	X	X	X	X		X		
<i>Skankplay</i>	X	X	X	X	X		X		
<i>Björk: Biophilia</i>	X	X	X	X	X		X		
<i>Evelyn, by ABBY</i>	X	X			X		X		
<i>EGO IS by Mobley</i>	X	X		X	X		X		
<i>Strange Talk - Climbing Walls</i>	X	X	X		X		X		
<i>3 Dreams of Black</i>	X	X			X		X		
<i>Ellie Goulding's Lights</i>	X			X	X		X		X
<i>GHOST II</i>	X	X		X	X		X		

	Imagético	Gestual	Dança	Verbal escrito	Videográfico	Foto	Música	Verbal falado	Ruído/FX
<i>The Polyphonic Spree - Bullseye</i>	X			X	X		X		
<i>Sour - Mirror</i>	X	X		X	X	X	X		
<i>The Shoes Refuse To Face</i>	X	X					X		
<i>One Frame of Fame</i>	X	X			X	X	X		
Ano: 2012									
<i>Pieces/Together</i>	X	X			X		X		
<i>Daniel Koren - life of mars</i>	X	X		X	X		X		
<i>The Bravest Man In The Universe</i>	X			X	X		X		X
<i>Red Hot Chili Peppers - Look Around</i>	X	X	X	X	X		X		
<i>EXO</i>	X			X	X		X		X
<i>Arlissa</i>	X			X	X		X		
<i>Birthday song for Miku</i>	X	X		X	X		X		
<i>Austin & Ally - Disney</i>	X	X	X				X		
<i>Chairlift's 'Met Before'</i>	X	X	X	X	X		X		
<i>Tanlines - Brothers</i>	X	X					X		
<i>The World's First Interactive Shoppable Music Video</i>	X	X	X	X	X	X	X		
<i>The Amplifetes</i>	X			X	X		X		X
<i>Linkin Park Lost In The Echo Staging</i>	X	X		X	X		X		
<i>Just A Friend Interactive Music Video</i>	X	X		X	X		X		
Ano: 2013									
<i>Queens Of The Stone Age – "The Vampyre Of The Time And Memory"</i>	X	X		X	X		X		
<i>HELLO, AGAIN: BECK 360° EXPERIENCE</i>	X	X					X		
<i>Califone.Stitches</i>	X	X	X	X	X	X	X		
<i>Alb - Golden Chains</i>	X	X		X	X		X		
<i>TOKiMONSTA - 'Clean Slate'</i>	X	X	X	X	X		X		
<i>Bruno Mar's Treasure Dance</i>	X	X	X		X	X	X		
<i>Guinevere: 'Ran for My Life'</i>	X	X		X	X		X		
<i>QMoones - Better Energy - Drunk In Session</i>	X	X		X	X		X		X
<i>Just A Reflektor</i>	X	X	X	X	X		X		X
<i>Happy: Pharrell Williams</i>	X	X	X	X	X		X		X
<i>Tanlines – Not the Same</i>	X	X		X	X	X	X		
<i>DO NOT TOUCH - Kilo</i>	X	X		X	X		X		
<i>IO Echo - 'Ministry Of Love'</i>	X	X	X		X		X		
<i>A STEVE ANGELLO</i>	X	X			X		X		
<i>Bob Dylan - Like a Rolling Stone</i>	X	X		X	X		X		
<i>RAEL - DIFERENÇAS</i>	X	X					X		
<i>Perambulations - Perhaps Contraption</i>	X	X			X		X		
Ano: 2014									
<i>Tiny Robots - Manolo Panic</i>	X	X		X	X		X		
<i>TY SEGALL – MANIPULATOR</i>	X	X			X	X	X		
<i>THE PRESETS – "NO FUN"</i>	X	X			X		X		X
<i>WE WERE EVERGREEN - Daughters</i>	X	X			X		X		
<i>Leather Jacket</i>	X	X		X	X	X	X		
<i>SAME DAYS</i>	X	X			X		X		
<i>Jon Pardi - What i can't put down</i>	X	X			X		X		

	Imagético	Gestual	Dança	Verbal escrito	Videográfico	Foto	Música	Verbal falado	Ruído/FX
<i>AIJ - Interactive cluster</i>	X	X	X	X	X	X	X		
<i>Led Zeppelin - Trampled under foot</i>	X	X		X	X	X	X		
<i>Carly Rae Jepsen - Run away with me</i>	X	X	X	X	X		X		
<i>Visual Beat - Interactive Music Video</i>	X	X		X	X	X	X		X
<i>Bjork- "Stonemilker" VR Music Video</i>	X	X	X				X		
<i>Avicii - Waiting For Love (Jump VR Video</i>	X	X	X		X		X		
Ano: 2016									
<i>DEO's Interactive Love Greeting</i>	X			X	X		X		
<i>Because Recollection</i>	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<i>Carruagens de Fogo</i>	X	X	X	X	X	X	X		X
<i>An deiner Seite</i>	X	X		X	X	X	X		X
<i>USHER - CHAINS</i>	X	X		X	X	X	X		
<i>The Playing with Fire - Elizabeth Rose</i>	X	X	X	X	X	X	X		X
<i>Best Day of My Life - Yemi Alade</i>	X	X	X	X	X		X		
<i>"Ghost" Vince Staples</i>	X	X	X	X	X		X		
<i>Hello play! presents "THE FUTURE OF MUSIC"</i>	X	X	X				X	X	X
<i>Lazers From My Heart</i>	X	X		X	X		X		X
<i>SALLY // INTERACTIVE MUSIC VIDEO</i>	X	X	X	X	X		X		
<i>#Musicjelly</i>	X	X		X	X	X	X		
<i>ONE THOUSAND REASONS</i>	X	X		X	X	X	X		
<i>Elves LEGO.com</i>	X	X		X	X		X		
<i>Pigments</i>	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<i>SAVIO : NIGREDO</i>	X				X		X		
<i>Out of Line – Crowdsourced interactive music video</i>	X	X		X	X	X	X	X	X
<i>BRIGHTLY - RUGBY</i>	X	X	X	X	X		X		
<i>NETSKY - WORK IT OUT</i>	X	X		X	X		X		X
<i>Jeff Buckley - Just Like a Woman</i>	X	X		X	X		X		
<i>Rytm & Octatrack</i>	X			X	X		X		
<i>Hilltop Hoods</i>	X	X		X	X		X		X
<i>"can't get enough of myself"</i>	X	X	X	X	X	X	X		
<i>CLINIQUE'S INTERACTIVE MUSIC VIDEO</i>	X	X		X	X	X	X		
<i>Damon Albarn - Heavy Seas Of Love</i>	X	X		X	X		X		
<i>DUNE RATS DROP CHAOTIC DRUG-FILLED</i>	X	X	X	X	X		X	X	X
<i>How is your body performing?</i>	X	X		X	X		X		X
TOTAL	152	130	53	100	141	39	152	9	29

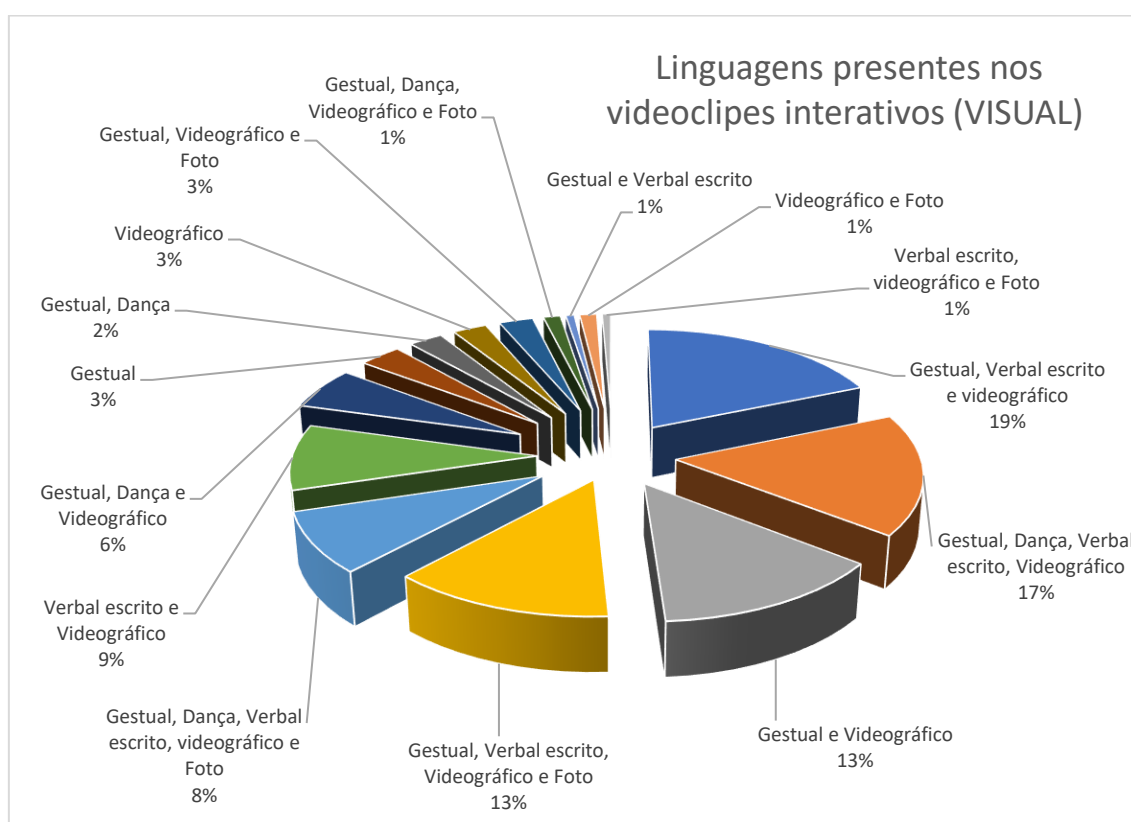
FONTE – Elaborado pelo autor a partir do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com.br/>

Como observa-se no quadro acima, no campo visual encontramos em todo *corpus* seis diferentes sistemas em relação: o imagético⁹⁵, gestual, dança, verbal escrito, videográfico e o fotográfico. No campo sonoro identificamos a

⁹⁵ Por imagético, entende-se o significado pelo conceito de *frame*, ou seja, do quadro que engloba outras linguagens.

linguagem musical, o verbal falado, além das grandezas semióticas em forma de paisagens sonoras e ruídos digitais sonoros. A partir desses dois campos, visual e sonoro, podemos definir que é a linguagem audiovisual a fundação na qual estão alocados todos os sistemas manifestados (MÉDOLA, 2010). Assim, o sincretismo ocorre quando essas linguagens, defendidas aqui como fúntivos, entram em relação gerando fúntivos que são variantes e invariantes. Nessa perspectiva, observemos os percentuais no campo visual das linguagens presentes nos videocliques interativos (Gráfico 16):

Gráfico 16 – Linguagens presentes nos videocliques interativos - visual



Fonte: Elaborado pelo autor

No gráfico acima⁹⁶, o videográfico, com 141 videocliques interativos, totalizando 92%, é a linguagem que mais está presente nos cliques. Na sequência temos a linguagem gestual com 87% de presença nos videocliques interativos, a verbal escrita com 66%, a dança com 35% e a fotográfica com 29%. No campo sonoro, além dos 100% da presença da linguagem musical, as grandezas

⁹⁶ Neste gráfico, optamos por não acrescentar a linguagem imagética, pois pressupõe que todas as linguagens visuais são englobantes da imagética.

semióticas/ruídos/Fx computam 19% dos projetos seguida da linguagem verbal falada com 5,9%. Observando as combinações das linguagens identificadas, há um equilíbrio do videográfico em praticamente todas as combinações. Isso nos faz questionar o porquê dessa constância nos videoclipes interativos. Será que a linguagem mais utilizada como ferramenta de interatividade se dá pelo funtivo videográfico? Mais adiante, quando tratarmos a questão da interatividade, retomaremos essa questão. Prosseguindo, a partir desses dados, dois grupos de videoclipes interativos nos chamam atenção: os que possuem todas as linguagens e os que possuem apenas uma linguagem no campo visual e uma no campo sonoro. No quadro abaixo (Quadro 3) selecionamos os três videoclipes interativos que congregam todas as linguagens, sendo que analisaremos as articulações sincréticas a partir das relações de dependência entre as linguagens, identificando se há interdependências, determinações e constelações, tanto no sistema como no processo.

Quadro 3- Três videoclipes interativos que possuem todas as linguagens

Videoclipes interativos	VISUAL					SONORO		
	Gestual	Dança	Verbal escrito	Videográfico	Foto	Música	Verbal falado	Ruído/FX
David Guetta - Dangerous	X	X	X	X	X	X	X	X
Because Recollection	X	X	X	X	X	X	X	X
Pigments	X	X	X	X	X	X	X	X
TOTAL	3	3	3	3	3	3	3	3

FONTE – Elaborado pelo autor a partir do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com.br/>

O primeiro videoclipe interativo que possui todas as linguagens é o projeto *Dangerous*, do produtor e DJ David Guetta e do cantor Sam Martin (FIG 46).

Figura 46 – Imagens do videoclipe interativo *Dangerous*

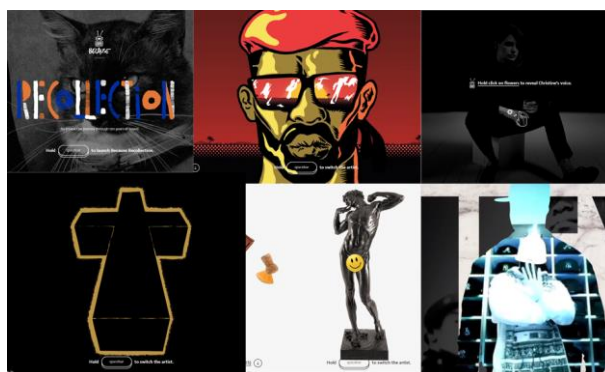


Fonte: Montagem nossa, feita com as imagens do videoclipe *Dangerous* do site <http://www.davidguetta.tv/>

Neste videoclipe interativo, a linguagem videográfica, a musical e a verbal falada são constantes, obtendo assim uma relação de interdependência em que no sistema há uma complementariedade, já que as três linguagens são fúntivos que necessitam estar juntas para criar o efeito de sentido de um videoclipe fílmico. Assim, no processo, as três linguagens geram uma relação de solidariedade, mantendo uma relação de reciprocidade. Observando as outras linguagens, a gestual e a dança estão presentes no sistema figurativizadas nos pilotos ao dirigirem o carro de corrida, nas mulheres/modelos caminhando e dançando, porém são variáveis. A verbal escrita e a fotográfica, também variáveis, são acionadas no clipe na legenda do repórter e na apresentação das fotos do mapa do autódromo, construindo o efeito de sentido de verossimilhança.

O segundo videoclipe interativo que possui todas as linguagens é o *Because Recollection* (FIG 47). Esse é um projeto desenvolvido pela Gravadora *Because Music* para comemorar seus 10 anos de existência. Nessa experiência interativa o enunciatário tem a possibilidade de navegar vários caminhos musicais interativos, numa espécie de enciclopédia interativa musical, sendo que, em cada música, há uma ferramenta de interatividade específica. Podemos detectar que neste videoclipe interativo os fúntivos se articulam de maneira multilateral, isto é, variáveis entre si, pois, neste projeto, a cada acionamento da barra de espaço, um videoclipe é aberto variando tanto o visual quanto o sonoro. Temos aqui uma relação de dependência por constelação, sendo que no sistema as funções existentes são de mais de uma variável. Observa-se no processo esse tipo de articulação pois a cada mudança de clipe outras linguagens são combinadas, variando tanto o visual quanto o sonoro.

Figura 47 – Imagens do videoclipe interativo *Because Recollection*



Fonte: Montagem nossa do site <http://www.because-recollection.com/>

O terceiro videoclipe interativo é projeto Pigments (FIG 48) da cantora Elohim. Neste videoclipe interativo multiplataforma, a linguagem videográfica, a musical, a dança e a gestual são constantes, criando, assim como no projeto *Dangerous*, uma relação de interdependência em que no sistema há uma complementariedade, indicando um efeito de sentido de interface de *videogame*. Mesmo não sendo constante, a verbal falada, a verbal escrita e os ruídos geram uma relação de solidariedade quando acionadas durante a fruição.

Figura 48 – Imagens do videoclipe interativo *Pigments*



Fonte: montagem nossa do site <https://www.sebastianlyman.com/chrome-experimentelohim/>

Após analisarmos as articulações sincréticas a partir das relações de dependência entre projetos que possuíam todas as linguagens, realizaremos o caminho inverso. No quadro abaixo (Quadro 4), vídeos interativos selecionados do *corpus* de pesquisa, há apenas três projetos que possuem em sua estrutura duas linguagens em relação, a videográfica e a musical.

Quadro 4- Linguagens presentes nos vídeos interativos

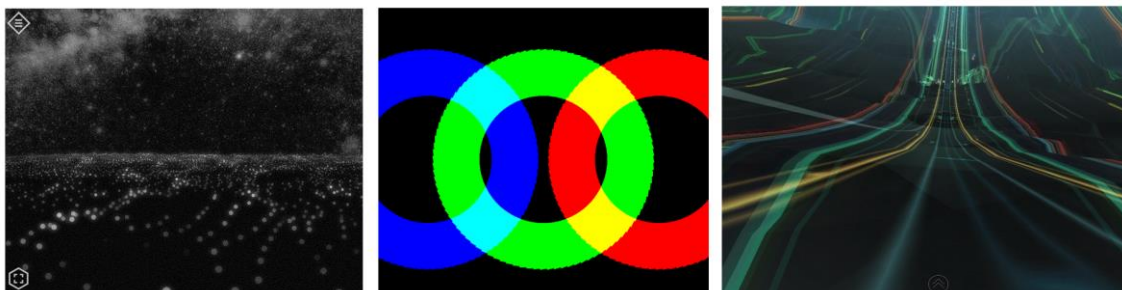
Vídeos interativos	VISUAL					SONORO		
	Gestual	Dança	Verbal escrito	videográfico	Foto	Música	Verbal falado	Ruído/FX
LIVYATANIM-Myth				X		X		
Triangles				X		X		
SAVIO : NIGREDO				X		X		
TOTAL				3		3		

FONTE – Elaborado pelo autor a partir do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com.br/>

Nestes três projetos (FIG. 49), o videografismo e o musical são constante/constante, tanto no sistema quanto no processo, gerando relações de complementariedade e solidariedade. Isso demonstra uma estratégia de construir um videoclipe interativo focando a essência da linguagem videográfica,

ou seja, utilizar grafismos nos canais RGB, linhas e formas, imagens sintéticas, entre outras possibilidades que só o videografismo possibilita.

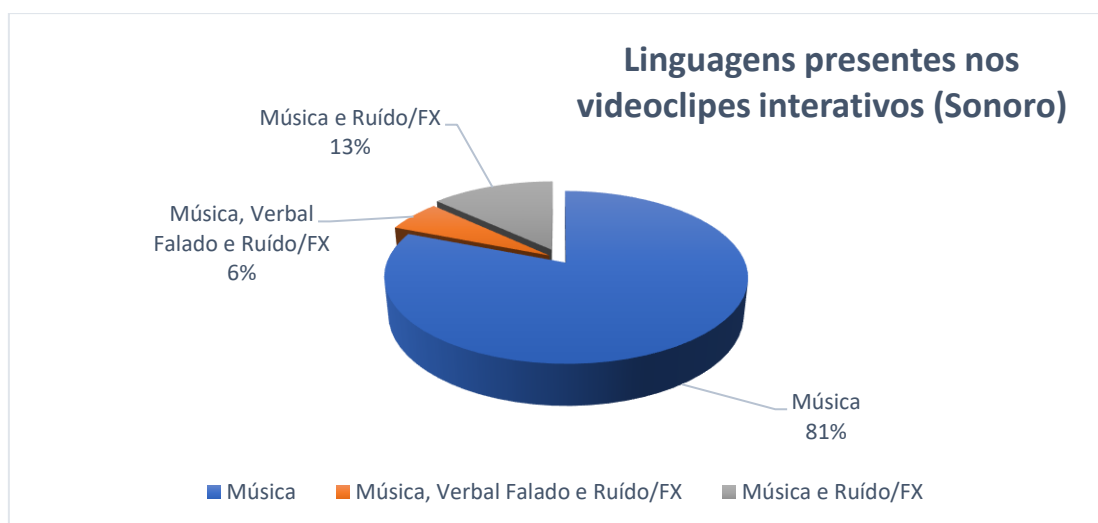
Figura 49 – *Frames*: LIVYATANIM-Myth, Triangles e SAVIO : NIGREDO



Fonte: montagem dos três vídeos interativos.

Continuando, as averiguações das articulações sincréticas, a partir das relações de dependência entre as linguagens identificadas, direcionam nosso olhar para o campo sonoro. Vejamos o gráfico com as linguagens/grandezas dos vídeos interativos:

Gráfico 17 – Linguagens/grandezas sonoras nos vídeos interativos



Fonte: Elaborado pelo autor

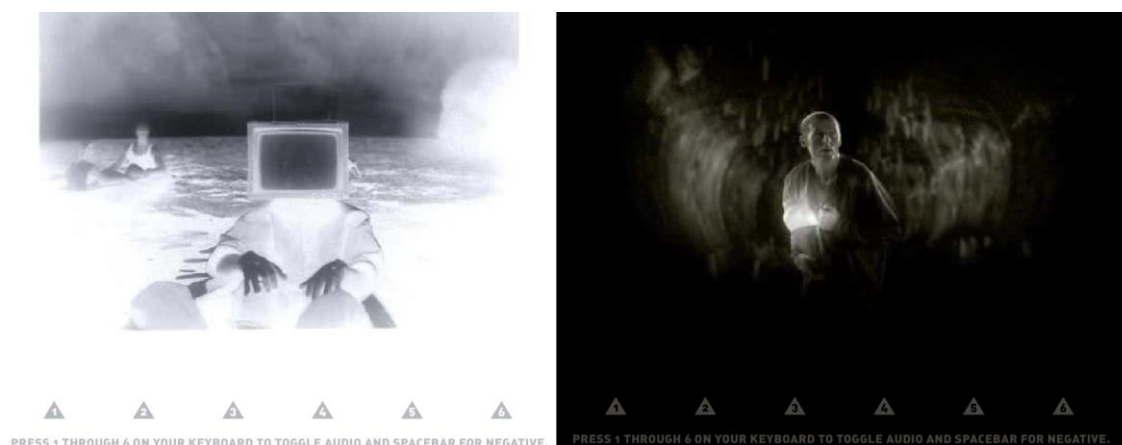
De todos projetos interativos, 81% possuem a música como linguagem imperativa. Em 13% dos vídeos a música é combinada com a grandeza Ruído/FX e em 6% ela vem acompanhada também do verbal falado. Esses dados nos levam a um olhar para os vídeos interativos que possuam os três fônicos sonoros. No quadro abaixo (Quadro 5) apresentamos os nove projetos que contemplam música, verbal falado e ruído/fx simultaneamente:

Quadro 5- 9 projetos que contemplam música, verbal falado e ruído/fx simultaneamente

Videoclipes interativos	VISUAL					SONORO		
	Gestual	Dança	Verbal escrito	videográfico	Foto	Música	Verbal falado	Ruído/FX
Black Mirror / rorriM kcalB	X	X		X		X	X	X
Myspace Fan Video	X	X		X	X	X	X	X
Lissie: Cuckoo Weather	X		X	X		X	X	X
David Guetta - Dangerous	X	X	X	X	X	X	X	X
Because Recollection	X	X	X	X	X	X	X	X
Hello play! presents "THE FUTURE OF MUSIC"	X	X				X	X	X
Pigments	X	X	X	X	X	X	X	X
Out of Line – Crowdsourced interactive music video	X		X	X	X	X	X	X
DUNE RATS DROP CHAOTIC DRUG-FILLED	X	X	X	X		X	X	X
Total	9	7	6	8	5	9	9	9

FONTE – Elaborado pelo autor a partir do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com.br/>

Desses nove videoclipes interativos, um nos chama maior atenção na questão da construção sonora, o projeto Black Mirror / rorriM kcalB da Banda Arcade Fire.

Figura 50 – Frames videoclipe interativo *Black Mirror* da Banda Arcade Fire

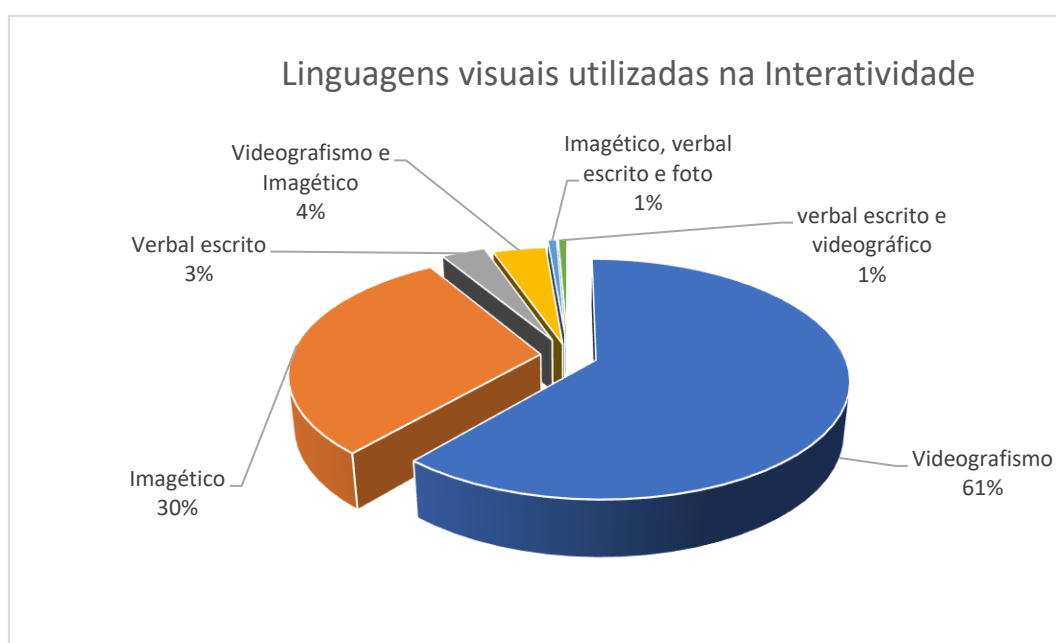
Fonte: Montagem nossa do site <http://arcadefire.com/blackmirror/>

Detectamos neste videoclipe interativo (FIG 50) que há uma opção de combinação e seleção no campo sonoro, no qual os seis primeiros números do teclado podem ser habilitados ou desabilitados, além da barra de espaço que manipula a imagem no clipe. Cada número representa uma linguagem sonora (1- Cantor, 2- Bateria/Timpani, 3- Guitarra eletrônica, 4- Violão/Guitarra/Piano, 5- Vozes com efeitos sonoros e ruídos, 6-Cordas) e a barra de espaço adiciona ou remove o filtro negativo/positivo na imagem. A relação de dependência entre os elementos sonoros neste videoclipe interativo é o da constelação, pois no sistema há uma autonomia dependendo do processo de combinação do funtivo

sonoro, onde o silêncio se torna também uma variável. Podemos afirmar que, de todo *corpus*, apenas o projeto Black Mirror permite interatividade no som, tanto na música/verbal falado/ruído/FX, de maneira autônoma do visual, sendo que a cada combinação há mais de duas variáveis, porém, o visual é uma constante. Não obstante, direcionando nosso olhar para a questão da interatividade, constata-se que, em 100% dos videoclipes interativos coletados no *corpus* de pesquisa, há uma determinação por especificação que define que há interatividade no campo visual sem que haja interatividade no sonoro, entretanto, não haverá interatividade no sonoro sem haja interatividade na imagem.

Aprofundando a análise com o olhar para qual ou quais linguagens são utilizadas para que ocorra a interatividade, identificamos que em 27% dos videoclipes interativos a instância visual combinada com a instância sonora é uma constante, criando assim uma relação de interdependência em que no sistema há uma complementariedade. Quando a interatividade é realizada apenas pelo visual, computando 73% dos videoclipes interativos, as ferramentas de interatividade se dão pelas seguintes linguagens (Gráfico 18):

Gráfico 18 – Linguagens visuais utilizadas na interatividade



Fonte: Elaborado pelo autor

Distinguimos que o videografismo, com 61% dos videoclipes, é a linguagem predominante utilizada como estratégia de interatividade. A linguagem imagética⁹⁷ possui 30% dos projetos interativos. Apesar disso, alguns videoclipes interativos utilizam mais de uma linguagem para desenvolver sua interatividade. No quadro abaixo selecionamos os projetos que possuem mais de um funtivo na construção interativa:

Quadro 6- Videoclipes interativos com mais de uma Linguagem visual para que ocorra a interatividade

	VISUAL						SONORO		
	Imagético	Gestual	Dança	Verbal escrito	videográfico	Foto	Música	Verbal falado	Ruído/FX
THE JOHNNY CASH PROJECT	X	X		X	X	X	X		
EGO IS by Mobley	X	X		X	X		X		
Califone.Stitches	X	X	X	X	X	X	X		
Just A Reflektor	X	X	X	X	X		X		X
David Guetta - Dangerous	X	X	X	X	X	X	X	X	X
LYD	X	X	X	X	X		X		
An deiner Seite	X	X		X	X	X	X		X
SALLY // INTERACTIVE MUSIC VIDEO	X	X	X	X	X		X		
Total	8	8	5	9	9	4	8	1	3

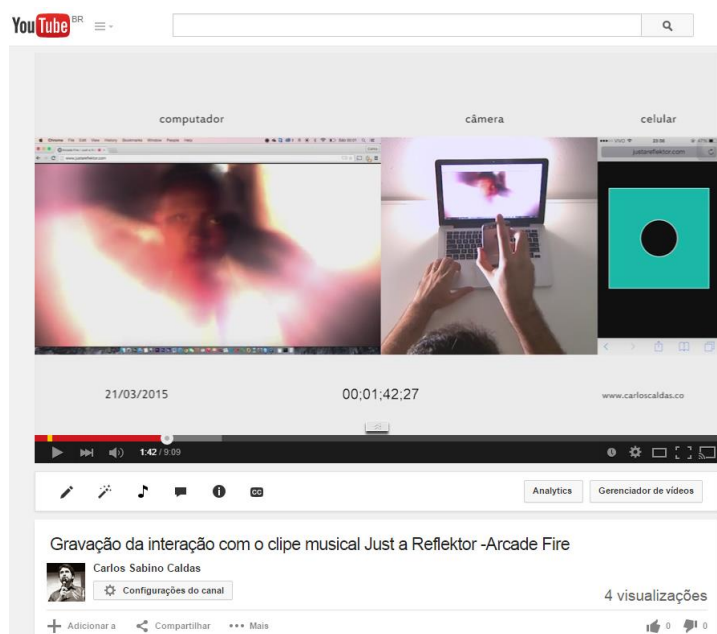
Fonte: Elaborado pelo autor

A cor vermelha destacada no quadro 6 representa a linguagem utilizada para a interação, sendo que os outros quadrados marcados apresentam as linguagens que cada projeto possui. Identificamos apenas oito videoclipes, sendo seis que combinam imagético com videográfico, um que combina imagético, verbal escrito e foto, e, por fim, um que emprega o verbal escrito com o videográfico. Como exemplo de videoclipes que combinam o imagético com o videográfico citar o projeto *Just A Reflektor* da banda Arcade Fire. Este é um dos vários clipes interativos que a Banda Arcade Fire produziu em parceria com Laboratório de Dados e Artes da Google, sob supervisão de Aaron Koblin. Com direção de Vicent Morisset, o clipe interativo, segundo frase descrita no site oficial, acompanha uma jovem mulher que viaja entre seu mundo e o nosso. Pensando na construção sincrética, esse videoclipe interativo é composto por diversas linguagens de manifestação. Desvendando as linguagens que constituem nosso objeto, temos no sonoro a linguagem musical combinada com o ruído/FX e no visual o imagético, o gestual, a dança, o verbal escrito e o

⁹⁷ Em relação as linguagens visuais usadas na interatividade, consideramos a linguagem imagética, neste caso, separadamente, sem englobar as outras linguagens visuais (linguagem gestual, dança, verbal escrito, videográfico e foto).

videográfico. O imagético se manifesta quando o enunciatário utiliza o celular (FIG 51) para manipular as imagens, sendo que o videográfico se manifesta apenas no final da fruição.

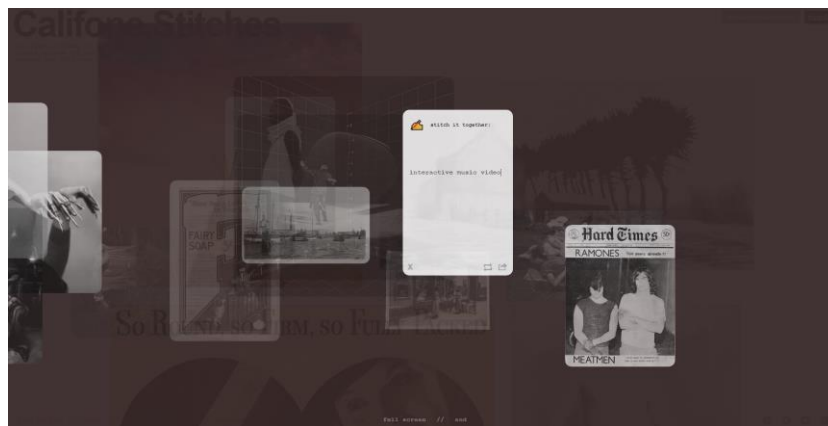
Figura 51 – Videoclipe Interativo *Just a Refektor*



Fonte: montagem nossa do site <https://youtu.be/jh59OPHuB0A>

Descrevendo o projeto que combina imagético, verbal escrito e foto temos o videoclipe interativo *Califone.Stitches* (FIG 52). Este projeto disponibiliza a interatividade das três linguagens simultaneamente, diferente do projeto *Just Reflektor*, que delimita o momento que cada interação ocorrerá.

Figura 52 – Frame da interface *Califone.Stitches*



Fonte: Montagem nossa.

Agora, observando o videoclipe interativo que emprega o verbal escrito com o videográfico, apresentamos o clipe *EGO IS* by Mobley (FIG 53). Esse clipe, além de possibilitar essas ferramentas de interação no visual, disponibiliza a interação pela música também. Esse projeto, juntamente com o *Blackmirror*, utiliza a combinação e seleção sonora da música. Da mesma maneira que a interatividade ocorre simultaneamente no videoclipe *Califone.Stitches*, esse videoclipe interativo segue o mesmo padrão de manipulação visual e sonora das ferramentas interativas simultâneas.

Figura 53 – EGO IS by Mobley



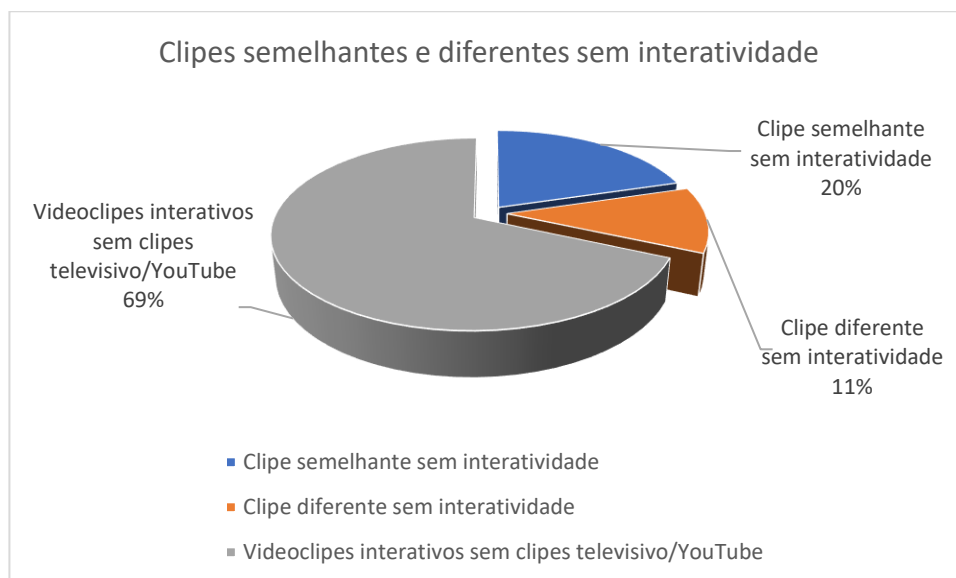
Fonte: Montagem nossa.

Examinando essas experiências, concluímos que há dois tipos de formas de interação, tanto quando há apenas uma linguagem de manifestação quanto há mais linguagens operando simultaneamente ou não. Quando a interação é simultânea, temos uma determinação por especificação, onde no sistema a interação por múltiplas linguagens é constante, sendo que no processo acontece a possibilidade de seleção dessas linguagens de interação. Quando a interatividade utiliza uma linguagem por vez, ocorre uma interdependência por complementariedade, em que no sistema uma linguagem completa a outra gerando no processo uma solidariedade. Podemos determinar por meio dessas análises que nos videoclipes interativos o visual é um dos funtivos constantes no processo de interação, criando uma relação de dependência.

Caminhando para outro olhar do objeto, examina-se os videoclipes interativos e suas versões não interativas analisando como são construídas as versões sem interatividade desses projetos interativos. Abaixo apresentamos o

levantamento percentual dos clipes semelhantes sem interatividade e os clipes diferentes sem interatividade (Gráfico 19).

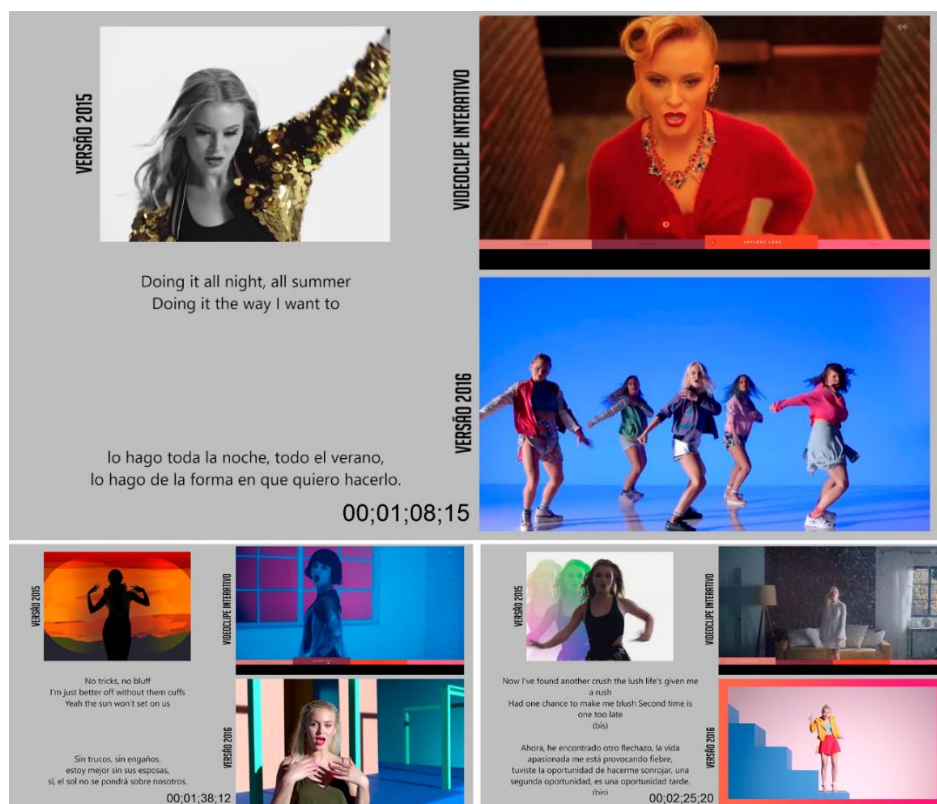
Gráfico 19 – Clipes semelhantes e diferentes sem interatividade



Fonte: Montagem nossa

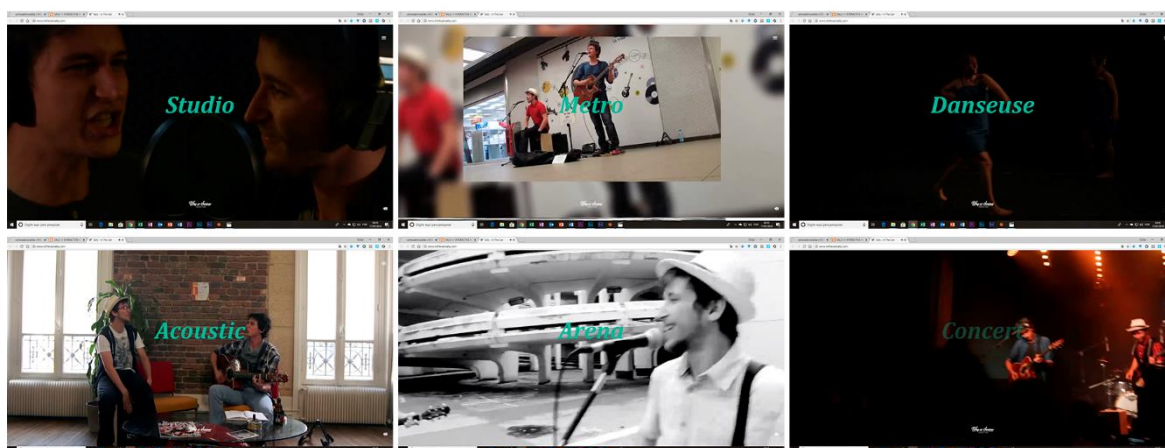
Observando o gráfico acima, 69% dos videoclipes interativos não possuem uma versão de clipe televisivo/YouTube, totalizando 104 clipes. Os clipes semelhantes sem interatividade computam 31 videoclipes (20%) e os clipes diferentes sem interatividade 17 projetos interativos, 11% do total. Apenas 31% do *corpus* de videoclipes interativos possuem uma versão sem interatividade, seja semelhante ou não. Constata-se que os clipes semelhantes sem interatividade possuem uma relação de interdependência com a versão interativa, em que tanto no visual quanto no sonoro há duas constantes. Nos clipes diferentes sem interatividade há uma relação de determinação onde no visual existe uma variável e no sonoro uma constante. Vejamos o exemplo do videoclipe interativo *Clinique's interactive music video* (FIG 54)

Figura 54 – CLINIQUE'S INTERACTIVE MUSIC VIDEO



Fonte: Montagem nossa.

Neste videoclipe interativo a opção de interatividade se dá a partir de quatro versões, nas quais, em forma de narrativa paralela, o enunciário escolhe o estilo musical e o tema visual que queria fruir. Ao observarmos a versão sem interação, verifica-se que essa música possui duas versões, uma em 2015 e outra em 2016. Nas duas versões sem interatividade a predominância da linguagem da dança é determinante. Na versão interativa a linguagem gestual é a predominante. A relação que temos neste projeto interativo é de variável/variável e na versão sem interatividade é de variável/constante. Contudo, se observamos a construção da linguagem imagética do videoclipe interativo, os quatro estilos musicais seguem um padrão imagético de ângulos e planos. Vejamos outro exemplo da relação dos vídeos interativos e suas versões sem interatividade (FIG 55).

Figura 55 – Videoclipe Interativo Sally

Fonte: Montagem nossa

O projeto interativo Sally (FIG 55) possui seis versões diferentes em que o enunciatário possa acessar durante a fruição (*Arena*, *Danseuse*, *Acoustic*, *Metro*, *Concert*, *Studio*), sendo que a versão sem interatividade é especificamente uma das opções de interatividade que está disponível para o enunciatário escolher durante o processo de fruição. É importante frisar que novamente um projeto de videoclipe interativo busca utilizar a mudança de estilo musical para possibilitar formas de interação.

E para encerrar essa análise, conclui-se que os videoclipes sem interatividade que são semelhantes possuem uma relação de interdependência, já que se apropriam das linguagens do clipe com interatividade. Já em relação aos videoclipes sem interatividade que são diferentes, suas versões interativas podem tomar dois caminhos: 1) criar um projeto em uma relação unilateral onde há uma determinação apenas na linguagem musical; 2) construir projetos interativos que possuem uma relação mais frouxa, ou seja, uma dependência por constelação, onde no sistema há uma autonomia de duas variáveis, tanto no visual quanto no sonoro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A linguagem audiovisual é uma linguagem sincrética, e ao longo de um século de seu desenvolvimento, foi e é marcada por hibridizações e remediações. Nesse sentido, entende-se que a partir do advento das tecnologias digitais de armazenamento, edição e circulação possibilitou-se o progresso de novas formas expressivas do fazer-audiovisual. Assim, o videoclipe interativo, um formato nativo do ambiente digital é em sua essência um produto híbrido que se manifesta em suportes remediados que possibilitam uma sincretização de linguagens distinta das formas de textualização desenvolvidas até então na comunicação audiovisual. Observar esse fenômeno hipermediático a partir dos processos de remediação, hibridização e dos mecanismos de interação entre estes textos audiovisuais sincréticos, examinando cada especificidade que ocorre na articulação de linguagens de manifestação foi o ponto central que o presente trabalho buscou analisar.

O percurso realizado nessa tese foi desenvolvido a partir de um mapeamento da primeira década dos videoclipes interativos visando desta forma construir o *corpus* de pesquisa, identificando o que vem sendo produzido de mais atual neste formato que pressupõe a interação mediada por computador. A sistemática para a construção do *corpus* foi a utilização de palavras-chave nas línguas inglesa e portuguesa nos buscadores Google, Yahoo, Bing e DuckDuckGo. A partir de termos como videoclipe interativo, videoclipe colaborativo, videoclipe participativo, *interactive music video*, *interactive short film*, *interactive film*, *Interactive video* foram delimitadas as características que se reiteravam em cada projeto em função de navegador, ferramentas de interação, linguagem de programação, estilo musical e ano de produção. As *tags* originadas dessas características possibilitou realizar o trabalho de coleta e descrição dos 152 videoclipes interativos. Após essa etapa desenvolveu-se um site em forma de banco de dados que possibilita acessar além de cada videoclipe interativo com sua ficha técnica, entrecruzar as *tags* que resultaram no armazenamento e recuperação dos videoclipes catalogados pelas características de acordo com o ano de produção, as arquiteturas, as linguagens, os estilos musicais, os dispositivos e os tipos de interação.

Conforme observamos nas análises realizadas, podemos afirmar que o videoclipe interativo é o formato que pode e deve ser considerado uma evolução no processo de migração do audiovisual na internet, pois essa convergência entre a linguagem audiovisual e a linguagem de programação constrói novas possibilidades de textualização audiovisual. No videoclipe interativo, esse hiperaudiovisual, uma nova forma de remediação e hibridização é proporcionada pela convergência digital. A remediação entre os meios analógicos e digitais produz arquiteturas específicas como os *games*, a mixagem, a navegação e a narrativa interativa a partir de processos de hibridização reiterados por determinados procedimentos enunciativos, além de criar suas estratégias de interatividade em articulações sincréticas pautadas por essa nova lógica de remediação e hibridização.

Em relação ao sincretismo de linguagens, a hipótese adotada nesta tese de que as linguagens manifestadas no audiovisual são fúntivos que entram em relação gerando fúntivos que são variantes e invariantes na perspectiva hjelmsleviana se mostrou comprovada à medida que se constatou nas análises que em todos os projetos dos videoclipes interativos a interatividade é construída pelas linguagens manifestadas no campo visual colocadas em relação entre si e/ou com as linguagens manifestadas no campo sonoro. Observou-se, por outro lado, que nenhum projeto possui interatividade apenas no campo sonoro. Isso é expresso pelas estratégias enunciativas, já que em todas as arquiteturas hibridizadas, os processos de remediação que sempre se dão por propostas visuais, constituem os elementos que permitem produzir o efeito de participação do enunciatário, por exemplo, a remediação de interface gráfica do software de edição de imagem, remediação de equipamento de mixagem de áudio e vídeo, remediação de jogos e até mesmo a remediação de um painel de televisão antiga com seletores de canais.

Uma forma de organização que se diferencia nos videoclipes interativos são as experiências que se propõem ser uma plataforma interativa. Nestes projetos vigora uma relação entre a categoria englobado e englobante, na qual a plataforma abriga diferentes conteúdos dentro de um videoclipe interativo. Embora o videoclipe seja o elemento principal, existem outros conteúdos complementares, como jogos, interfaces de criação de desenhos, e até mesmo outros videoclipes compondo essa plataforma. Também existem experiências

construídas como um repositório exclusivo de videocliques interativos, ou seja, um videoclipe interativo que possui outros videocliques interativos dentro de seu conteúdo⁹⁸. Nestes casos, a linguagem videográfica mantém-se como um funtivo constante, já que é por ela que as estratégias de interatividade são construídas. Porém, como as músicas são diferentes, considera-se que esses videocliques, mesmo em uma plataforma única, sejam independentes, como uma faixa musical em um álbum.

As análises acerca dos funtivos mais utilizados na construção da interatividade no campo imagético, enquanto forma de manifestação englobante, demonstraram que a linguagem videográfica, englobada, é a predominante em relação às demais linguagens visuais. Se no videográfico a interatividade se dá por formas gráficas dinâmicas, no imagético, o principal recurso são os *frames* dinâmicos, ou seja, as *hiperimagens*. Isso demarca que o videográfico gera um efeito de sentido de experiência hipermidiática, de imagem sintética, enquanto o imagético produz o efeito de sentido de imersão.

Outro ponto de destaque diz respeito ao fluxo de produção desses videocliques. Entende-se que a programação computacional não é inserida apenas no processo final da obra, mas sim, desde a sua concepção. Verifica-se que na maioria dos projetos, o processo de interatividade se dá durante a execução sincrônica do visual com o sonoro, embora, haja a ocorrência em alguns videocliques, de uma interatividade que se constrói para além do fluxo da música. Há nestes casos, a produção de interfaces sofisticadas para elaboração de elementos visuais e sonoros manipuláveis, construindo um ambiente hipermidiático. Assim, podemos afirmar que o videoclipe interativo não é apenas editado audiovisualmente, mas, articulado com a programação computacional. Essa lógica nos leva a entender que esse formato audiovisual interativo é uma forma expressiva própria da internet como uma das primeiras manifestações que dão os indícios do desenvolvimento de uma linguagem própria para o meio digital.

⁹⁸ Because Recollection (5 clipes), Björk (11): Biophilia e Myspace Fan Video (8).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALCÂNTARA, P. BRUNET, K. **Notas introdutórias ao cinema interativo.** Revista de Audiovisual Sala 206, v. 3, p. 1-12, 2013.

ARAUJO, D. C.; BARBOSA, M. C. (Org.) (2008). **Imagíbrida: comunicação, imagem e hibridação.** Porto Alegre: Plus, 2008.

BRAGA, E. C. **A interatividade e a construção do sentido no ciberespaço.** O chip e o Caleidoscópio. Reflexões sobre as novas mídias/ Lúcia Leão, organizadora. – São Paulo: Senac São Paulo, 2005.

BARRETO, R.R. **A fabricação do ídolo pop:** análise textual de videocliques e a construção da imagem de Madonna. Dissertação de Mestrado. UFBA, 2005.

BENJAMIN, W. **A obra de arte de sua reprodutibilidade técnica.** In: Magia e técnica, arte e política. 7ª. Edição. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BOLTER, J. D. GRUSIN, R. **Remediation: Understanding New Media.** Cambridge: MIT Press, 2000.

BRITO, A. **Introdução a arquitetura de computadores.** João Pessoa: Editora da UFPB, 2014.

CALABRESE, O. **A idade neobarroca.** 3.ed. Lisboa: Edições 70, 1987.

CALDAS, C. H. S. **Videoclipe 2.0:** interatividade e regimes de interação na era digital. 2013. 104 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação de Bauru, 2013.

CANCLINI, N. G. **Culturas híbridas.** São Paulo: Edusp, 1998.

CARVALHO, C. de O. **Narratividade videoclipe:** interação entre música e imagem nas três versões audiovisuais da canção “One”, do U2. Dissertação de mestrado. UFBA, 2006.

CASTELLS, M. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro, Editora Paz e Terra - 2003.

CORTINA, A.; SILVA, F. M. Apresentação In: CORTINA, A.; SILVA, F. M. (Orgs.). **Semiótica e comunicação**: estudos sobre textos sincréticos. Araraquara: Cultura Acadêmica, 2014.

COVALESKI, R. **Publicidade híbrida**. Curitiba, Maxi Editora, 2010.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Perspectiva, 2005.

FECHINE, Y. **Roteiro em novas mídias**: uma abordagem a partir da teoria da linguagem. Galáxia. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. ISSN 1982-2553, [S.l.], n. 22, nov. 2011. ISSN 1982-2553.

FIORIN, J. L. **O projeto hjelmsleviano e a semiótica francesa**. Galáxia. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. ISSN 1982-2553, [S.l.], n. 5, fev. 2007. ISSN 1982-2553.

FIORIN, J. L. **Para uma definição das linguagens sincréticas**; in TEIXEIRA e OLIVEIRA: Linguagens na comunicação. São Paulo, Editora Estação das Letras e Cores, 2009.

GREIMAS, A.J. COURTES, J. **Dicionário de semiótica**. Tradução de Alceu Dias Lima et al. São Paulo: Contexto, 2011.

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

HJELMSLEV, L. **Prolegômenos a uma teoria da linguagem**. São Paulo, Perspectiva, 1975.

HOLZBACH, A.D. **Excesso, esquizofrenia, fragmentação e outros contos**: a história social de surgimento do videoclipe. In: INTERCOM, 33, 2010, Caxias do Sul. Anais do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. São Paulo: Intercom/UCS, 2010. p. 01 - 15.

_____. **MTV: a remediação da rádio FM na construção de um canal musical de televisão.** Galaxia (São Paulo, Online), n. 24, p. 265-278, dez. 2012.

_____. ***Smells Like Teen Spirit*: a consolidação do videoclipe como gênero áudio-visual.** Tese (Doutorado em Comunicação Social). Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2013.

JANOTTI Jr, J. **O videoclipe como forma de experiência estética na comunicação contemporânea.** In MATTOS, Sérgio (org.). A televisão e as Políticas Regionais de Comunicação. Edições Ianamá, 1997.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Aleph, 2008.

KORSGAARD, M. B. ***Music Video Transformed*.** In Richardson J., Gorbman C., Vernallis C., The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics, Oxford, OUP USA, 2015.

LEÃO, L. **Poéticas do ciberespaço.** In: Lúcia Leão (org.). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

LEMO, A. LÉVY, P. **O futuro da Internet: Em direção a uma ciberdemocracia planetária.** São Paulo: Paulus, 2010.

_____. IN: MARTINS, F. M.; SILVA, J. M. da. (ORGs.) **Para navegar no século XXI: tecnologias do imaginário e cibercultura.** Porto Alegre: Sulina/EDIPUCRS, 1999. 288p.

_____. **Cibercultura.** Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina/Meridional, 2010. v. 1. 320p.

LÉVY, P. **Cibercultura.** Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MACHADO, I. **Gêneros discursivos.** In: BRAIT, B. (org.), Bahktin: conceitos-chave. São Paulo: Contexto, 2005.

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

_____. **Máquina e imaginário.** 2ª ed. São Paulo: Edusp, 1997.

_____. **A televisão levada a sério.** São Paulo: Senac, 2001.

_____. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** Campinas: Papirus, 2007.

_____. **Arte e Mí-dia:** aproximações e distinções. Galáxia. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. ISSN 1982-2553, [S.l.], n. 4, fev. 2007. ISSN 1982-2553.

_____. **Arte e mídia.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem** (*Understanding media*). 4ª ed. São Paulo: Cultrix, 1974.

BARROS, L. M. de. **Convergência, Hibridação e Midiatização:** conceitos contemporâneos no estudo da comunicação in Rossetti, R. e Vargas. H. (orgs). *Linguagens na Mídia. Transposições e Hibridização como procedimentos de inovação.* Porto Alegre: EDIPUCRS, 2013. (Coleção Comunicação & Inovação; v.2).

MÉDOLA, A.S.L.D. Estratégias de visibilidade e construção de simulacros na comunicação televisual. In: XII **Compós - Reunião Anual Da Associação Brasileira De Pós-Graduação Em Comunicação, 2003, Recife.** Caderno de Textos do Grupo de Trabalho - Produção de Sentido nas Mídias. Recife: PUC-RECIFE, 2003. p. 82-88.

_____. Da TV analógica para a digital: elementos para a compreensão da práxis enunciativa. In: XV **COMPÓS - Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação.** 2006, Bauru-SP. **Anais do XV COMPÓS - Encontro Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação.** Bauru: PPGCOM-UNESP, 2006.

_____. Lógicas de articulação de linguagens no audiovisual. In: Ana Claudia de Oliveira; Lucia Teixeira. (Orgs.). **Linguagens na comunicação:** desenvolvimentos de semióticas sincréticas. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

MELLO, C. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora Senac, 2008.

MURRAY, J. H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

MANOVICH, L. **Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições**. In: Lucia Leão (org.). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

_____. **The language of new media**. Massachussets: The MIT Press, 2001.

_____. **Remixing and Remixability**. 2005. Disponível em:
<<http://imlportfolio.usc.edu/ctcs505/ManovichRemixModular.pdf> >.

MONTEIRO, R. **Da canção ao videoclipe: análise do texto sincrético audiovisual A minha alma, do grupo Rappa**. Lógicas de articulação de linguagens no audiovisual. In: Ana Claudia de Oliveira; Lucia Teixeira. (Orgs.). Linguagens na comunicação: desenvolvimentos de semióticas sincréticas. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

PLAZA, J. TAVARES, M. **Processos criativos com os meios eletrônicos poéticas digitais**. São Paulo: Hucitec, 1998. PLAZA, Julio. Tradução intersemiótica. São Paulo: Perspectiva, 2008. Reimpressão.

PEVERINI, P. **Il videoclipe: Strategie e Figure di una forma breve**. Roma: Meltemi editore srl, 2004.

PIETROFORTE, A. V. **Semiótica visual: os percursos do olhar**. São Paulo: Contexto, 2004.

PRIMO, A. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

PRYSTHON, Â. Prefácio. In: SOARES, Thiago. **Videoclipe: o elogio da desarmonia**. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2012.

ROMANOWSKI, J.P.; ENS, R. T. **As pesquisas denominadas do tipo "estado da arte" em educação**. Revista Diálogo Educacional, PUCPR, v.6, p.37-50, 2006.

RUDIGER, F. **As teorias da cibercultura: perspectivas, questões, autores.** Porto Alegre: Sulina, 2011.

SAWAYA, M. R. **Dicionário de informática e internet: inglês/português.** 3 ed. São Paulo: Nobel, 2007. 543 p.

SCOLARI, C. **Hipermediaciones: elementos para una teoría da comunicación digital interactiva.** Barcelona: Gedisa Editorial, 2008.

SCOLARI, C. A. **Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production.** International Journal of Communication, n.3, 2009.

SOARES, Thiago. **Videoclipe: o elogio da desarmonia.** João Pessoa: Marca da Fantasia, 2012

_____. **Sobre os Novos Rumos da Televisão Musical: MTV, You Tube e o "Fim" do Videoclipe.** RUA. Revista Universitária do Audiovisual, v. 1, p. 20-31, 2008.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura.** São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **Linguagens Líquidas na era da mobilidade.** São Paulo, Paulus, 2007.

_____. **Gêneros discursivos híbridos na era da hipermídia.** Bakhtiniana. Revista de Estudos do Discurso, [S.l.], v. 9, n. 2, p. Port. 206-216 / Eng. 211-221, nov. 2014. ISSN 2176-4573.

_____. **Ecologia pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade.** São Paulo, Paulus, 2010.

TATIT, L. **Hjelmslev e semi-simbolismo** . Texto adaptado da transcrição da palestra proferida pelo Prof. Dr. Tatit, em 21 de maio de 2001, como parte do Ciclo de Formação do Centro de Pesquisas Sociossemióticas.

TEIXEIRA, L. H. de P. **Televisão digital:** interação e usabilidade. 2008. 150 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2008.

VERNALLIS, C. ***Experiencing music video:** aesthetics and cultural context.* New York: Columbia University Press, 2004.

VILCHES, L. **A migração digital.** São Paulo: Loyola, 2003.

APÊNDICE – FICHA CATALOGRÁFICA DOS VIDEOCLIPES INTERATIVOS DE 2007 A 2016

ANO DE 2007

No ano de 2007 foram coletados dois videoclipes interativos. Os videoclipes interativos são: *Arcade Fire's Neon Bible Interactive Video* e *MGMT — ELECTRIC FEEL — INTERACTIVE MUSIC VIDEO GAME*.

Arcade Fire's Neon Bible Interactive Video

Link: <http://www.beonlineb.com/>

Ano: 2007

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Flash

Suporte: Desktop

Formato: aspecto variado

Banda: Arcade Fire

Música: Neon Bible

Clipe normal: Sim Link: https://youtu.be/y_n_o1anu9E

Estilo Musical: Indie Rock

Figura 56 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Arcade Fire - Neon Bible Interactive Video*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2007/01/arcade-fires-neon-bible-interactive.html?view=flipcard>

MGMT — ELECTRIC FEEL — INTERACTIVE MUSIC VIDEO GAME

Link: <http://www.jordan-fish.com/efinteractive.html>

Ano: 2007

Navegador: utiliza o software Quicktime (conteúdo offline)

Ferramentas de interação: sim

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Quicktime

Suporte: Desktop

Formato: 4:3

Banda: MGMT

Música: Electric Feel

Clipe normal: sim Link: <https://youtu.be/MmZexg8sxyk>

Estilo Musical: indie Pop

Figura 57 – *Frame da Interface do videoclipe interativo MGMT — ELECTRIC FEEL — INTERACTIVE MUSIC VIDEO GAME*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2007/01/mgmt-electric-feel-interactive-music.html?view=flipcard>

ANO DE 2008

No ano de 2008 foram coletados dois videoclipes interativos. Os videoclipes interativos são: *Radiohead - House Of Cards* e *Black Mirror / rorriM kcalB - Arcade Fire*.

Radiohead - House Of Cards

Link: <http://www.aaronkoblin.com/work/rh/>

<https://youtu.be/8nTFjVm9sTQ?list=RD8nTFjVm9sTQ>

Ano: 2008

Navegador: Todos Navegadores

Ferramentas de interação: Mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: <http://glossyinc.com/misc/hoccredits.html>

Suporte: Desktop

Formato: aspecto variado

Banda: Radiohead

Música: House Of Cards

Clipe normal: não

Estilo Musical: Rock alternativo

Figura 58 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Radiohead - House Of Cards*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2008/01/radiohead-house-of-cards.html?view=flipcard>

Black Mirror / rorriM kcalB - Arcade Fire

Link: <http://arcadefire.com/blackmirror/>

Ano: 2008

Navegador: Todos os navegadores

Ferramentas de interação: teclado

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: não

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: Flash

Suporte: Desktop

Formato: widescreen

Banda: Arcade Fire

Música: Black Mirror

Clipe normal: sim Link: <https://youtu.be/aXuymDSGCKo>

Estilo Musical: Indie Rock

Figura 59 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Black Mirror / rorriM kcalB - Arcade Fire*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2008/01/black-mirror-rorrim-kcalb-arcade-fire.html?view=flipcard>

ANO DE 2009

No ano de 2009 foram coletados 5 videoclipes interativos. Os videoclipes interativos são: *Soy tu aire – Labuat*, *Cold War Kids – “I’ve Seen Enough”*, *Scoop! Placebo*, *Julian Perreta - Ride My Star* e *BOY CRISIS — FEELINGS ARE REAL*.

Soy tu aire - Labuat

Link: <http://herraizsoto.com/works/2009/labuat/soytuaire/>

Ano: 2009

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse (desenho)

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Flash

Suporte: Desktop

Formato: Variado

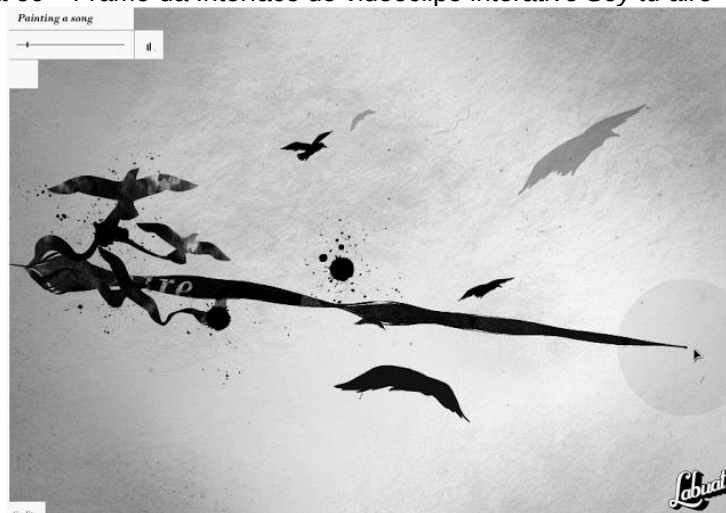
Banda: Labuat

Música: Soy tu aire

Clipe normal: sim Link: <https://youtu.be/s1SCj16nxWc>

Estilo Musical: Pop

Figura 60 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Soy tu aire - Labuat*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

Cold War Kids – “I’ve Seen Enough”

Link: <http://www.coldwarkids.com/iveseenenough/> link: https://youtu.be/dC8KP_iXz1M

Ano: 2009

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

Banda: Cold War Kids

Música: I’ve Seen Enough

Clipe normal: sim Link: <https://www.youtube.com/watch?v=MEi23WkkJvE>

Estilo Musical: indie Rock

Comentários: <http://creativity-online.com/work/cold-war-kids-ive-seen-enough/15932>

Figura 61 – Frame da Interface do videoclipe interativo Cold War Kids – “I’ve Seen Enough”



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

Scoop! Placebo

Link: <http://cargocollective.com/mariekevanhelden/Placebo-The-Never-Ending-Why>

Ano: 2009

Navegador: Todos Navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Flash

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

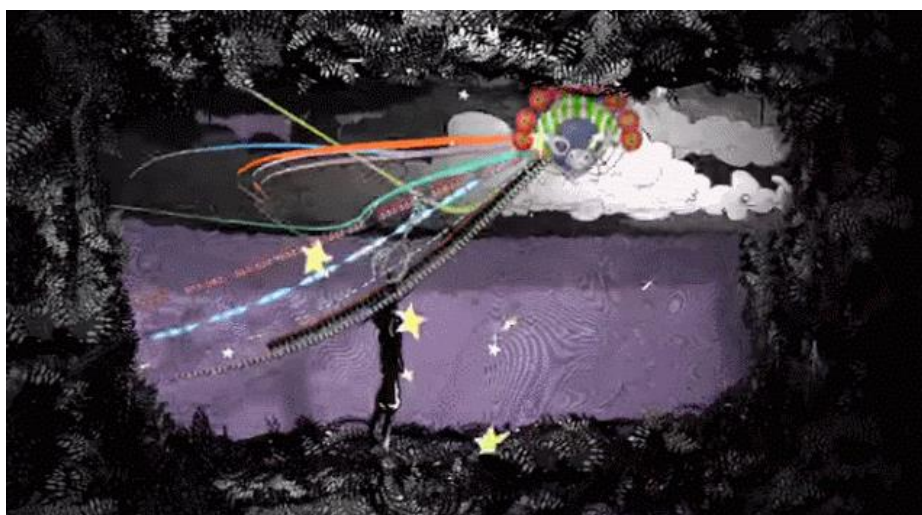
Banda: Placebo

Música: THE NEVER ENDING WHY

Clipe normal: sim <https://youtu.be/3CUxVbcZdOg>

Estilo Musical: Rock

Figura 62 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Scoop! Placebo*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

Julian Perreta - Ride My Star

Link: <https://www.creativereview.co.uk/julian-perrettas-interactive-music-video/> link: https://youtu.be/Z_bj1GTH9UA https://www.youtube.com/watch?v=Z_bj1GTH9UA

Ano: 2009

Navegador: Todos Navegadores

Ferramentas de interação: webcam, papel

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

Banda: Julian Perretta

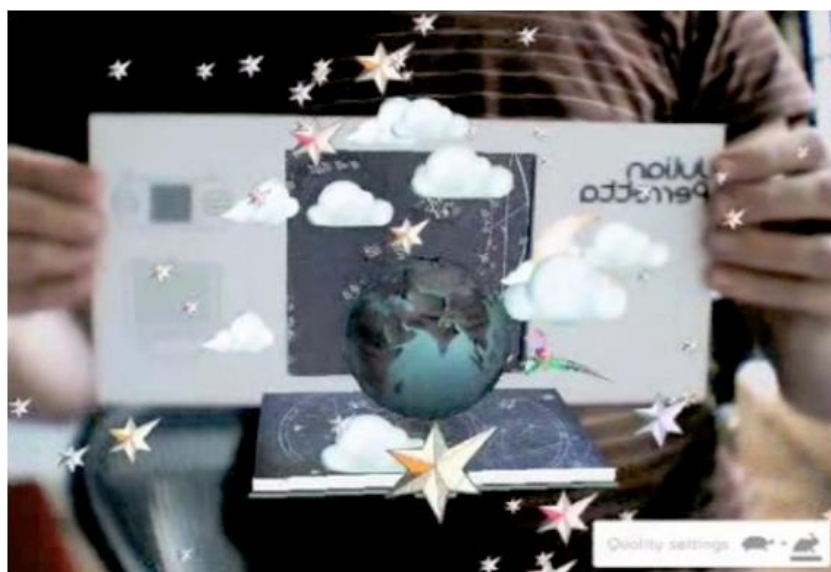
Música: Ride My Star

Clipe normal: Sim Link: https://youtu.be/N0RyDi_mt70

Estilo Musical: Pop

Comentários: <https://www.creativereview.co.uk/julian-perrettas-interactive-music-video/>

Figura 63 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Julian Perreta - Ride My Star*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

BOY CRISIS — FEELINGS ARE REAL

Link: <http://www.jordan-fish.com/feelings.html>

Ano: 2009

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

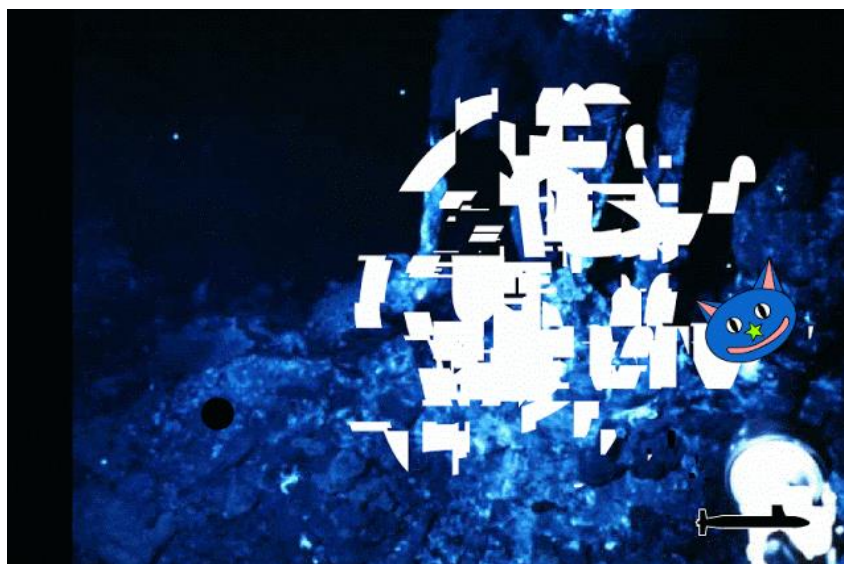
Banda: BOY CRISIS

Música: FEELINGS ARE REAL

Clipe normal: não

Estilo Musical: Eletronico

Figura 64 – *Frame da Interface do videoclipe interativo BOY CRISIS — FEELINGS ARE REAL*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

ANO DE 2010

No ano de 2010 foram coletados 13 videoclipes interativos. Os videoclipes interativos são: Tapa na cara - Zezé de Camargo e Luciano, *THE JOHNNY CASH PROJECT*, *Broken Bells - October Interactive Video*, *Sprawl II - Arcade Fire*, *Au Revoir Simone – The Knight of Wands*, *Myspace Fan Video*, *Robyn - 3D Interactive Video*, *Shihad - Sleepeater*, *Andy Grammer - Keep Your Head Up*, *The Wilderness Downtown*, *Black Moth Super Rainbow – Dark Bubbles*, *Lissie: Cuckoo Weather* e *BEP 360*.

Tapa na cara - Zezé de Camargo e Luciano

Link: <http://mandesuaafoto.fantastico.globo.com/vcnoclipe/vocenoclipe.html>

Ano: 2010

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: sim

Interação durante a reprodução: não

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Flash

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

Banda: Zezé de Camargo e Luciano

Música: Tapa na Cara

Clipe normal: sim Link: <https://youtu.be/onbyyiHnMkc>

Estilo Musical: Sertanejo

Comentários: <http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/vc-no-clipe.html> experiência de fã <https://youtu.be/p7JIMh3FRf0>

Figura 65 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Tapa na cara - Zezé de Camargo e Luciano*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

THE JOHNNY CASH PROJECT

Link: <http://www.thejohnnycashproject.com/>

Ano: 2010

Navegador: Todos Navegadores

Ferramentas de interação: mouse e teclado

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Flash

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

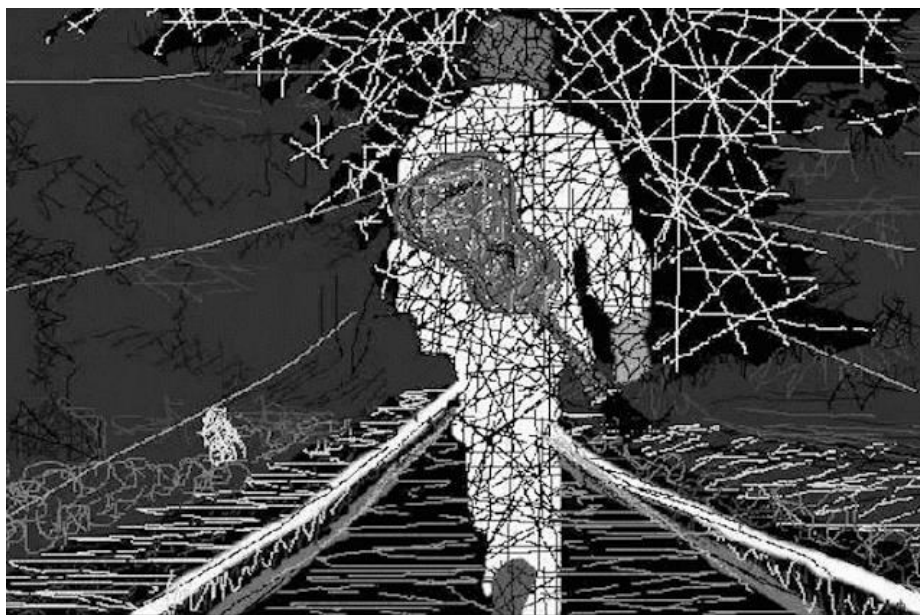
Banda: Johnny Cash

Música: Ain't No Grave

Clipe normal: Não

Estilo Musical: Gospel

Figura 66 – *Frame da Interface do videoclipe interativo THE JOHNNY CASH PROJECT*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

Broken Bells - October Interactive Video

Link: <http://thecreatorsproject.vice.com/blog/broken-bells-release-an-interactive-3d-music-video> Link 2: <https://youtu.be/JZ0UfhxZgM0>

Ano: 2010

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

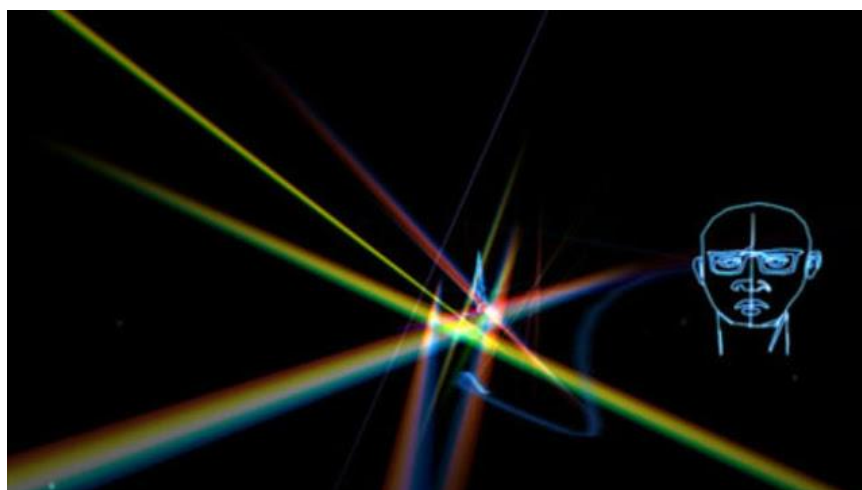
Banda: Broken Bells

Música: October

Clipe normal: Sim Link: <https://youtu.be/Deyn9zl8e0w>

Estilo Musical: Indie Rock

Figura 67 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Broken Bells - October Interactive Video*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

Sprawl II - Arcade Fire

Link: <http://www.sprawl2.com/>

Ano: 2010

Navegador: Todos os navegadores

Ferramentas de interação: mouse e webcam

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Flash

Suporte: desktop

Formato: widescreen

Banda: Arcade Fire

Música: Mountains Beyond Mountains

Clipe normal: sim Link: <https://www.youtube.com/watch?v=awHWC0lYQ90>

Estilo Musical: Indie Rock

Figura 68 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Sprawl II - Arcade Fire*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

Au Revoir Simone – The Knight of Wands

Link: <http://theknightofwands.com/>

Ano: 2010

Navegador: Todos Navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

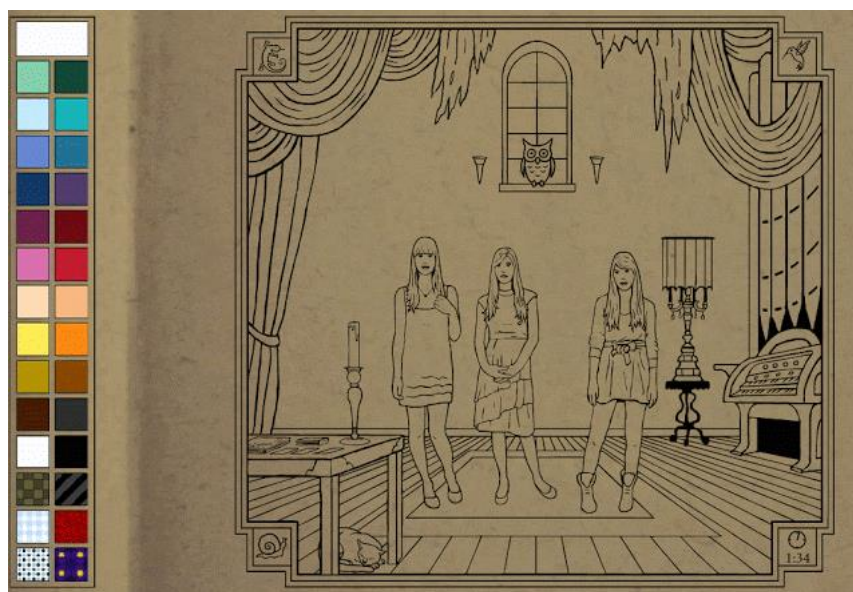
Banda: Au Revoir Simone

Música: The Knight of Wands

Clipe normal: não

Estilo Musical: indie Pop

Figura 69 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Au Revoir Simone – The Knight of Wands*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

Myspace Fan Video

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=iIP2tRvtd9U>

Ano: 2010

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse e teclado

Interação durante a reprodução: não

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: widescreen

Banda: Variados

Música: variados

Clipe normal: não

Estilo Musical: variado

Comentários: *Something that got be back to MySpace after about three years, this interactive app allows you to put yourself in videos alongside your favorite artists. Fan Video pulls your photo from your MySpace or Facebook page, ready to be hung on Fifty Cent's wall, placed lovingly in a frame on Alicia Keys' piano or plastered onto a record and spun on David Guetta's decks. Other featured artist videos include N-Dubz, Chipmunk, Lostprophets and Pixie Lott.*

(Fonte: <https://features.en.softonic.com/best-interactive-music-videos-of-all-time>)

Figura 70 – Frame da Interface do videoclipe interativo Myspace Fan Video



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

Robyn - 3D Interactive Video

Link: <http://maryfagot.com/Robyn-3D-Interactive-Music-Video> Link

2: <https://youtu.be/WJD3MevTBgU>

Ano: 2010

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, teclado

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim (sincronismo com o Twitter)

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

Banda: ROBYN

Música: KILLING ME

Clipe normal: não

Estilo Musical: Pop

Figura 71 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Robyn - 3D Interactive Video*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

Sihad - Sleepeater

Link: <http://www.sleepeater.co.nz/> <https://youtu.be/Uyvuw6wgr0M>

Ano: 2010

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

Banda: Shihad

Música: Sleepeater

Clipe normal: não

Estilo Musical: rock

Figura 72 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Sihad - Sleepeater*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

Andy Grammer - Keep Your Head Up

Link: <https://www.vevo.com/watch/andy-grammer/keep-your-head-up/USZXT1059097>

Ano: 2010

Navegador: Todos Navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Interlude

Suporte: Desktop, mobile

Formato: Widescreen

Banda: Andy Grammer

Música: Keep Your Head Up

Clipe normal: Sim Link: <https://youtu.be/E-QUzwbRPyQ>

Estilo Musical: Pop Rock

Figura 73 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Andy Grammer - Keep Your Head Up*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

The Wilderness Downtown

Link: <http://www.thewildernessdowntown.com/>

Ano: 2010

Navegador: Google Chrome

Ferramentas de interação: Google Street View, Google Maps, Desenho pelo mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: HTML5

Suporte: Desktop, multiplas janelas, mouse

Formato: aspecto variado

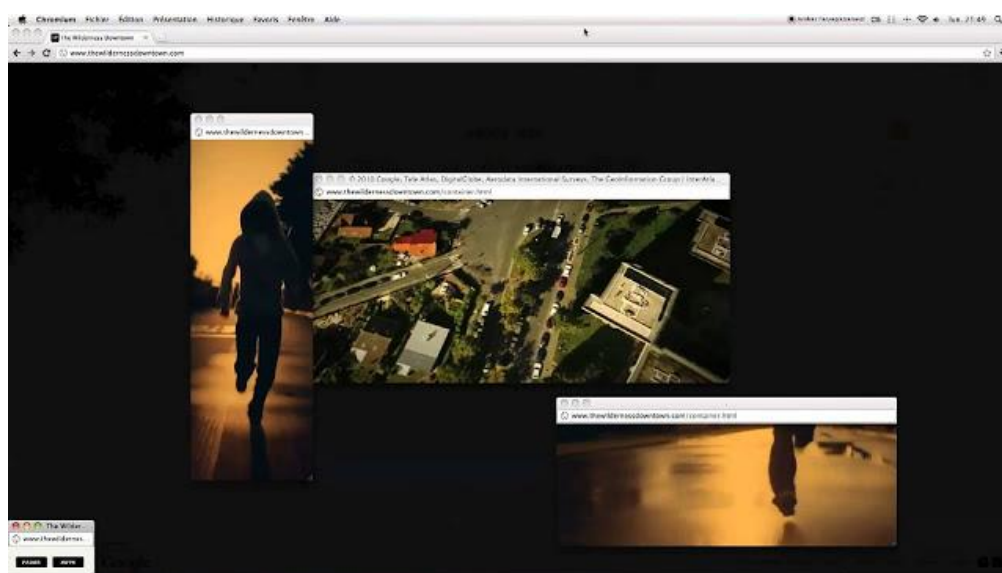
Banda: Arcade Fire

Música: We used to wait

Clipe televisivo/Youtube: não

Estilo Musical: Indie Rock

Figura 74 – Frame da Interface do videoclipe interativo *The Wilderness Downtown*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

Black Moth Super Rainbow – Dark Bubbles

Link: http://www.graveface.com/bmsr_darkbubbles/

Ano: 2010

Navegador: Todos Navegadores

Ferramentas de interação: Webcam, mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: aspecto variado

Banda: Black Moth Super Rainbow

Música: Dark Bubbles

Clipe normal:

Estilo Musical: indie rock

Figura 75 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Black Moth Super Rainbow – Dark Bubbles*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

Lissie: Cuckoo Weather

Link: <http://www.lissie.com/weather/> <https://www.creativereview.co.uk/a-music-video-controlled-by-the-weather/> Link2: <https://www.youtube.com/watch?v=kTI3IV2Gukw>

Ano: 2010

Navegador: Todos Navegadores

Ferramentas de interação: Mouse, teclado

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: Flash

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

Banda: Lissie

Música: Cuckoo Weather

Clipe normal: sim Link: <https://youtu.be/Hxg4LfQp6ac>

Estilo Musical: Rock

Figura 76 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Lissie: Cuckoo Weather*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

BEP 360

Link: <https://itunes.apple.com/au/app/bep360/id410003781?mt=8> link2: <https://youtu.be/TFK872g4e7Y>

Ano: 2010

Navegador: -- (utiliza aplicativo em mobile)

Ferramentas de interação: touchscreen, giroscópio

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: mobile

Formato: 360, widescreen

Banda: Black Eyed Peas

Música: The Time (Dirty Bit)

Clipe normal: Sim Link: <https://youtu.be/JwQZQygg3Lk>

Estilo Musical: eletrônico

Figura 77 – *Frame da Interface do videoclipe interativo BEP 360*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

ANO DE 2011

No ano de 2011 foram coletados 15 videoclipes interativos. Os videoclipes interativos são: *3 Dreams of Black*, *Yoni Bloch - Pretend to Be Happy*, *The Polyphonic Spree - Bullseye (iPhone app)*, *Evelyn, by ABBY*, *One Frame of Fame*, *All Is Not Lost*, *GHOST II (INTERACTIVE MUSIC VIDEO)*, *Björk: Biophilia*, *The Shoes Refuse To Face*, *Androp's B- Bell*, *Ellie Goulding's Lights*, *Skankplay*, *Sour - Mirror (View on Chrome)*, *EGO IS by Mobley* e *Strange Talk - Climbing Walls*.

3 Dreams of Black

Link: <http://www.ro.me/>

Ano: 2011

Navegador: Google Chrome

Ferramentas de interação: Desenho, navegação pelo mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: WebGL, HTML5, JavaScript, Three.js

Suporte: Desktop, janela única, mouse

Formato: Widescreen

Banda: Jack White e Norah Jones

Música: 3 Dreams of black

Clipe televisivo/Youtube: não

Estilo Musical: Rock alternativo

Figura 78 – *Frame da Interface do videoclipe interativo 3 Dreams of Black*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

Yoni Bloch - Pretend to Be Happy

Link: <http://www.yonibloch.co.il/pretendtobehappy/>

Ano: 2011

Navegador: todos, app

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: Interlude

Suporte: desktop

Formato: widescreen

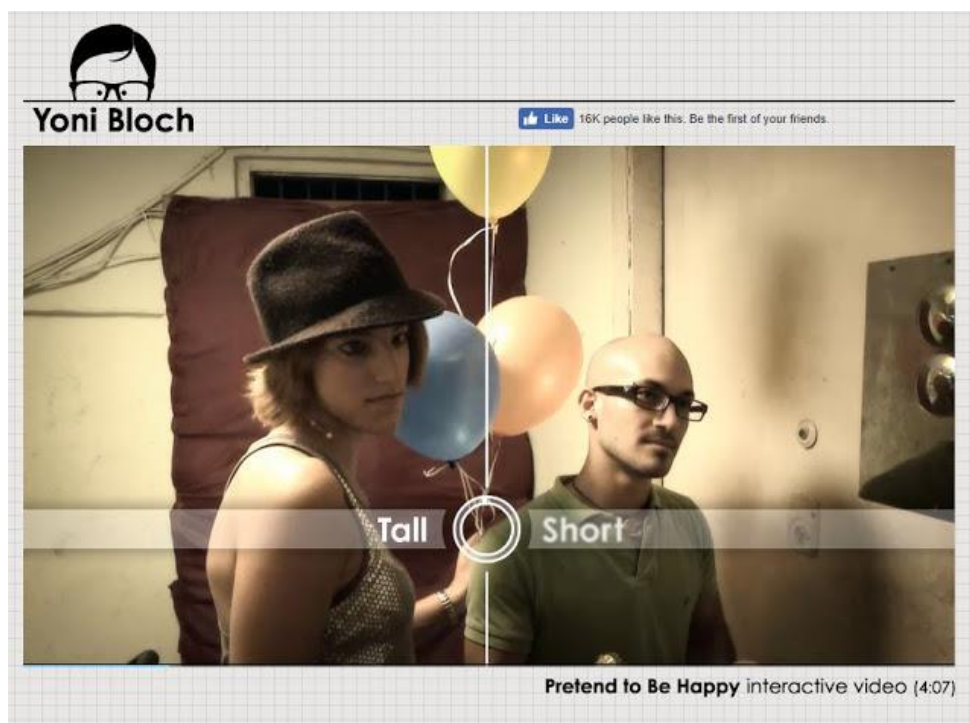
Banda: Yoni Bloch

Música: pretend to be happy

Clipe normal: não

Estilo Musical: Pop Rock

Figura 79 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Yoni Bloch - Pretend to Be Happy*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

The Polyphonic Spree - Bullseye (iPhone app)

Link: <https://itunes.apple.com/us/app/bullseye-by-polyphonic-spree/id448080302?mt=8#> <https://vimeo.com/26179139>

Ano: 2011

Navegador: App

Ferramentas de interação: touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: --

Suporte: mobile

Formato: widescreen

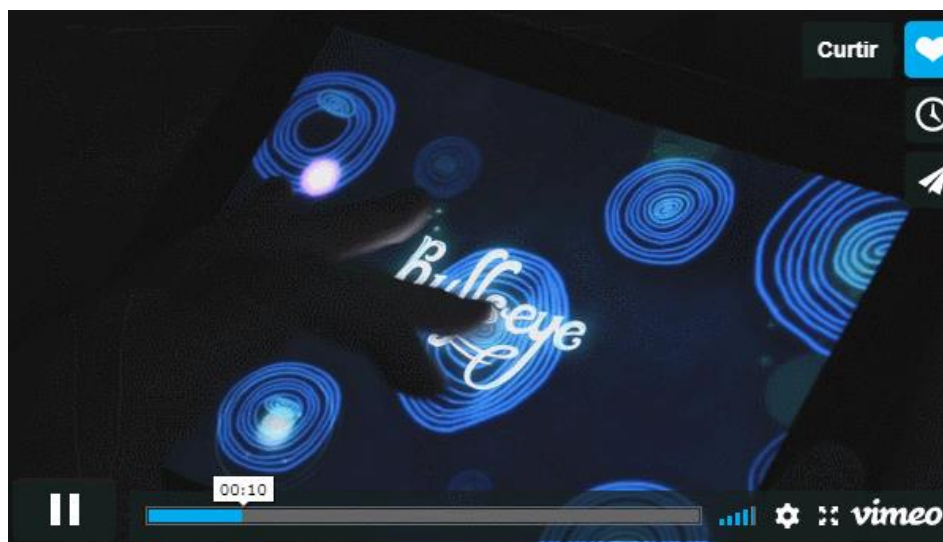
Banda: The Polyphonic Spree

Música: Bullseye

Clipe normal: <https://vimeo.com/29452137>

Estilo Musical: Rock Coral

Figura 80 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Polyphonic Spree - Bullseye (iPhone app)*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

Evelyn, by ABBY

Link: <http://evelyn-interactive.searchingforabby.com/> <https://www.youtube.com/watch?v=3ny60wQjii8>

Ano: 2011

Navegador: Chrome e Safari

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: HTML5

Suporte: Desktop

Formato: widescreen

Banda: ABBY

Música: Evelyn

Clipe normal: <https://www.youtube.com/watch?v=3IGUK1o6Fh0>

Estilo Musical: Rock

Figura 81 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Evelyn, by ABBY*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

One Frame of Fame

Link: <http://oneframeoffame.com/> <https://www.youtube.com/watch?v=InmMfUrb4o>

Ano: 2011

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: não

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: widescreen

Banda: c-mon & kypski

Música: One Frame of Fame

Clipe normal: não

Estilo Musical: Rock

Comentários: estilo videoclipe colaborativo

Figura 82 – *Frame* da Interface do videoclipe interativo *One Frame of Fame*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

All Is Not Lost

Link: <http://www.allisnotlo.st/>

Ano: 2011

Navegador: Google Chrome

Ferramentas de interação: escrita

Interação durante a reprodução: não

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: HTML5, Canvas

Suporte: Desktop, multiplas janelas, mouse, teclado

Formato: aspecto variado

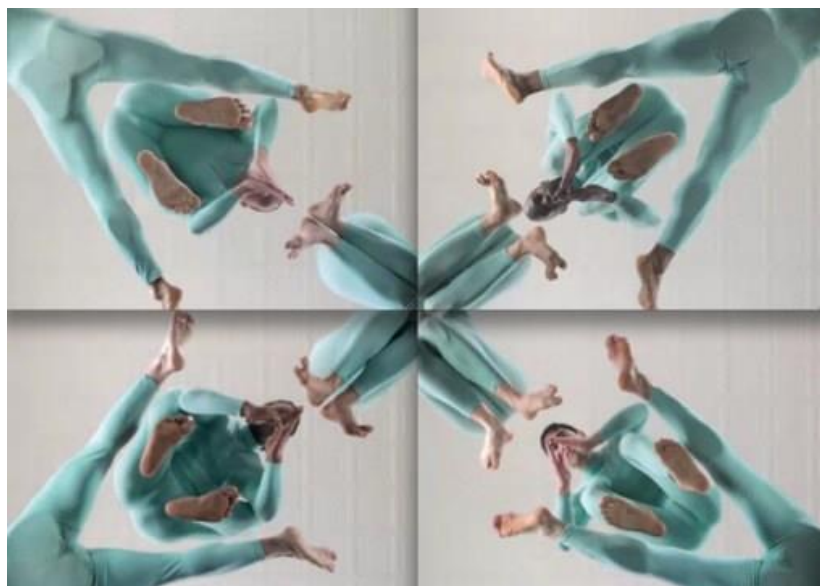
Banda: OK Go + Pilobolus

Música: All Is Not Lost

Clipe televisivo/Youtube: sim - link: <https://youtu.be/ur-y7oOto14>

Estilo Musical: Rock Alternativo

Figura 83 – *Frame da Interface do videoclipe interativo All Is Not Lost*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

GHOST II (INTERACTIVE MUSIC VIDEO)

Link: <http://www.suturesound.com/ghost/>

Ano: 2011

Navegador: Todos Navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Interação interrompe a música: sim

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: aspecto variado

Banda: Variada

Música: Ghost II

Clipe normal: sim link: <https://www.youtube.com/watch?v=MU88uwmX6k4>

Estilo Musical: música experimental

Figura 84 – *Frame da Interface do videoclipe interativo GHOST II*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

Björk: Biophilia

Link: <https://itunes.apple.com/br/app/bjork-biophilia/id434122935?mt=8>

Ano: 2011

Navegador: Utiliza App

Ferramentas de interação: touchscreen, giroscópio

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia:

Suporte: mobile

Formato: 360

Banda: Björk

Música: várias

Clipe normal: não

Estilo Musical: variado

Figura 85 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Björk: Biophilia*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

The Shoes Refuse To Face

Link: <http://coveryoureyes.fr/>

Ano: 2011

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: webcam

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: imagem

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: Widescreen

Banda: The Shoes

Música: Cover Your Eyes

Clipe normal: https://www.youtube.com/watch?v=S_QsfDkUBX4

Estilo Musical: Pop

Figura 86 – *Frame da Interface do videoclipe interativo The Shoes Refuse To Face*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

Androp's B- Bell

Link: <http://www.androp.jp/bell/> <https://www.youtube.com/watch?v=jkqMwQfxhk8>

Ano: 2011

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: teclado

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim (link pelo Twiter)

Interação pela Imagem: Sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Flash

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

Banda: Androp's

Música: Bell

Clipe normal: não

Estilo Musical: Rock

Comentários: Estilo videogame - A banda japonesa Androp, que já utilizou 250 cameras para fazer um clipe com as luzes de flash, criou um outro experimento para promover a música "Bell". Dessa vez a ferramenta escolhida foi o Twitter. Você digita uma mensagem e escolhe para quem quer entregar. A sua frase então é transformada em um animal – que varia de acordo com o tamanho do texto – e a sua missão é desviar dos obstáculos pelo caminho. A cada vez que o jogador é atingido pelos inimigos, uma letra do tweet se perde. O "clipe" interativo passa por cenários em preto e branco, com obstáculos diferentes em cada cena, e apenas desviando de todos a mensagem chega intacta ao destinatário. Tenta lá: [androp.jp/bell](http://www.androp.jp/bell) Fonte: link: <http://www.b9.com.br/ultimas-noticias?pagina=1&sub=3>

Figura 87 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Androp's B- Bell*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

Ellie Goulding's Lights

Link: <http://lights.helloenjoy.com/>

Ano: 2011

Navegador: Todos

Ferramentas de interação: navegação por mouse (clique e movimento)

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: JavaScript, WebGL, three.js

Formato: Widescreen

Suporte: Desktop, janela única, mouse

Banda: Ellie Goulding

Música: Lights

Clipe televisivo/Youtube: sim - link: https://youtu.be/ONKUpo_xKyQ

Estilo Musical: Indie Pop

Comentários: Lose yourself in Ellie Goulding's Lights, an interactive and colorful music experience using WebGL (fonte: Chrome Experiments).

Figura 88 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Ellie Goulding's Lights*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

Skankplay

Link: <https://www.youtube.com/user/skankplay>

Ano: 2011

Navegador: Todos Navegadores.

Ferramentas de interação: sim

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: Flash

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

Banda: Skank

Música: De repente

Clipe normal: sim Link: <https://youtu.be/o5g6g4ogUbo>

Estilo Musical: Rock brasileiro

Comentários: Ao entrar no site, o internauta verá seis vídeos diferentes, cada um com um integrante da banda tocando sua parte na música. Samuel Rosa aparecerá em três vídeos: dois de voz e um de guitarra. Ao apertar o botão Play, o visitante verá todos os vídeos sincronizadamente, formando a música. Por meio de um miniaplicativo disponível no site, qualquer pessoa poderá gravar sua própria versão para a música "De Repente", seja cantando, tocando ou fazendo uma performance. Depois, é só colocar o vídeo (ou mais de um) no lugar de um dos seis iniciais e, assim, fazer uma jam session virtual com o Skank. O botão "videoclipe" faz com que os vídeos sejam mixados e fundidos em um só. Essa versão personalizada do clipe, além de ficar no site, poderá ser adicionada (embedada) em blogs, no Facebook etc. Para quem não sabe tocar ou cantar a música e quiser participar da brincadeira, haverá vídeos tutoriais realizados pelos próprios integrantes do Skank.

(Fonte: <http://www.clubedecriacao.com.br/ultimas/skankplay-3/>)

Figura 89 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Skankplay*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

Sour - Mirror (View on Chrome)

Link: <http://sour-mirror.jp/> https://youtu.be/FT45c89_86Y

Ano: 2011

Navegador: Chrome

Ferramentas de interação: webcam

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Html5

Suporte: Desktop

Formato: Aspecto variado

Banda: Sour

Música: Mirror

Clipe normal: não

Estilo Musical: Pop Rock

Figura 90 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Sour - Mirror (View on Chrome)*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

EGO IS by Mobley

Link: <http://www.mobleytheband.com/egois/>

Ano: 2011

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, teclado

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: aspecto variado

Banda: Mobley

Música: Ego Is

Clipe normal: não

Estilo Musical: rock

Figura 91 – *Frame da Interface do videoclipe interativo EGO IS by Mobley*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

Strange Talk - Climbing Walls

Link: https://www.youtube.com/watch?v=a12_pBy8JrQ

Ano: 2011

Navegador: Todos Navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

Banda: Strange Talk

Música: Climbing Walls

Clipe normal: sim https://www.youtube.com/watch?v=KSbA_tm7Ntw

Estilo Musical: Pop Rock

Figura 92 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Strange Talk - Climbing Walls*.



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/>

ANO DE 2012

No ano de 2012 foram coletados 14 videoclipes interativos. Os videoclipes interativos são: *Pieces/Together*, *Daniel Koren - life of mars*, *The Bravest Man In The Universe*, *Red Hot Chili Peppers - Look Around*, *EXO*, *Arlissa*, *Birthday song for Miku*, *Austin & Ally – Disney*, *Chairlift's 'Met Before'*, *Tanlines – Brothers*, *The World's First Interactive Shoppable Music Video*, *The Amplifetes*, *Linkin Park | Lost In The Echo Staging*, *Just A Friend Interactive Music Video*.

Pieces/Together

Link: <https://www.chromeexperiments.com/experiment/maxwell-powers-interactive-html5-music-video>

Ano: 2012

Navegador: Todos

Ferramentas de interação: navegação por mouse (clique, movimento, manipulação)

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: HTML5, javascript, Box2D

Suporte: Desktop, multiplas janelas, mouse

Formato: aspecto variado

Banda: Maxwell Powers

Música: Pieces/Together

Clipe televisivo/Youtube: sim - link: <https://youtu.be/kNn44gHganM>

Estilo Musical: electro pop

Figura 93 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Pieces/Together*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2017/06/piecestogether.html>

Daniel Koren - life of mars

Link: <http://www.neatorama.com/2012/10/31/Interactive-Version-of-Bowies-Life-on-Mars-that-YOU-Can-Direct/>

Direct/ https://www.youtube.com/watch?v=o_CUcE3A4Kw

Ano: 2012

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: interlude

Suporte: Desktop

Formato: widescreen

Banda: Daniel Koren

Música: life of mars

Clipe normal: não

Estilo Musical: Folk

Figura 94 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Daniel Koren - life of mars*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2012/01/daniel-koren-life-of-mars.html>

The Bravest Man In The Universe

Link: <https://www.chromeexperiments.com/experiment/the-bravest-man-in-the-universe>

Ano: 2012

Navegador: navegadores no mobile

Ferramentas de interação: navegação touch screen (clique, movimento, manipulação)

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: JavaScript, CSS, HTML5 Audio

Suporte: Mobile

Formato: Widescreen

Banda: Bobby Womack

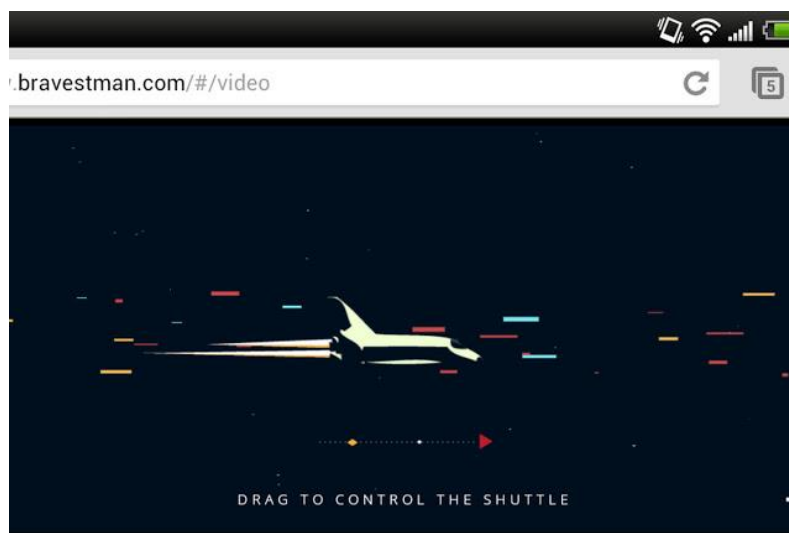
Música: The Bravest Man In The Universe

Clipe televisivo/Youtube: não

Estilo Musical: R&B

Comentários: A mobile interactive music video, featuring Bobby Womack.

Figura 95 – *Frame da Interface do videoclipe interativo The Bravest Man In The Universe*



Fonte: montagem nossa do site <https://experiments.withgoogle.com/the-bravest-man-in-the-universe>

Red Hot Chili Peppers - Look Around

Link: http://mashable.com/2012/02/06/rhcp-look-around-interactive/#Q..QC6_VV8q2

Ano: 2012

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: teclado, mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: 360 graus

Banda: Red Hot Chili Peppers

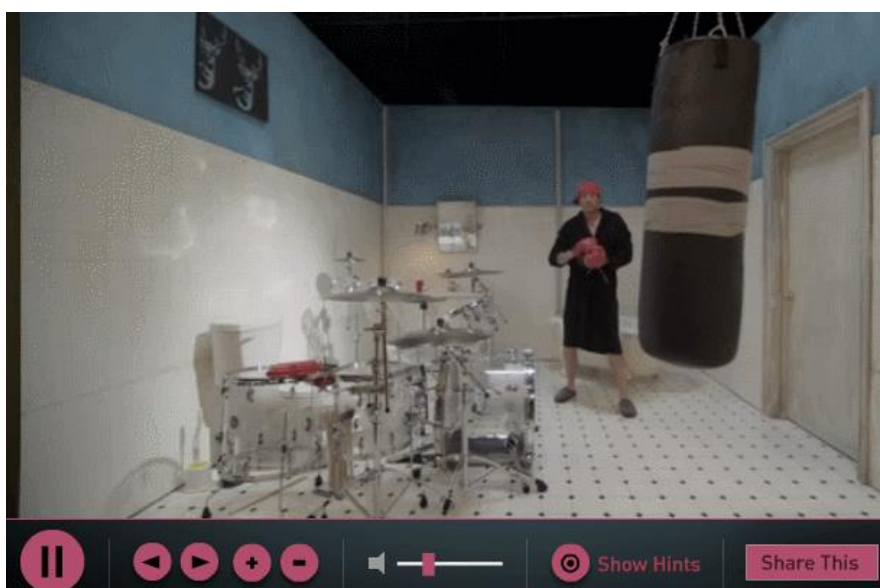
Música: Look Around

Clipe normal: sim <https://youtu.be/WnisBb2rVOg>

Estilo Musical: Rock

Comentários: A interação pode interrompe a música

Figura 96 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Red Hot Chili Peppers - Look Around*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2012/01/red-hot-chili-peppers-look-around.html>

EXO

Link: <http://e-x-o.com/>

Ano: 2012

Navegador: aplicativo offline

Ferramentas de interação: teclado, mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: --

Suporte: desktop offline

Formato: widescreen

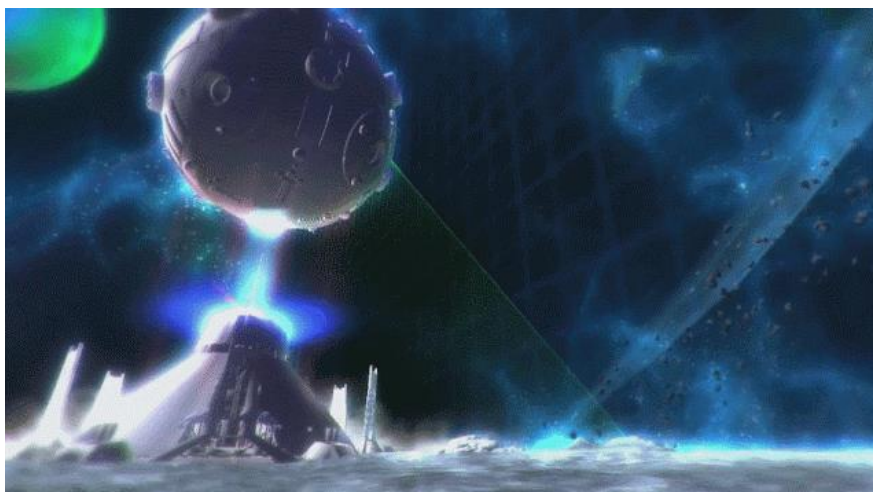
Banda: variada

Música: variada

Clipe normal: nao

Estilo Musical: variado

Figura 97 – *Frame da Interface do videoclipe interativo EXO*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2012/01/exo.html>

Arlissa

Link: <http://cargocollective.com/natsukiotani/Arlissa-interactive-music-video>

Ano: 2012

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: widescreen

Banda: Arlissa

Música: não definida

Clipe normal: --

Estilo Musical: indie pop

Figura 98 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Arlissa*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2012/01/arlissa.html>

Birthday song for Miku

Link: <https://www.behance.net/gallery/15812077/Birthday-song-for-Miku-Music-Video-Interactive-Web> e <http://mvp-vocaparty.blogspot.com.br/2012/08/birthday-song-for-miku-site-now.html>

Ano: 2012

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: teclado e mouse

Interação durante a reprodução: não

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: Mobile e Desktop, multiplataforma

Formato: widescreen e vertical

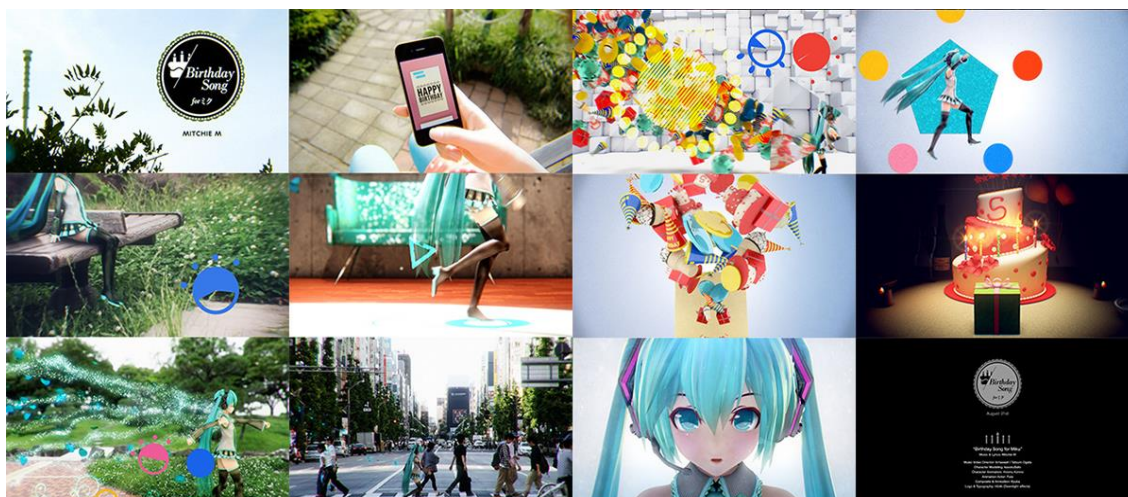
Banda: Yasuhiro Tanaka, Akihiro Takeuchi

Música: Birthday Song for ミク

Clipe normal: sim, <https://www.youtube.com/watch?v=rmYU2ikxjpA>

Estilo Musical: Pop

Figura 99 – Frame da Interface do videoclipe interativo Birthday song for Miku



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2012/01/birthday-song-for-miku.html>

Austin & Ally - Disney

Link: http://www.austinandallyvideo.com/vevo/index.php?project_url=http%3A%2F%2Fwww.austinandallyvideo.com%2Fvevo%2Fconfig%2Fconfig.dat&app_path=http%3A%2F%2Fwww.austinandallyvideo.com%2Fvevo%2F&showShareScreen=true&default_path

Ano: 2012

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Flash

Suporte: desktop

Formato: Widescreen

Banda: Ross Lynch

Música: Heard It On The Radio

Clipe normal: sim link: <https://www.youtube.com/watch?v=QIJ2ICRxPEQ>

Estilo Musical: Pop

Figura 100 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Austin & Ally* – Disney



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2012/01/austin-ally-disney.html>

Chairlift's 'Met Before'

Link: <https://video.helloeko.com/v/AqN4pV> <http://mssngpeces.com/projects/interactive/chairlift-met-before/>

Ano: 2012

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Interlude

Suporte: desktop

Formato: widescreen

Banda: Chairlift

Música: Met Before

Clipe normal: sim <https://www.youtube.com/watch?v=atKuhrPnLq8>

Estilo Musical: indie rock

Figura 101 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Chairlift's 'Met Before'*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2012/01/chairlifts-met-before.html>

Tanlines - Brothers

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=5xbg00xjJuE> <https://www.stereogum.com/953661/tanlines-brothers-video-360%C2%BA-video/video/>

Ano: 2012

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Flash

Suporte: desktop

Formato: 360 graus

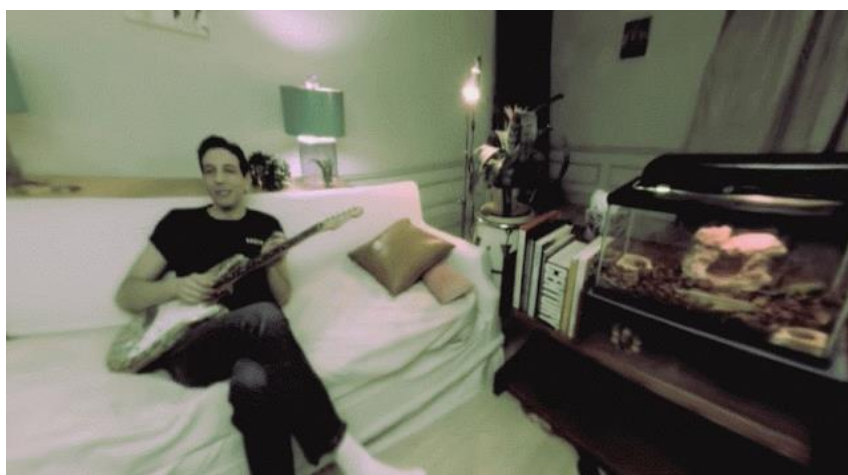
Banda: Tanlines

Música: Brothers

Clipe normal: sim link: <https://www.youtube.com/watch?v=5xbg00xjJuE>

Estilo Musical: Indie Rock

Figura 102 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Tanlines – Brothers*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2012/01/tanlines-brothers.html>

The World's First Interactive Shoppable Music Video

Link: <http://thecreatorsproject.vice.com/blog/the-worlds-first-interactive-shoppable-music-video>

Ano: 2012

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: wirewax <https://www.wirewax.com/>

Suporte: desktop

Formato: widescreen

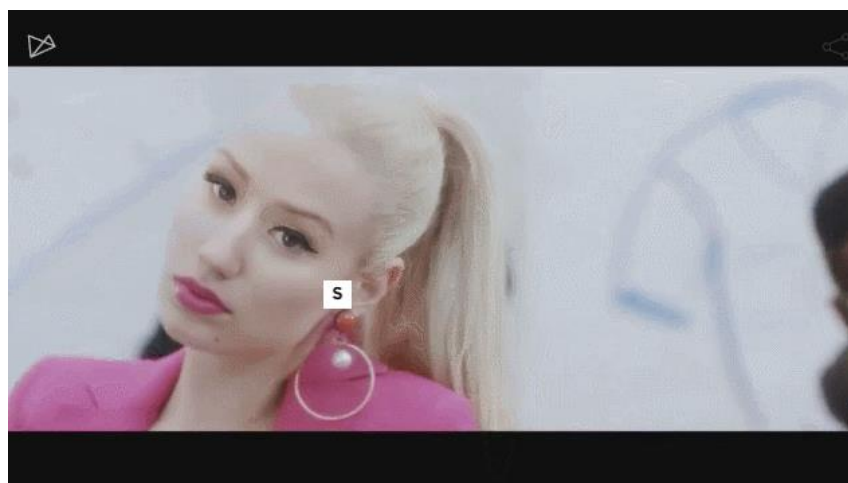
Banda: FKI, Iggy Azalea e Diplo

Música: I Think She Ready

Clipe normal: sim link: <https://www.youtube.com/watch?v=8uH0TfkLN3w>

Estilo Musical: Hip Hop

Figura 103 – *Frame* da Interface do videoclipe interativo The World's First Interactive Shoppable Music Video



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2012/01/the-worlds-first-interactive-shoppable.html>

The Amplifetes

Link: <https://www.hyperisland.com/community/news/the-amplifetes-interactive-music-video> <https://www.youtube.com/watch?v=-wjcwh9K4RI>

Ano: 2012

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: widescreen

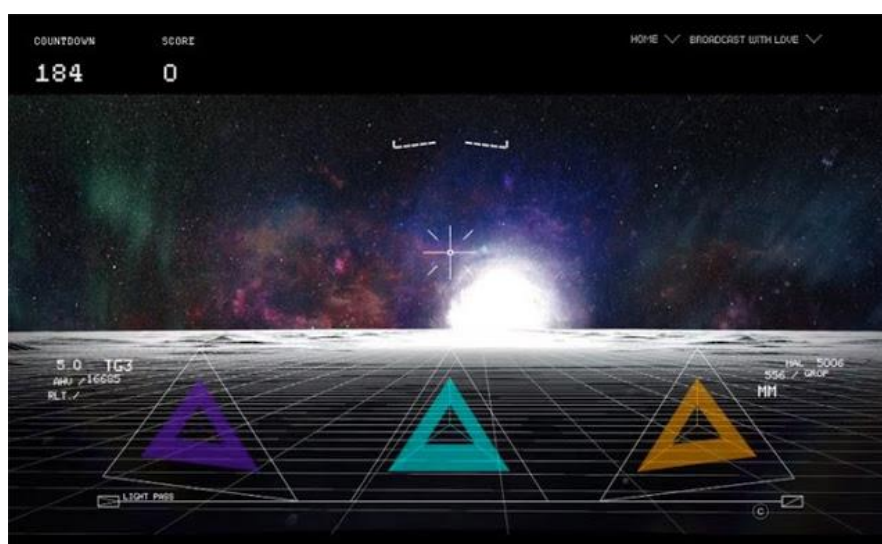
Banda: The Amplifetes

Música: Where is the light

Clipe normal: sim

Estilo Musical: eletrônico

Figura 104 – *Frame da Interface do videoclipe interativo The Amplifetes*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2012/01/the-amplifetes.html>

Linkin Park | Lost In The Echo Staging

Link: <http://lostintheecho.com/>

Ano: 2012

Navegador: todos

Ferramentas de interação: nenhuma

Interação durante a reprodução: não

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sincronismo com o facebook que utiliza as fotos do usuário

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: widescreen

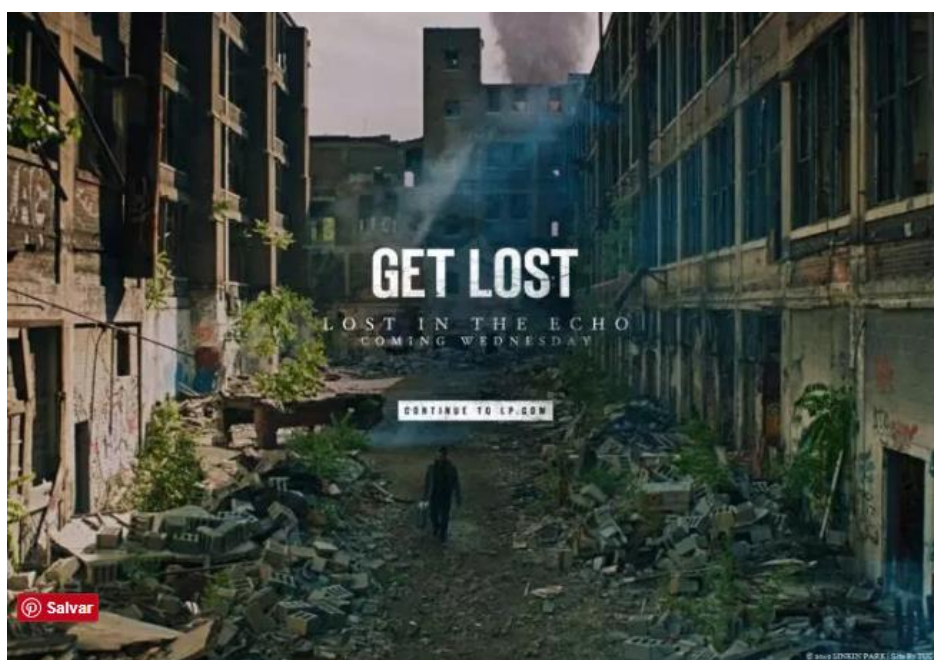
Banda: Linkin Park

Música: Lost In The Echo

Clipe normal: sim link: <https://youtu.be/co4YpHTqmfQ>

Estilo Musical: Rock

Figura 105 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Linkin Park | Lost In The Echo Staging*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2012/01/linkin-park-lost-in-echo-staging.html>

Just A Friend Interactive Music Video

Link: https://youtu.be/EZik_Oli5Nk

Ano: 2012

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: HTML5

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

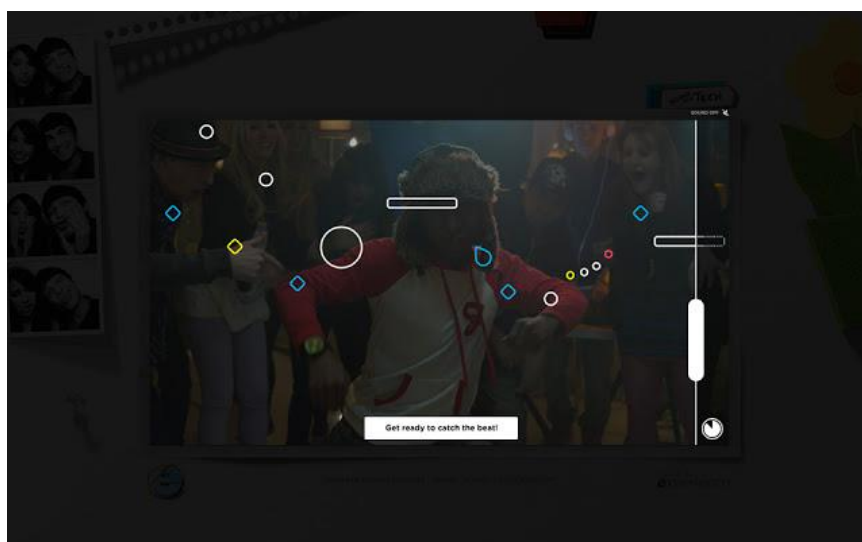
Banda: Jasmine Villegas

Música: Just A Friend

Clipe normal: Sim Link: <https://youtu.be/UtvF3w1KyAw>

Estilo Musical: Pop

Figura 106 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Just A Friend Interactive Music Video*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2012/01/just-friend-interactive-music-video.html>

ANO DE 2013

No ano de 2013 foram coletados 17 videocliques interativos. Os videocliques interativos são: *Queens Of The Stone Age – “The Vampyre Of The Time And Memory”*, *HELLO, AGAIN: BECK 360° EXPERIENCE*, *Califone.Stitches, Alb - Golden Chains*, *TOKiMONSTA - 'Clean Slate'*, *Bruno Mar's Treasure Dance*, *Guinevere: 'Ran for My Life'*, *QMoones - Better Energy - Drunk In Session*, *Just A Reflektor*, *Happy: Pharrell Williams*, *Tanlines – Not the Same*, *DO NOT TOUCH – Kilo, IO Echo - 'Ministry Of Love'*, *A STEVE ANGELLO*, *Bob Dylan - Like a Rolling Stone*, *RAEL – DIFERENÇAS*, *Perambulations - Perhaps Contraption*.

Queens Of The Stone Age – “The Vampyre Of The Time And Memory”

Link: www.youtube.com/watch?v=AEIVYegHx8

Ano: 2013

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: widescreen

Banda: Queens of the Stone Age

Música: The Vampyre of Time and Memory

Clipe normal: sim, <https://www.youtube.com/watch?v=AEIVYegHx8>

Estilo Musical: Rock alternativo

Figura 107 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Queens Of The Stone Age – “The Vampyre Of The Time And Memory”*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2013/01/queens-of-stone-age-vampyre-of-time-and.html>

HELLO, AGAIN: BECK 360° EXPERIENCE

Link: <http://www.hello-again.com/beck360> e <http://webbyawards.com/winners/2013/web/website-features-and-design/best-use-of-video-or-moving-image/hello-again-beck-360%C2%BA-experience/>

Ano: 2013

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, webcam

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim (binaural audio)

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: 360

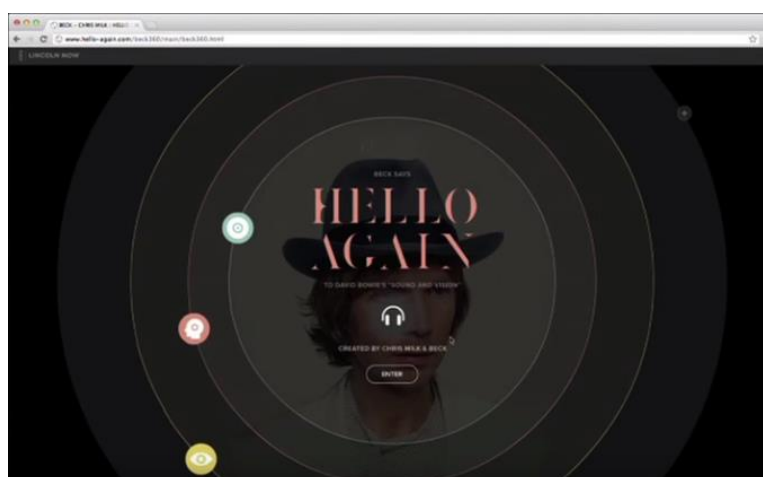
Banda: Beck Hansen

Música: Sound And Vision

Clipe normal: sim link: <https://vimeo.com/59432376>

Estilo Musical: Rock

Figura 108 – Frame da Interface do videoclipe interativo *HELLO, AGAIN: BECK 360° EXPERIENCE*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2013/01/hello-again-beck-360-experience.html>

Califone.Stitches

Link: <http://califonestitches.tumblr.com/> <http://www.splicetoday.com/music/califone-stitches-new-interactive-video>

Ano: 2013

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: não

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: aspecto variado

Banda: Califone

Música: Stitches

Clipe normal: sim, link: <https://www.youtube.com/watch?v=UZyXhPJ7xJ4>

Estilo Musical: Indie Rock

Figura 109 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Califone.Stitches*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2013/01/califonestitches.html>

Alb - Golden Chains

Link: <http://www.albgoldenchains.com/> <https://vimeo.com/69010318>

Ano: 2013

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: HTML5

Suporte: Desktop

Formato: aspecto variado

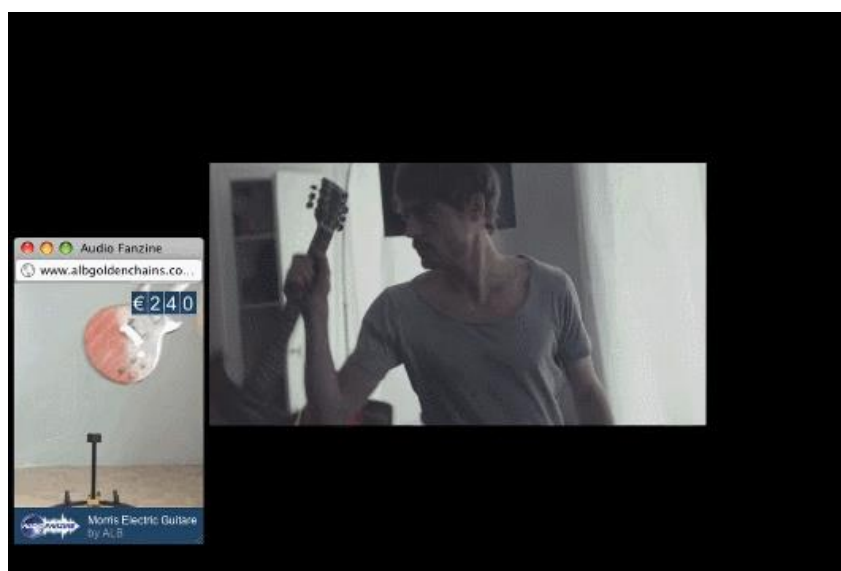
Banda: ALB

Música: Golden Chains

Clipe normal: não

Estilo Musical: indie rock

Figura 110 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Alb - Golden Chains*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2013/01/alb-golden-chains.html>

TOKiMONSTA - 'Clean Slate'

Link: <http://tokimonstas.com/>

Ano: 2013

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: widescreen

Banda: TOKiMONSTA

Música: Clean Slate

Clipe normal: sim <https://www.youtube.com/watch?v=KilxelvC5Ik>

Estilo Musical: eletrônica

Figura 111 – *Frame da Interface do videoclipe interativo TOKiMONSTA - 'Clean Slate'*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2013/01/tokimonsta-clean-slate.html>

Bruno Mar's Treasure Dance

Link: <http://www.treasuredance.com/>

Ano: 2013

Navegador: Todos

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução:

Interação antes ou depois da reprodução: sim, uso da #TreasureDance no Instagram

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Instagram

Suporte: Desktop e mobile, multiplataforma

Formato: 4:3

Banda: Bruno Mar's

Música: Treasure Dance

Clipe normal: sim Link: <https://youtu.be/nPvuNsRccVw>

Estilo Musical: Funk americano

Figura 112 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Bruno Mar's Treasure Dance*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2013/01/bruno-mars-treasure-dance.html>

Guinevere: 'Ran for My Life'

Link: <http://www.celebuzz.com/2013-10-17/this-music-video-is-basically-a-choose-your-own-adventure-book-come-to-life/>

Ano: 2013

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Interlude - Flash

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

Banda: Guinevere

Música: Ran for My Life

Clipe normal: sim <https://youtu.be/R5XPJEJ8vrw>

Estilo Musical: eletrônico

Figura 113 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Guinevere: 'Ran for My Life'*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2013/01/guinevere-ran-for-my-life.html>

QMoones - Better Energy - Drunk In Session

Link: <https://youtu.be/VNRMSKSZY04>

Ano: 2013

Navegador: todos Navegadores

Ferramentas de interação: mouse, touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: Youtube

Suporte: Desktop, mobile

Formato: Widescreen

Banda: Moones

Música: Better Energy

Clipe normal: sim <https://youtu.be/rOXIzY36Dy4>

Estilo Musical: indie Rock

Figura 114 – Frame da Interface do videoclipe interativo *QMoones - Better Energy - Drunk In Session*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2013/01/qmoones-better-energy-drunk-in-session.html>

Just A Reflektor

Link: <https://www.justareflektor.com/>

Ano: 2013

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: mobile para manipulação de imagens

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: --

Suporte: Desktop, Mobile, multiplataforma

Formato: Widescreen e aspecto variado no mobile

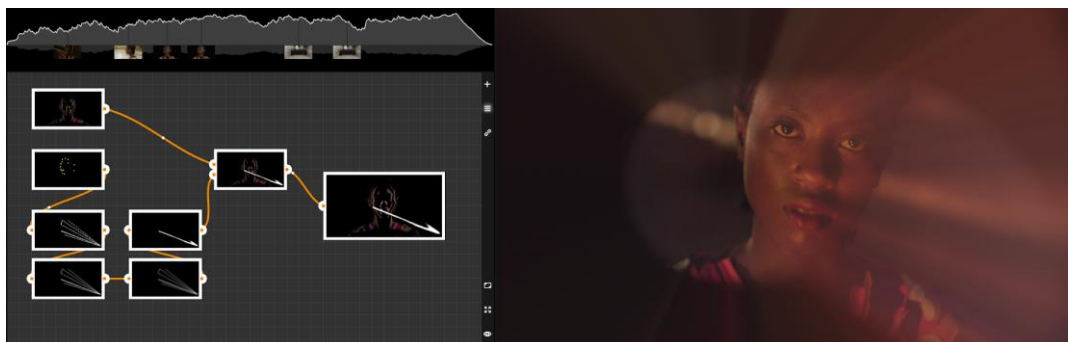
Banda: Arcade Fire

Música: Reflektor

Clipe normal: sim Link: <https://youtu.be/7E0fVfectDo>

Estilo Musical: Indie Rock

Figura 115 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Just A Reflektor*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2017/06/just-reflektor-link-httpswww.html>

Happy: Pharrell Williams

Link: <http://24hoursofhappy.com/>

Ano: 2013

Navegador: Todos Navegadores

Ferramentas de interação: mouse, teclado.

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

Banda: Pharrell Williams

Música: Happy

Clipe normal: Sim Link: <https://youtu.be/C7dPqrmDWxs>

Estilo Musical: Pop

Figura 116 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Happy: Pharrell Williams*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2013/01/happy-pharrell-williams.html>

Tanlines – Not the Same

Link: <http://www.notthesa.me/>

Ano: 2013

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: aspecto variado

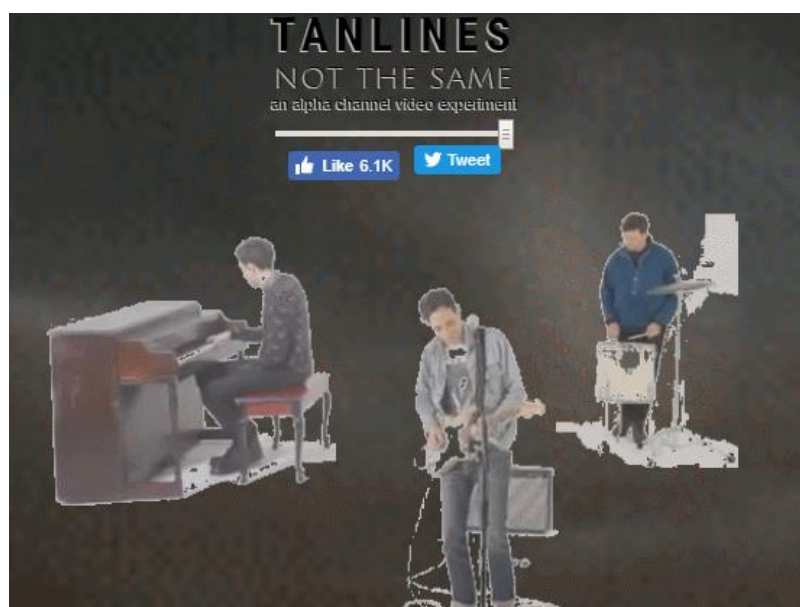
Banda: Tanlines

Música: Not the Same

Clipe normal: sim <https://youtu.be/UlmRLktGPll>

Estilo Musical: indie Rock

Figura 117 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Tanlines – Not the Sam*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2013/01/tanlines-not-same.html>

DO NOT TOUCH

Link: <http://donottouch.org/>

Ano: 2013

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: Mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: 4:3

Banda: Kilo

Música: Light Light

Clipe normal: não

Estilo Musical: rock alternativo

Figura 118 – *Frame da Interface do videoclipe interativo DO NOT TOUCH – Kilo*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2013/01/do-not-touch.html>

IO Echo - 'Ministry Of Love'

Link: <http://ministryoflove.me/> <https://vimeo.com/74650808>

Ano: 2013

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: widescreen

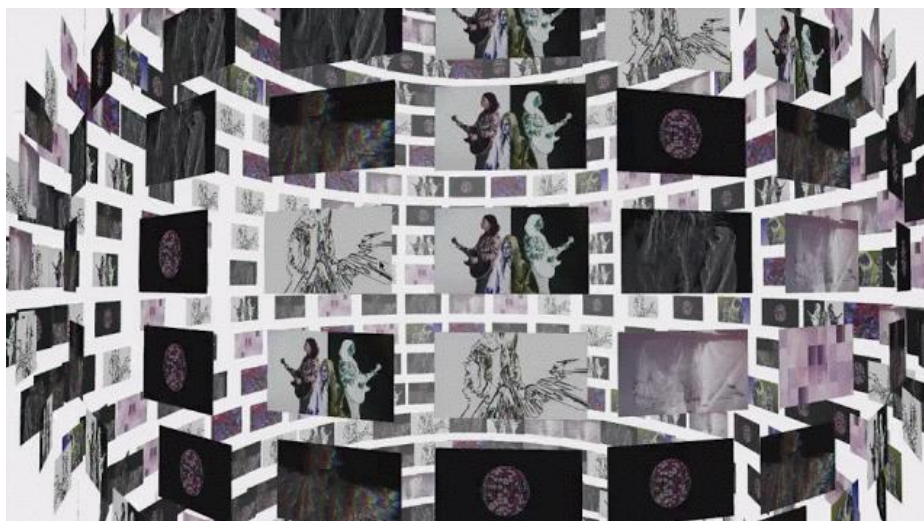
Banda: IO Echo

Música: Ministry of Love

Clipe normal: não

Estilo Musical: indie rock

Figura 119 – *Frame da Interface do videoclipe interativo IO Echo - 'Ministry Of Love'*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2013/01/io-echo-ministry-of-love.html>

A STEVE ANGELLO

Link: <http://www.artistdirect.com/entertainment-news/article/steve-angelo-talks-i-o-interactive-music-video-mio-energy-partnership-new-album-and-more/10609477>

Ano: 2013

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: widescreen

Banda: A STEVE ANGELLO e Wayne & Woods

Música: --

Clipe normal: não

Estilo Musical: eletrônica

Figura 120 – Frame da Interface do videoclipe interativo A STEVE ANGELLO



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2013/01/a-steve-angelo.html>

Bob Dylan - Like a Rolling Stone

Link: <https://interlude.fm/v/M3b5GV>

Ano: 2013

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Interlude

Suporte: Desktop, mobile

Formato: Widescreen

Banda: Bob Dylan

Música: LIKE A ROLLING STONE

Clipe normal: não

Estilo Musical: Rock

Figura 121 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Bob Dylan - Like a Rolling Stone*



Fonte: site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2013/01/bob-dylan-like-rolling-stone.html>

RAEL - DIFERENÇAS

Link: <https://interlude.fm/v/ab?vid=MxB0DA> <http://in.fm/v/ab?vid=MxB0DA>

Ano: 2013

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Interlude Flash

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

Banda: Rael

Música: Diferenças

Clipe normal: sim <https://www.youtube.com/watch?v=6Geku1I2GMs>

Estilo Musical: Rap

Figura 122 – *Frame* da Interface do videoclipe interativo RAEL – DIFERENÇAS



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2013/01/rael-diferencas.html>

Perambulations

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=g3qKjvILd6Y>

Ano: 2013

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse e touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: Youtube

Suporte: Desktop, mobile

Formato: Widescreen

Banda: Perhaps Contraption

Música: Perambulations

Clipe normal: não

Estilo Musical: rock

Figura 123 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Perambulations - Perhaps Contraption*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2013/01/perambulations.html>

ANO DE 2014

No ano de 2014 foram coletados 21 videocliques interativos. Os videocliques interativos são: *Tiny Robots - Manolo Panic*, *TY SEGALL – MANIPULATOR*, *THE PRESETS – “NO FUN”*, *WE WERE EVERGREEN – Daughters*, *Leather Jacket*, *SAME DAYS*, *Jon Pardi - What i can't put down*, *Lucinda Belle - Where have all the good men gone*, *Wiz Khalifa - Stayin out all Night*, *Coldplay ink*, *Something / Nothing*, *David Guetta – Dangerous*, *Bombay Bicycle Club's - "Carry Me"*, *Taylor Swift - Blank Space*, *Craigslist Is the Setting*, *SBTRKT - Look Away feat. Caroline Polachek*, *Nightbus - when the night times comes*, *Rixton - Wait on me*, *Aloe Blacc - love is the answer*, *Trey Songz - Touchin*, *Lovin*, *ASOS PRESENTS: COLOUR CONTROL ft. JUCE! - "THE HEAT"*.

David Guetta - Dangerous

Link: <http://www.davidguetta.tv/>

Ano: 2014

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, celular.

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: --

Suporte: desktop e mobile, multiplataforma

Formato: aspecto variado

Banda: David Guetta e

Música: Dangerous

Clipe normal: sim link 1: <https://youtu.be/FsfrsLxt0l8> e link

2: https://youtu.be/EVr__5Addjw

Estilo Musical: Pop eletrônico

Figura 124 – Imagens do videoclipe interativo *Dangerous*



Fonte: Montagem nossa, feita com as imagens do videoclipe *Dangerous* do site <http://www.davidguetta.tv/>

Tiny Robots - Manolo Panic

Link: <http://www.tinyrobots.ch/>

Ano: 2014

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: widescreen

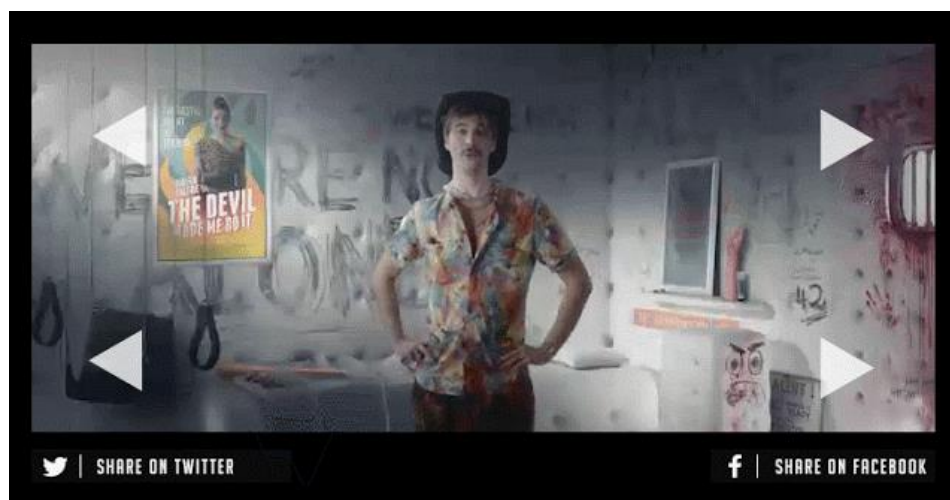
Banda: Tiny Robots

Música: Manolo Panic

Clipe normal: não

Estilo Musical: indie rock alternativo

Figura 125 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Tiny Robots - Manolo Panic*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2014/01/tiny-robots-manolo-panic.html>

TY SEGALL – MANIPULATOR

Link: <http://ty-segall.com/manipulator/>

Ano: 2014

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: widescreen

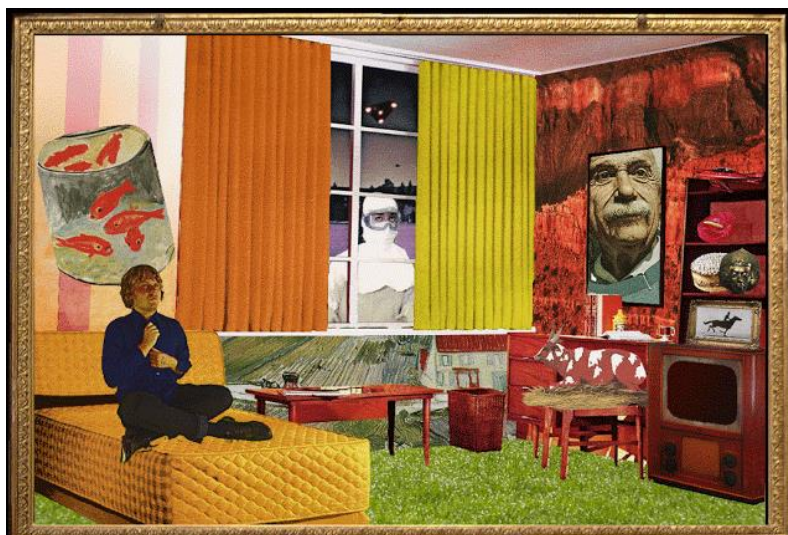
Banda: TY SEGALL

Música: MANIPULATOR

Clipe normal: sim <https://www.youtube.com/watch?v=wTvBkGJY6-M>

Estilo Musical: Indie Rock

Figura 126 – *Frame* da Interface do videoclipe interativo TY SEGALL – MANIPULATOR



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2014/01/ty-segall-manipulator.html>

THE PRESETS – “NO FUN”

Link: <https://cube.withgoogle.com/cubes/presets-no-fun/>

Ano: 2014

Navegador: Chrome ou android

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: --

Suporte: desktop e mobile

Formato: aspecto variado

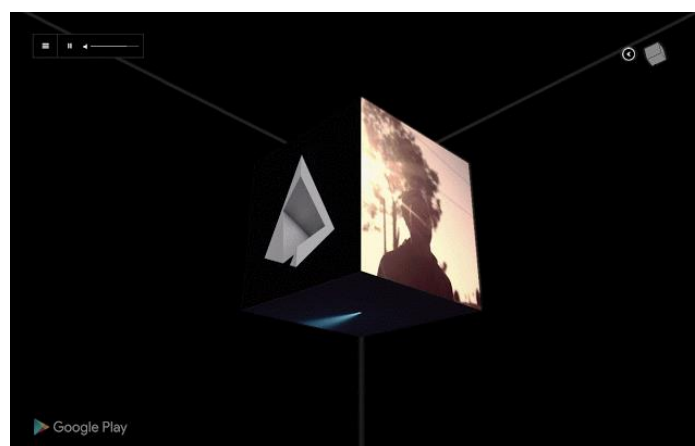
Banda: The Presets

Música: NO FUN

Clipe normal: sim <https://youtu.be/HZ-KMzRWrl8>

Estilo Musical: eletrônico

Figura 127 – *Frame da Interface do videoclipe interativo THE PRESETS – “NO FUN”*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2014/01/the-presets-no-fun.html>

WE WERE EVERGREEN - Daughters

Link: <http://www.musicwwe.com/interactive-video/>

Ano: 2014

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: widescreen

Banda: WE WERE EVERGREEN

Música: Daughters

Clipe normal: <https://youtu.be/ou1SoJt1lVU>

Estilo Musical: pop

Figura 128 – *Frame* da Interface do videoclipe interativo *WE WERE EVERGREEN – Daughters*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2014/01/we-were-evergreen.html>

Leather Jacket Arkells

Link: <http://wscdn.muchmusic.com/arkells/#>

Ano: 2014

Navegador: Chrome

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

Banda: Arkells

Música: Jacket Arkells

Clipe normal: não

Estilo Musical: Rock

Figura 129 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Leather Jacket*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2014/01/leather-jacket.html>

SAME DAYS

Link: <http://like.allmyfaves.com/like/site/name/samedaysforever.com>

Ano: 2014

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: widescreen

Banda: J. Roddy Walston & The Business

Música: Same Days

Clipe normal: sim link: <https://www.youtube.com/watch?v=lrjbaj1Cj1w>

Estilo Musical: indie rock

Figura 130 – Frame da Interface do videoclipe interativo *SAME DAYS*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2014/01/same-days.html>

Jon Pardi - What i can't put down

Link: <http://www.rollingstone.com/music/videos/jon-pardis-interactive-video-lets-fans-choose-the-adventure-20140612>

Ano: 2014

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Interlude, Flash

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

Banda: Jon Pardi

Música: What i can't put down

Clipe normal: https://youtu.be/6i4on_B2Nx4

Estilo Musical: country

Figura 131 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Jon Pardi - What i can't put down*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2014/01/jon-pardi-what-i-cant-put-down.html>

Lucinda Belle - Where have all the good men gone

Link: <https://interlude.fm/v/M0W5KV> <http://www.femalefirst.co.uk/music/features/lucinda-belle-exclusive-interactive-music-video-tinder-502495.html>

Ano: 2014

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: Mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

Banda: Lucinda Belle

Música: Where Have All The Good Men Gone

Clipe normal: sim <https://vimeo.com/132234940>

Estilo Musical: World Pop

Figura 132 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Lucinda Belle - Where have all the good men gone*



Fonte: montagem nossa do site

Wiz Khalifa - Stayin out all Night

Link: <https://helloeko.com/v/wiz-khalifa-staying-out-all-night?autoplay=true>

Ano: 2014

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

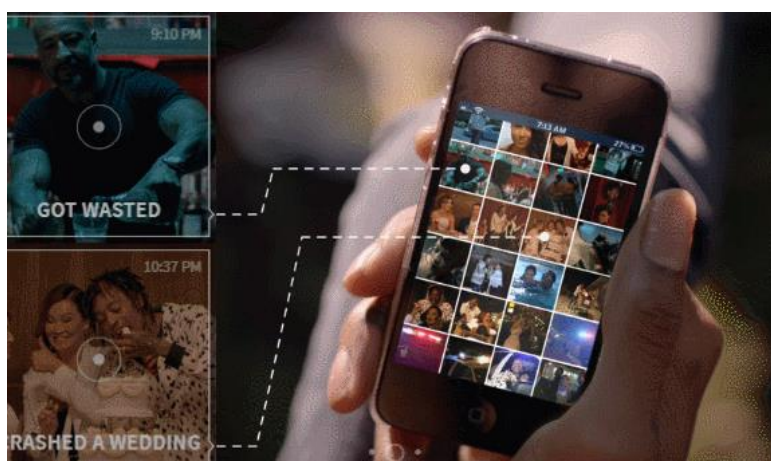
Banda: Wiz Khalifa

Música: Stayin out all Night

Clipe normal: sim <https://youtu.be/BoxkNJocqWQ>

Estilo Musical: Rap

Figura 133 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Wiz Khalifa - Stayin out all Night*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2014/01/wiz-khalifa-stayin-out-all-night.html>

Coldplay ink

Link: <https://helloeko.com/v/coldplay-ink?autoplay=true>

Ano: 2014

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Interlude

Suporte: Desktop, mobile

Formato: widescreen

Banda: Coldplay

Música: Ink

Clipe normal: sim link: <https://youtu.be/gKM15TaKLUI>

Estilo Musical: Rock Britânico

Figura 134 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Coldplay ink*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2014/01/coldplay-ink.html>

Something / Nothing

Link: <http://somethingnothing.net/>

Ano: 2014

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: teclado, mouse, cardboard vr, touchscreen.

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: JavaScript, WebGL, Web Audio API

Suporte: Desktop, Mobile.

Formato: Widescreen e aspecto variado no mobile

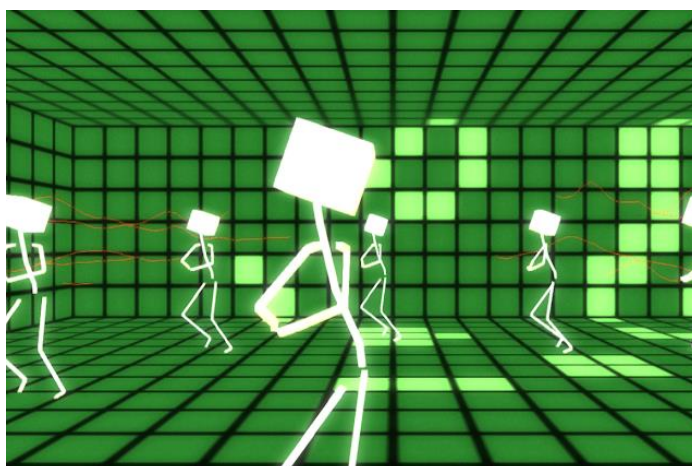
Banda: Alpha Beta Fox

Música: Something / Nothing

Clipe normal: não

Estilo Musical: Rock alternativo

Figura 135 – *Frame* da Interface do videoclipe interativo Something / Nothing



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2017/06/something-nothing.html>

David Guetta - Dangerous

Link: <http://www.davidguetta.tv/>

Ano: 2014

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, celular.

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: --

Suporte: desktop e mobile, multiplataforma

Formato: aspecto variado

Banda: David Guetta e

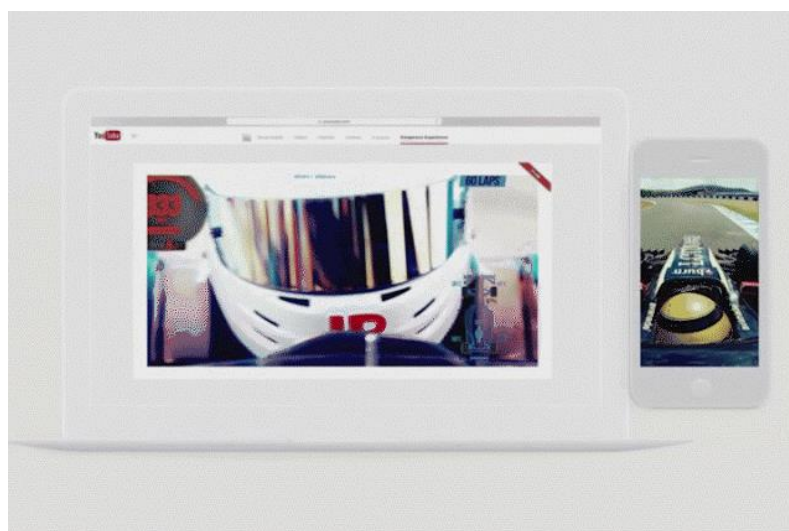
Música: Dangerous

Clipe normal: sim link 1: <https://youtu.be/FsfrsLxt0l8> e link

2: https://youtu.be/EVr__5Addjw

Estilo Musical: Pop eletrônico

Figura 136 – *Frame da Interface do videoclipe interativo David Guetta – Dangerous*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2014/01/david-guetta-dangerous.html>

Bombay Bicycle Club's - "Carry Me"

Link: <http://carryme.tv/>

Ano: 2014

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: teclado

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

Banda: Bombay Bicycle Club

Música: Carry Me

Clipe normal: sim <https://youtu.be/OZCfqhRgJ0Q>

Estilo Musical: indie rock

Figura 137 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Bombay Bicycle Club's - "Carry Me"*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2014/01/bombay-bicycle-clubs-carry-me.html>

Taylor Swift - Blank Space

Link: <https://www.americanexpress.com/us/content/unstaged-app/index.html> <https://www.youtube.com/watch?v=AMpoOoVZh9Q>

Ano: 2014

Navegador: IOs, Android

Ferramentas de interação: touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim conteúdo extra

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: mobile

Formato: 360

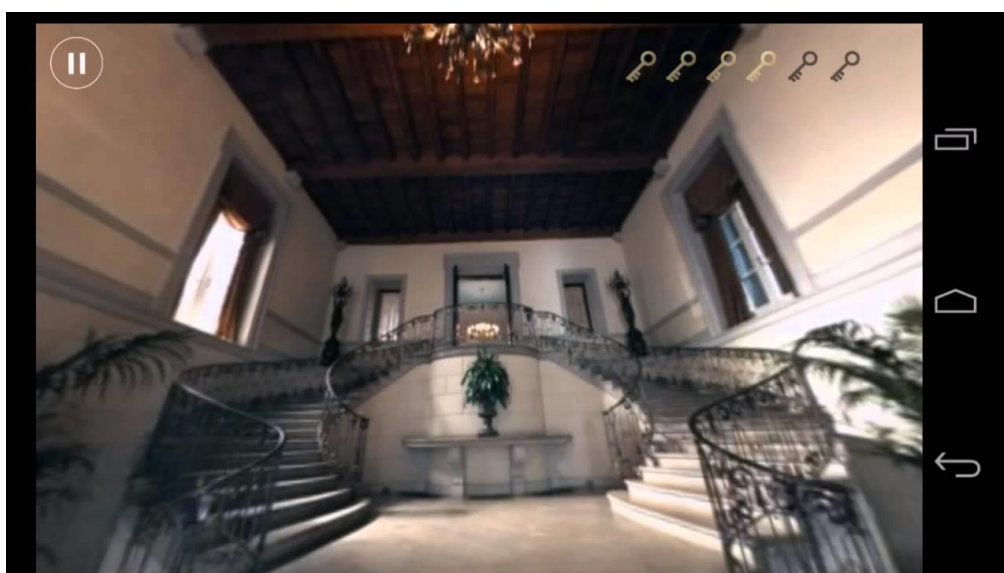
Banda: Taylor Swift

Música: Blank Space

Clipe normal: sim <https://www.youtube.com/watch?v=e-ORhEE9VVg>

Estilo Musical: Pop

Figura 138 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Taylor Swift - Blank Space*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2014/01/taylor-swift-blank-space.html>

Craigslist Is the Setting

Link: <http://catch-a-break.com/> https://www.youtube.com/watch?time_continue=32&v=yTz7Xh2Eg-yo

Ano: 2014

Navegador: Chrome

Ferramentas de interação: Mouse

Interação durante a reprodução: Sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: Aspecto variado

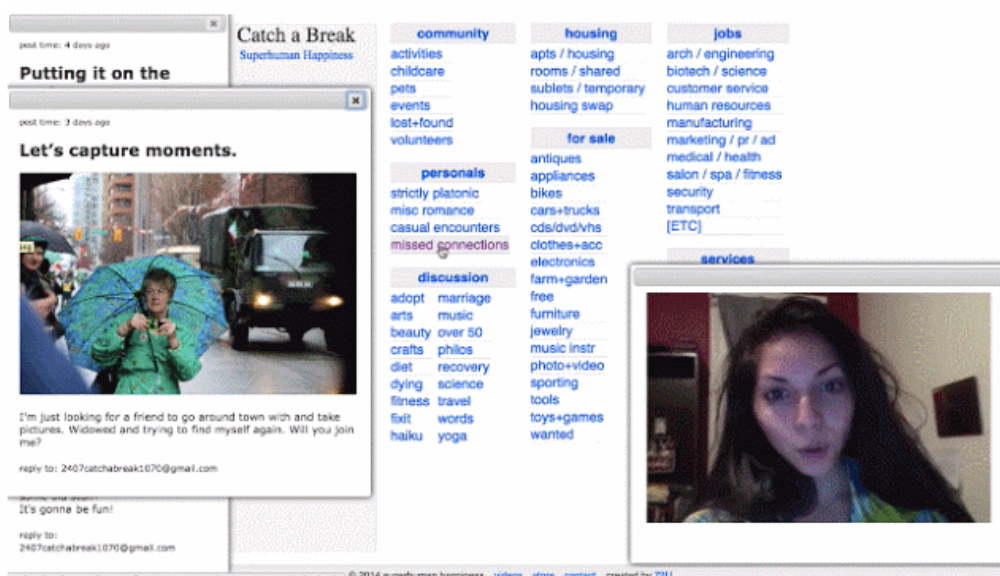
Banda: Superhuman Happiness

Música: Catch A Break

Clipe normal: não

Estilo Musical: rock

Figura 139 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Craigslist Is the Setting*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2014/01/craigslist-is-setting.html>

SBTRKT - Look Away feat. Caroline Polachek

Link: <http://lookaway.sbtrkt.com/>

Ano: 2014

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: Aspecto variado

Banda: SBTRKT feat. Caroline Polachek

Música: Look Away

Clipe normal: sim <https://youtu.be/Uc3WzlggUr0>

Estilo Musical: eletrônico

Figura 140 – *Frame da Interface do videoclipe interativo SBTRKT - Look Away feat. Caroline Polachek*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2014/01/sbtrkt-look-away-feat-caroline-polachek.html>

Nightbus - when the night times comes

Link: [https://content_s-](https://content_s-a.akamaihd.net/player/nightbus_release/iframe_desktop.html)

[a.akamaihd.net/player/nightbus_release/iframe_desktop.html](https://content_s-a.akamaihd.net/player/nightbus_release/iframe_desktop.html)

Ano: 2014

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: Interlude, Flash

Suporte: desktop

Formato: Widescreen

Banda: Nightbus

Música: When The Night Time Comes

Clipe normal: sim <https://youtu.be/R7v90on4MRc>

Estilo Musical: electro pop

Figura 141 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Nightbus - when the night times comes*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2014/01/nightbus-when-night-times-comes.html>

Rixton - Wait on me

Link: <https://interlude.fm/v/AEBE3V>

Ano: 2014

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Interlude, Flash

Suporte: Desktop

Formato: widescreen

Banda: Rixton

Música: Wait On Me

Clipe normal: sim <https://vimeo.com/106836535>

Estilo Musical: pop rock

Figura 142 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Rixton - Wait on me*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2014/01/rixton-wait-on-me.html>

Aloe Blacc - love is the answer

Link: <https://interlude.fm/v/Vy950V>

Ano: 2014

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: Interlude

Suporte: desktop, mobile

Formato: Widescreen

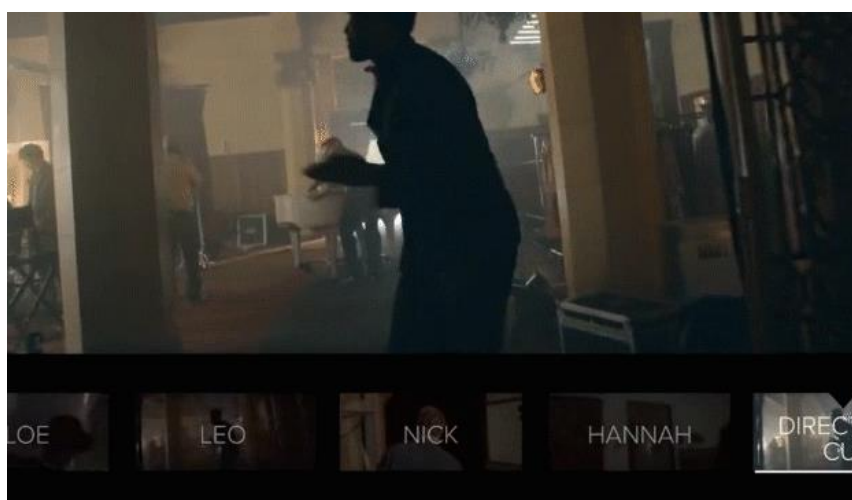
Banda: Aloe Blacc

Música: love is the answer

Clipe normal: sim link: <https://youtu.be/WZycgX792hE>

Estilo Musical: pop

Figura 143 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Aloe Blacc - love is the answer*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2014/01/aloe-blacc-love-is-answer.html>

Trey Songz - Touchin, Lovin

Link: <https://interlude.fm/v/V2Q2JA>

Ano: 2014

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: teclado, mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Interlude, Flash

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

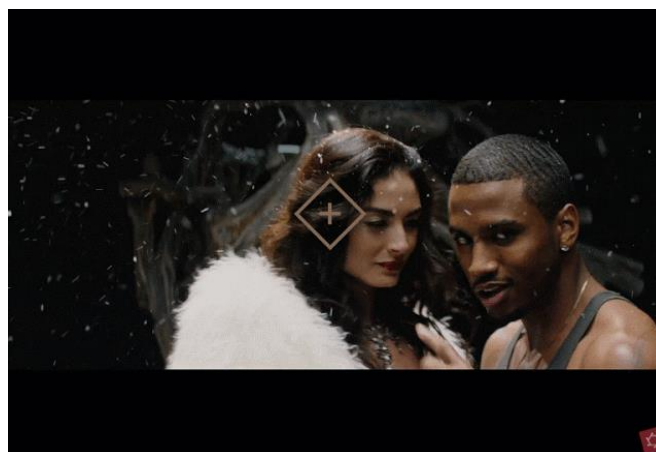
Banda: Trey Songz

Música: Touchin, Lovin

Clipe normal: <https://youtu.be/cEmrvCiEapM>

Estilo Musical: Hip Hop

Figura 144 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Trey Songz - Touchin, Lovin*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2014/01/trey-songz-touchin-lovin.html>

ASOS PRESENTS: COLOUR CONTROL ft. JUCE! - "THE HEAT"

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=43rVGFnbK2A>

Ano: 2014

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Youtube

Suporte: Desktop, mobile

Formato: widescreen

Banda: Juce!

Música: The

Clipe normal: não

Estilo Musical: eletrônico

Figura 145 – Frame da Interface do videoclipe interativo *ASOS PRESENTS: COLOUR CONTROL ft. JUCE! - "THE HEAT"*



Fonte: montagem nossa do site

<https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2014/01/asos-presents-colour-control-ft-juce.html>

ANO DE 2015

No ano de 2015 foram coletados 36 videocliques interativos. Os videocliques interativos são: *YARA'N'YARED*, *LYD*, *Dennis: A Music Video*, *Tweetflight*, *Deja vu* | *KAMRA*, *LIVYATANIM-Myth*, *O Lado Escuro da Lua - Capital Inicial*, *Nobody Praying For Me – Seether*, *Wallace*, *Facehawk – Dangrous*, *COORS SO CRUEL*, *Song for Someone - U2*, *Who is fancy? Goodbye*, *Cash Cash – Surrender*, *Ceelo Green - Robin Williams*, *Foals – Mountain At My Gate*, *Noa Neal 'Graffiti' 4K 360° Music Video Clip*, *Welcome [360 Version] - Fort Minor*, *The Dilla Dimension*, *Jazz.Computer*, *Above the Clouds: A mesmerizing journey above the Earth*, *Jabberwocky - Holding Up Wild Edit*, *Triangles*, *Golden Touch* (from New Album *「_genic」*), *That Black Bat Litorice*, *Nosso Filme - Sam Alves*, *Cego Para as Cores*, *Whispers Under The Moonlight*, *Obsessed with Sound*, *Rester Avec Toi*, *AIJ - Interactive cluster*, *Led Zeppelin - Trampled under foot*, *Carly Rae Jepsen - Run away with me*, *Visual Beat - Interactive Music Video*, *Bjork- "Stonemilker" VR Music Video*, *Avicii - Waiting For Love (Jump VR Video)*.

YARA'N'YARED

Link: <http://www.yaranyared.com/>

Ano: 2015

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: GLSL, WebGL, webAudio, GSAP

Suporte: Desktop.

Formato: Widescreen

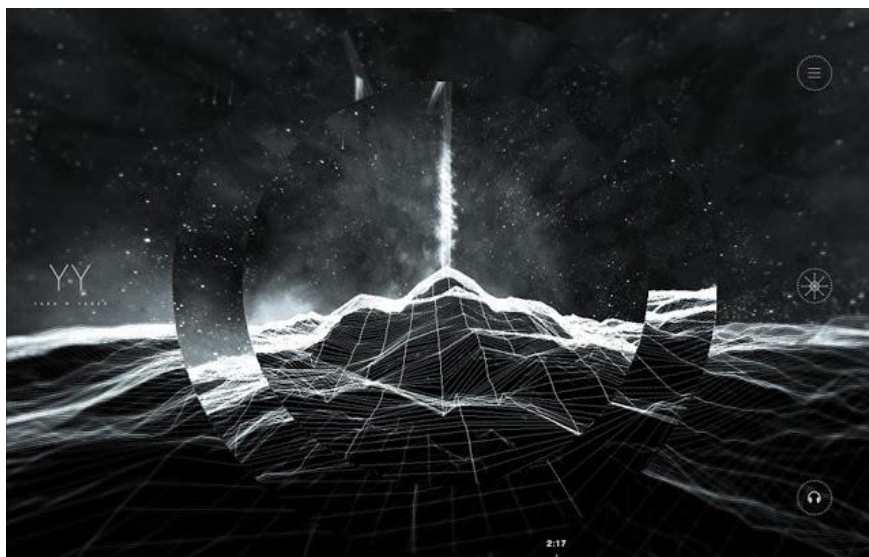
Banda: Gabriel Yared

Música: One Thing, Nothing

Clipe normal: não

Estilo Musical: world music

Figura 146 – *Frame da Interface do videoclipe interativo YARA'N'YARED*



Fonte: montagem nossa do site

LYD

Link: <http://publictrust.biz/thru-interactive/>

Ano: 2015

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: teclado

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: JavaScript, Canvas, Gif Animation, HTML5 Video

Suporte: Desktop.

Formato: Widescreen

Banda: LYD

Música: Busy Living

Clipe normal: não

Estilo Musical: Pop

Figura 147 – *Frame* da Interface do videoclipe interativo LYD



Fonte: montagem nossa do site

Dennis: A Music Video

Link: <http://www.dennis.video/>

Ano: 2015

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

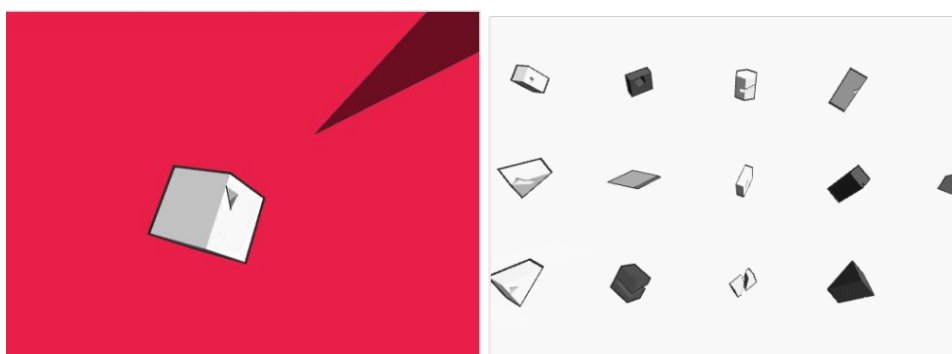
Banda: Dennis Dj

Música: Popcorn_10

Clipe normal: não

Estilo Musical: eletrônico

Figura 148 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Dennis: A Music Video*



Fonte: montagem nossa do site

Tweetflight

Link: <http://tweetflight.wearebrightly.com/>

Ano: 2015

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: Aspecto variado

Banda: Brightly

Música: <https://youtu.be/hMaeY0aP1xQ>

Clipe normal: não

Estilo Musical: eletrônico

Figura 149 – *Frame* da Interface do videoclipe interativo *Tweetflight*



Fonte: montagem nossa do site

Deja vu | KAMRA

Link: <https://kamra.invisi-dir.com/>

Ano: 2015

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: webcam

Interação durante a reprodução: não

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: widescreen

Banda: KAMRA

Música: Deja vu

Clipe normal: não

Estilo Musical: Eletronico

Figura 150 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Deja vu* | KAMRA



Fonte: montagem nossa do site

LIVYATANIM-Myth

Link: <http://film.livyatanim.com/>

Ano: 2015

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: touchscreen, teclado, mouse, giroscópio.

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim binaural

Tecnologia: --

Suporte: desktop, VR, mobile

Formato: 360

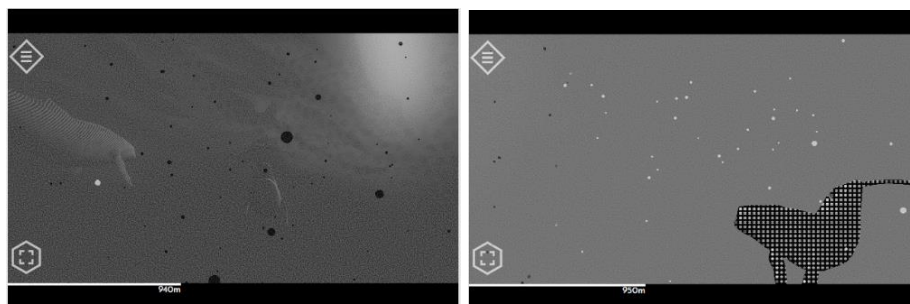
Banda: Livyatanim

Música: Can I Peacefully Love

Clipe normal: <https://youtu.be/VvWrQDNjej8>

Estilo Musical: eletrônico

Figura 151 – *Frames da Interface do videoclipe interativo LIVYATANIM-Myt*



Fonte: montagem nossa do site

O Lado Escuro da Lua - Capital Inicial

Link: <https://youtu.be/NvEsrNPCcpl>

Ano: 2015

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, touchscreen, giroscópio

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop, mobile

Formato: 360

Banda: Capital Inicial

Música: O Lado Escuro da Lua

Clipe normal: sim <https://youtu.be/qHNTWE0cwGc>

Estilo Musical: rock

Figura 152 – *Frames* da Interface do videoclipe interativo O Lado Escuro da Lua - Capital Inicial



Fonte: montagem nossa do site

Nobody Praying For Me

Link: <http://nobodyprayingforme.com/>

Ano: 2015

Navegador: Todos Navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

Banda: Seether

Música: Nobody Praying For Me

Clipe normal: sim <https://youtu.be/v7uOXHMhaO8>

Estilo Musical: Rock

Figura 153 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Nobody Praying For Me* – Seether



Fonte: montagem nossa do site

Wallace

Link: <http://wallace.azealiabanks.com/>

Ano: 2015

Navegador:

Ferramentas de interação: webcam

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: widescreen

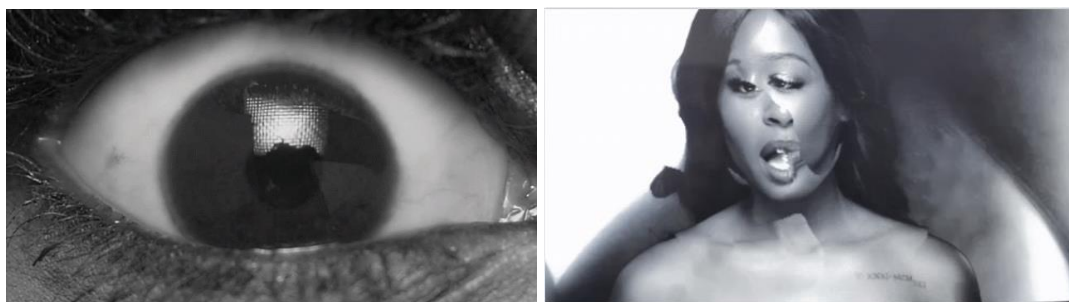
Banda: AZEALIA BANKS

Música: WALLACE

Clipe normal: https://youtu.be/ew_sKPeF5iU

Estilo Musical: rap

Figura 154 – *Frames* da Interface do videoclipe interativo *Wallace*



Fonte: montagem nossa do site

Facehawk - Dangrous

Link: <http://www.thefacehawk.com/>

Ano: 2015

Navegador: Google Chrome

Ferramentas de interação: mouse.

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: widescreen, 360

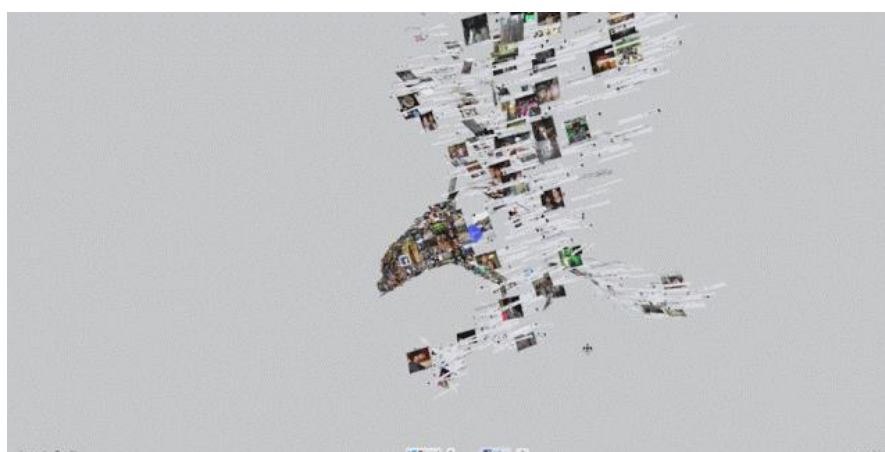
Banda: Big Data Feat. Joywave

Música: Dangerous

Clipe normal: <https://youtu.be/E8b4xYbEugo>

Estilo Musical: Rock

Figura 155 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Facehawk – Dangrous*



Fonte: montagem nossa do site

COORS SO CRUEL

Link: <http://socruel.ca/>

Ano: 2015

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: widescreen

Banda: Young Empires

Música: So Cruel

Clipe normal: sim Link: <https://youtu.be/4MCtSa51aew>

Estilo Musical: indie pop

Figura 156 – *Frames da Interface do videoclipe interativo COORS SO CRUEL*



Fonte: montagem nossa do site

Song for Someone - U2

Link: <http://with.in/watch/u2-song-for-someone/>

Ano: 2015

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, touchscreen, giroscópio

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim (binaural audio)

Tecnologia: Within

Suporte: desktop, mobile, cardboard vr

Formato: 360

Banda: U2

Música: Song for Someone

Clipe normal: sim link: https://youtu.be/RFjcd_d2PhY

Estilo Musical: Rock

Figura 157 – *Frame* da Interface do videoclipe interativo Song for Someone - U2



Fonte: montagem nossa do site

Who is fancy? Goodbye

Link: <https://interlude.fm/v/AW3p1A>

Ano: 2015

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução:

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Interlude

Suporte: Desktop, mobile

Formato: Widescreen

Banda: Who is fancy?

Música: Goodbye

Clipe normal: sim Link: <https://youtu.be/tCcglwvitUA>

Estilo Musical: Pop

Figura 158 – *Frames da Interface do videoclipe interativo Who is fancy? Goodbye*



Fonte: montagem nossa do site

Cash Cash - Surrender

Link: <https://interlude.fm/v/MdG2nV>

Ano: 2015

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Interlude

Suporte: Desktop, mobile

Formato: widescreen

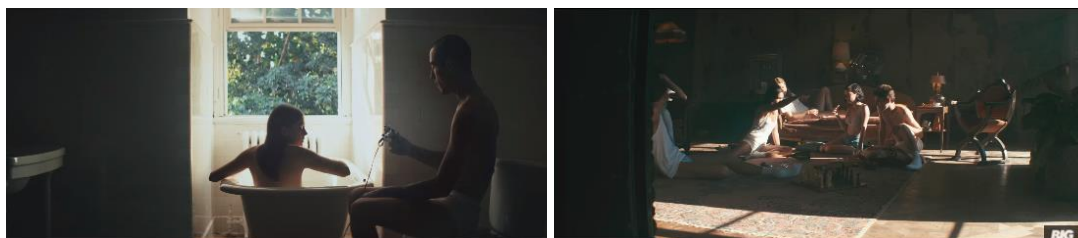
Banda: Cash Cash

Música: Surrender

Clipe normal: sim Link: <https://youtu.be/7Vi578l61V4>

Estilo Musical: pop eletronico

Figura 159 – *Frames da Interface do videoclipe interativo Cash Cash – Surrender*



Fonte: montagem nossa do site

Ceelo Green - Robin Williams

Link: <https://helloeko.com/v/ceelo-green-robin-williams?autoplay=true>

Ano: 2015

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Interlude

Suporte: Desktop, mobile.

Formato: Widescreen

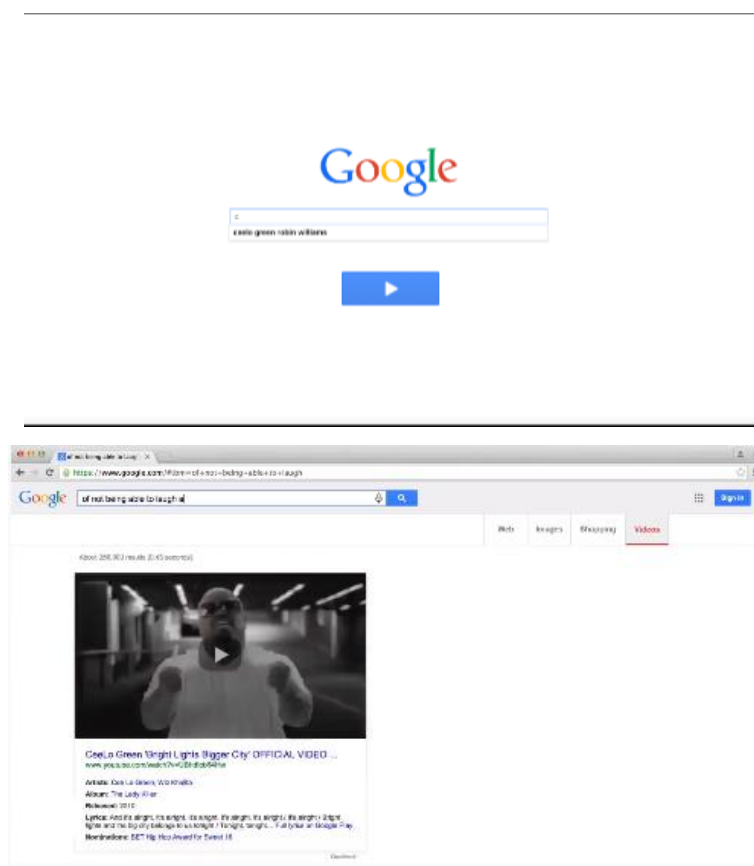
Banda: Ceelo Green

Música: Robin Williams

Clipe normal: não

Estilo Musical: eletrônico

Figura 160 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Ceelo Green - Robin Williams*



Fonte: montagem nossa do site

Foals – Mountain At My Gate

Link: https://youtu.be/l_EIE5f2t6M

Ano: 2015

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, touchscreen.

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Youtube

Suporte: Desktop, mobile, cardboard VR

Formato: 360

Banda: FOALS

Música: Mountain At My Gates

Clipe normal: não

Estilo Musical: Indie Rock

Figura 161 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Foals – Mountain At My Gate*



Fonte: montagem nossa do site

Noa Neal 'Graffiti' 4K 360° Music Video Clip

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=LByJ9Q6Lddo>

Ano: 2015

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, touchscreen, giroscópio

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Youtube

Suporte: desktop, mobile

Formato: 360

Banda: Noa Neal

Música: Graffiti

Clipe normal: sim Link: <https://youtu.be/QAueKkl2OqU>

Estilo Musical: pop rock

Figura 162 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Noa Neal 'Graffiti' 4K 360° Music Video Clip*



Fonte: montagem nossa do site

Welcome [360 Version] - Fort Minor

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=REAwGmv0Fuk>

Ano: 2015

Navegador: Todos Navegadores

Ferramentas de interação: mouse, touchscreen, giroscópio

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Youtube

Suporte: Desktop, mobile

Formato: 360

Banda: Fort Minor - Mike Shinoda

Música: Welcome

Clipe normal: sim Link: <https://youtu.be/xEoMC7czIxA>

Estilo Musical: Hip Hop

Figura 163 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Welcome [360 Version] - Fort Minor*



Fonte: montagem nossa do site

The Dilla Dimension

Link: <http://www.dilladimension.com/>

Ano: 2015

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse e teclado

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: WebGL (threejs), TweenMax, Cinema4d, Blender

Suporte: Desktop.

Formato: Widescreen

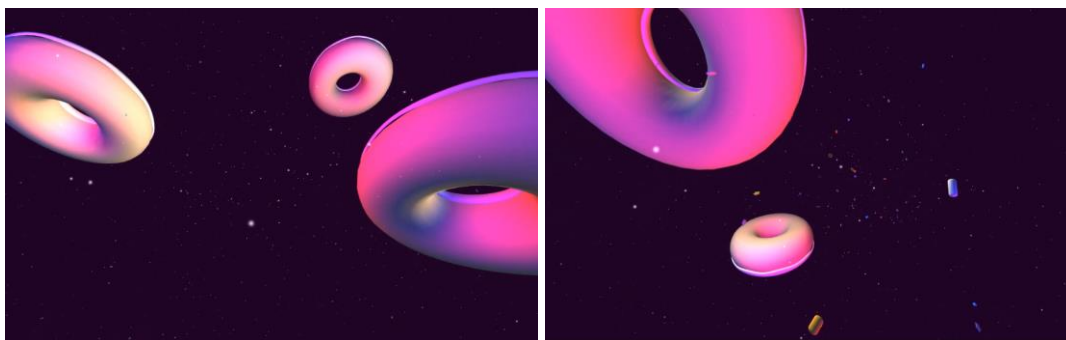
Banda: J Dilla

Música: Workinonit

Clipe normal: não

Estilo Musical: hip hop

Figura 164 – *Frames da Interface do videoclipe interativo The Dilla Dimension*



Fonte: montagem nossa do site

Jazz.Computer

Link: <http://jazz.computer/>

Ano: 2015

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse e teclado

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: WebGL, Three.js, Web Audio API, Tone.js

Suporte: Desktop.

Formato: Widescreen

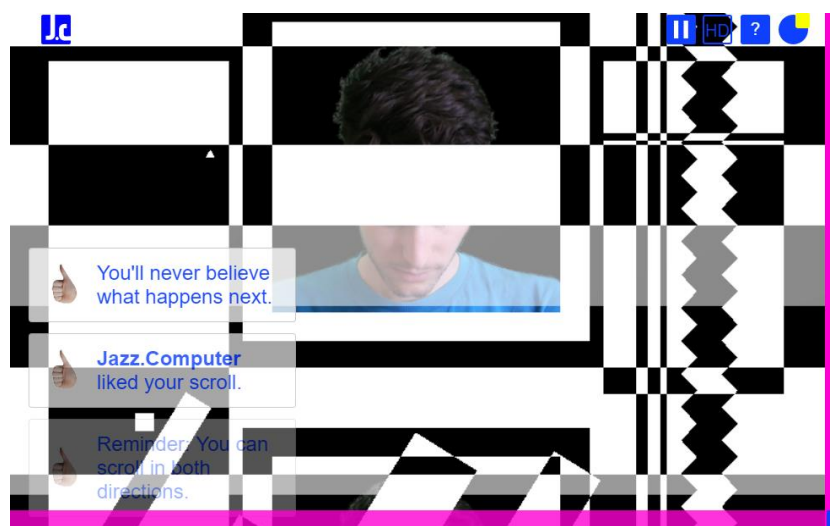
Banda: Gabe Liberti

Música: Jazz.Computer

Clipe normal: não

Estilo Musical: Jazz

Figura 165 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Jazz.Computer*



Fonte: montagem nossa do site

Above the Clouds: A mesmerizing journey above the Earth

Link: <http://earth.plus360degrees.com/>

Ano: 2015

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Html5, WebGL, Three.js

Suporte: desktop, mobile

Formato: aspecto variado

Banda: Sean Beeson

Música: trilha sonora para o projeto Above the Clouds

Clipe normal: não

Estilo Musical: soundtrack

Figura 166 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Above the Clouds: A mesmerizing journey above the Earth*



Fonte: montagem nossa do site

Jabberwocky - Holding Up Wild Edit

Link: <https://www.chromeexperiments.com/experiment/jabberwocky> <https://vimeo.com/184386824>

Ano: 2015

Navegador: Chrome

Ferramentas de interação: teclado

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Google

Suporte: desktop

Formato: widescreen

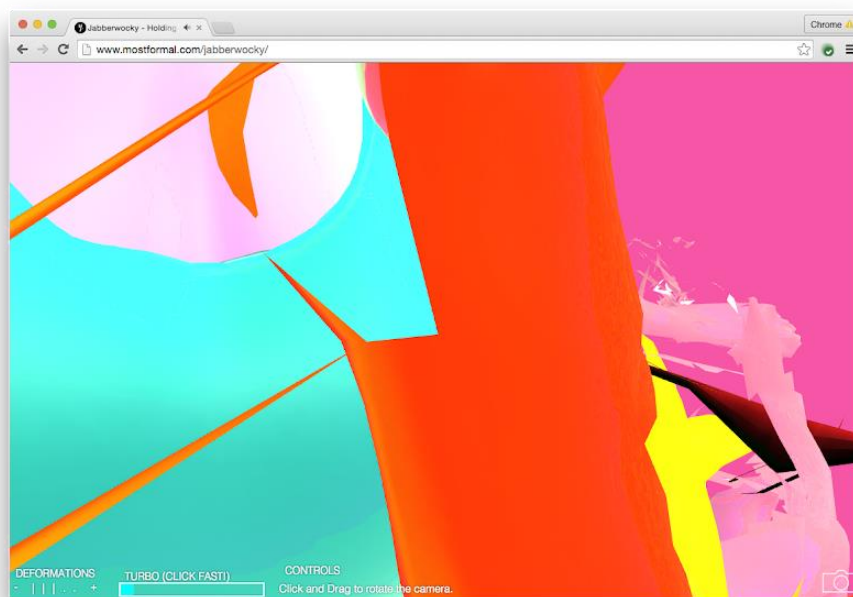
Banda: Jabberwocky

Música: Holding up Wild

Clipe normal: sim <https://youtu.be/BttgWGtAmYc>

Estilo Musical: eletrônico

Figura 167 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Jabberwocky - Holding Up Wild Edit*



Fonte: site <https://experiments.withgoogle.com/jabberwocky>

Triangles

Link: <https://lhbzr.com/experiments/triangles/>

Ano: 2015

Navegador: Todos os navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: WebGL, Three.js, Web Audio AP

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

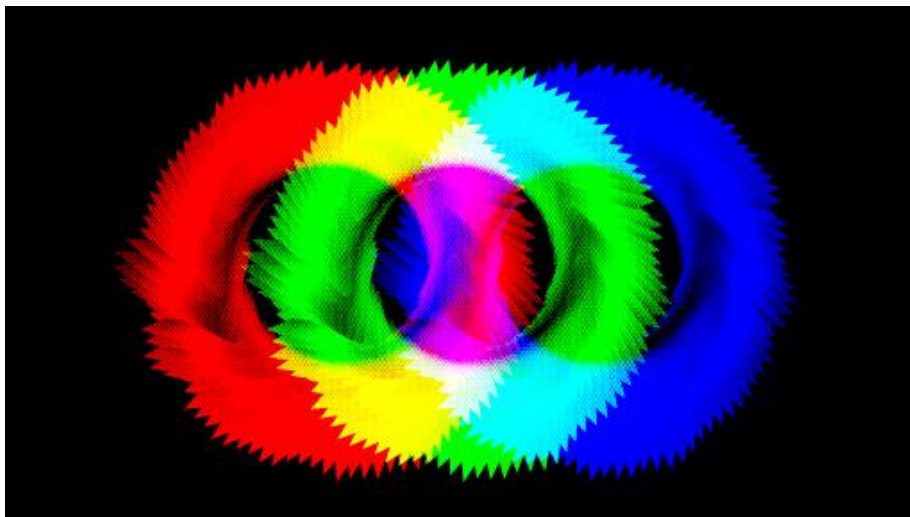
Banda: The Black Keys

Música: Gold On The Ceiling

Clipe normal: não

Estilo Musical: Rock

Figura 168 – *Frame* da Interface do videoclipe interativo *Triangles*



Fonte: montagem nossa do site

Golden Touch」 (from New Album 「_genic」)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=h_UhKcAy6xc

Ano: 2015

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: dedo humano

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Youtube

Suporte: Desktop

Formato: widescreen

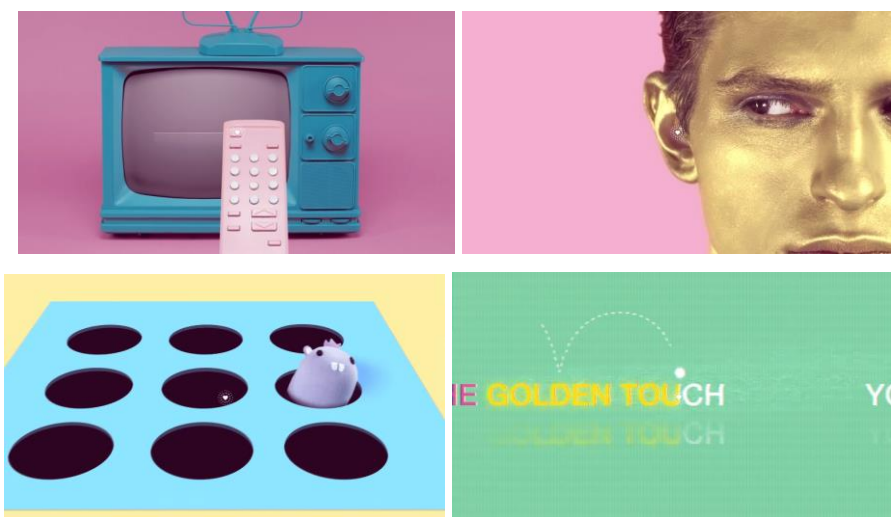
Banda: Namie Amuro

Música: Golden Touch

Clipe normal: não

Estilo Musical: Pop

Figura 169 – Frames da Interface do videoclipe interativo *Golden Touch」 (from New Album 「_genic」)*



Fonte: montagem nossa do site

That Black Bat Litorice

Link: <http://jackwhiteiii.com/media/thatblackbatlicorice/>

Ano: 2015

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: teclado

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: widescreen

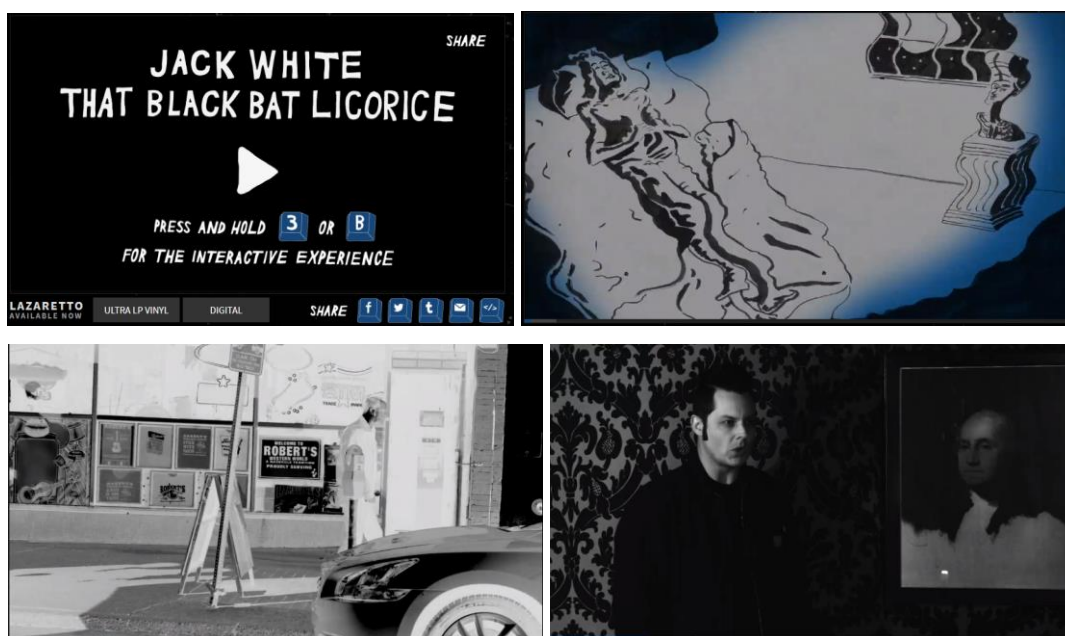
Banda: Jack White

Música: That Black Bat Licorice

Clipe normal: sim Link: <https://youtu.be/lywnLQwkaPY>

Estilo Musical: indie rock

Figura 170 – Frames da Interface do videoclipe interativo *That Black Bat Litorice*



Fonte: montagem nossa do site

Nosso Filme - Sam Alves

Link: http://www.nossovideo.com.br/index_filters.html

Ano: 2015

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: widescreen

Banda: Sam Alves

Música: Nosso Vídeo

Clipe normal: sim link: <https://youtu.be/1ftegOrhDwk>

Estilo Musical: pop

Figura 171 – *Frame do videoclipe interativo Nosso Filme - Sam Alves*



Fonte: site <http://portalpopline.com.br/sam-alves-lanca-clipe-interativo-para-musica-nosso-video/>

Cego Para as Cores

Link: <http://patofu.com.br/cores/high>

Ano: 2015

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: widescreen

Banda: Pato Fu

Música: Cego Para as Cores

Clipe normal: <https://youtu.be/HHEX9Mg78l4>

Estilo Musical: rock

Figura 172 – Frame da Interface do videoclipe interativo Cego Para as Cores



Fonte: montagem nossa do site

Whispers Under The Moonlight

Link: <http://albwhispers.com/> <https://vimeo.com/104633369>

Ano: 2015

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

Banda: ALB

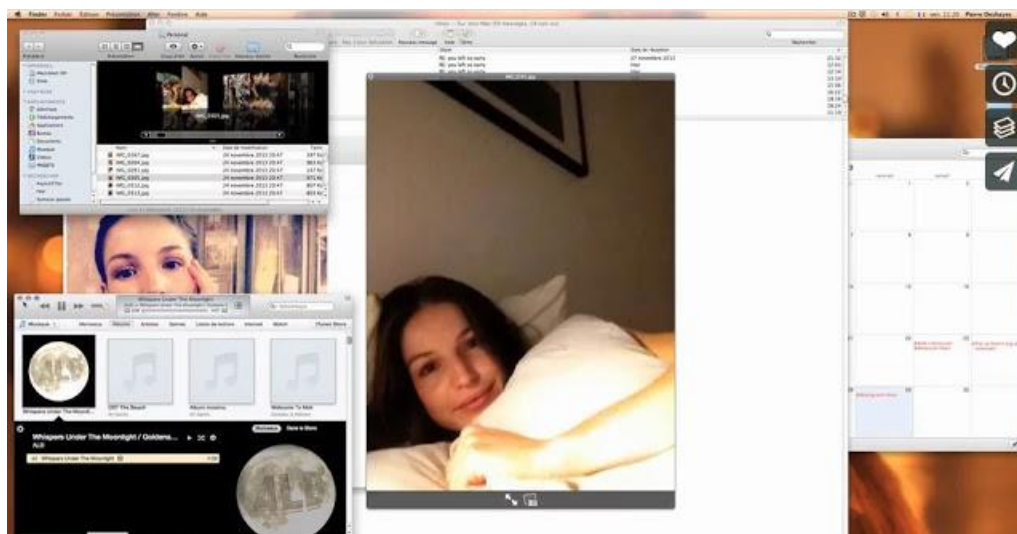
Música: Whispers Under the Moonlight

Clipe normal: sim

Link: <https://youtu.be/mKmQKwRHYzk> <https://www.2pause.com/video/whispers/>

Estilo Musical: eletrônico pop

Figura 173 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Whispers Under The Moonlight*, *Obsessed with Sound*



Fonte: montagem nossa do site

Obsessed with Sound

Link: <http://philips-obsessed-with-sound.cache.stinkdigital.com/>

Ano: 2015

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução:

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: flash

Suporte: desktop

Formato: Widescreen

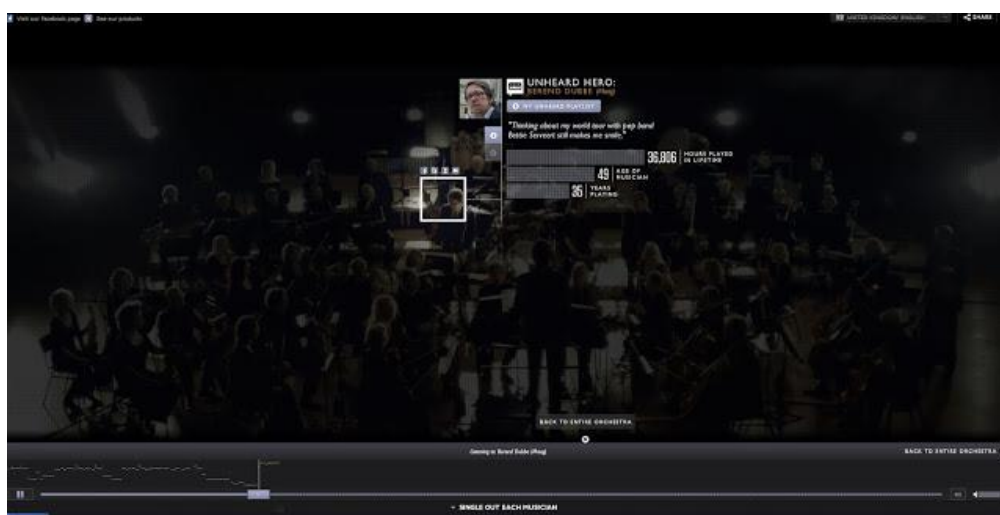
Banda: Metropole Orchestra

Música: Obsessed With Sound

Clipe normal: não

Estilo Musical: worldmusic

Figura 174 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Obsessed with Sound*



Fonte: montagem nossa do site

Rester Avec Toi

Link: <http://www.resteravectoi.com/>

Ano: 2015

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: widescreen

Banda: Rester avec Toi

Música: Les Fils du Calvaire

Clipe normal: sim <https://youtu.be/pKjiYXgNwo>

Estilo Musical: eletrônico erotico

Figura 175 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Rester Avec Toi*



Fonte: montagem nossa do site

AIJ - Interactive cluster

Link: <http://ajrbrothers.com/interactive>

Ano: 2015

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Interlude

Suporte: Desktop

Formato: widescreen

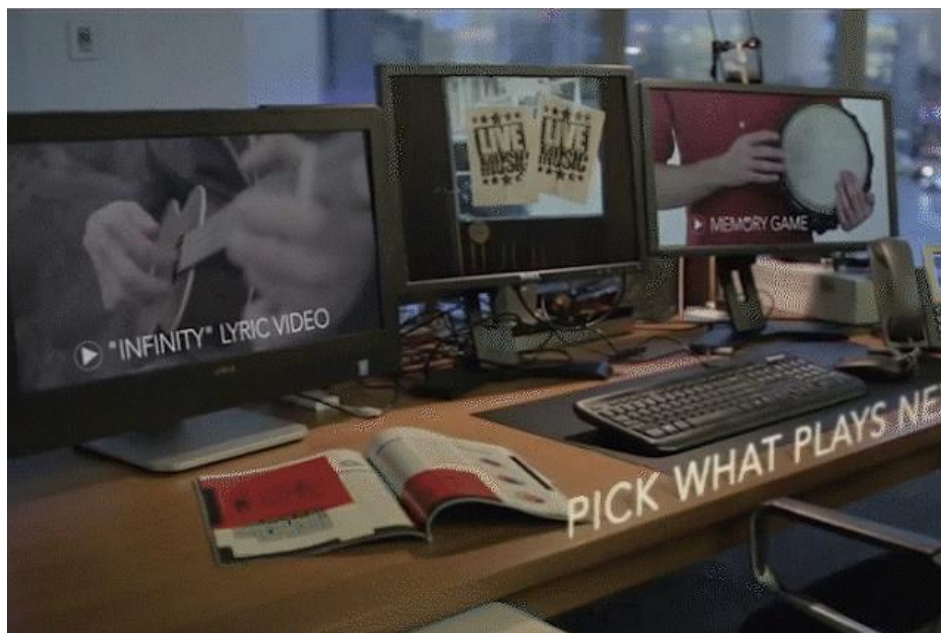
Banda: AJR

Música: I'am ready

Clipe normal: sim link: <https://youtu.be/f2dJxFIV28Y>

Estilo Musical: indie pop

Figura 176 – *Frame da Interface do videoclipe interativo AIJ - Interactive cluster*



Fonte: montagem nossa do site

Led Zeppelin - Trampled under foot

Link: <https://interlude.fm/v/Aq8ppz>

Ano: 2015

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, teclado, touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Interlude

Suporte: Desktop, mobile

Formato: Widescreen

Banda: LED ZEPPELIN

Música: TRAMPLED UNDER FOOT

Clipe normal: não

Estilo Musical: Rock

Figura 177 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Led Zeppelin - Trampled under foot*



Fonte: montagem nossa do site

Carly Rae Jepsen - Run away with me

Link: <https://www.carlyraemusic.com/runawaywithme>

Ano: 2015

Navegador: Todos Navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Interlude

Suporte: desktop, mobile

Formato: widescreen

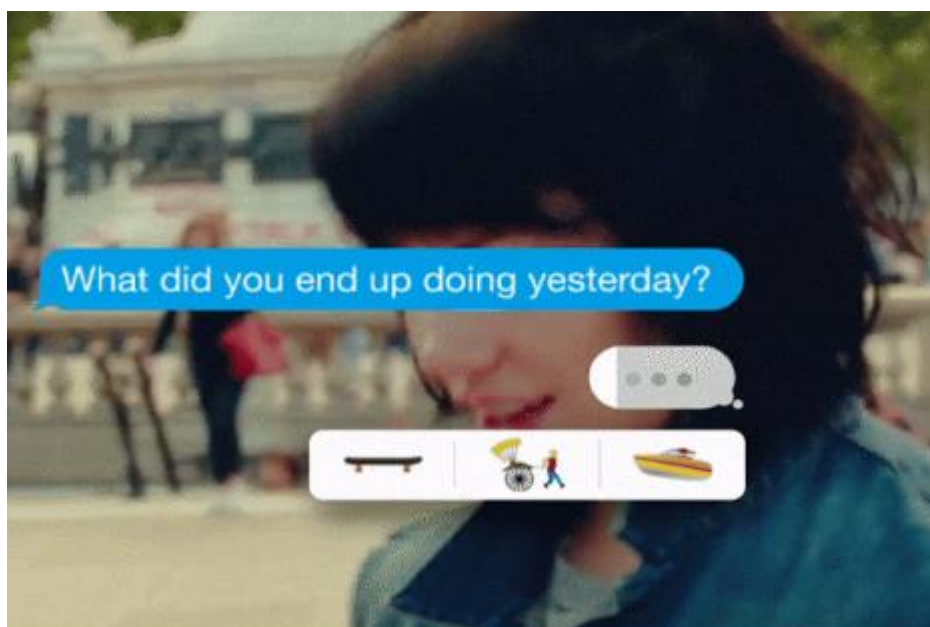
Banda: Carly Rae Jepsen

Música: Run away with me

Clipe normal: sim link: <https://youtu.be/TeccAtqd5K8>

Estilo Musical: Pop

Figura 178 – Frame da Interface do videoclipe interativo Carly Rae Jepsen - *Run away with me*



Fonte: montagem nossa do site

Visual Beat - Interactive Music Video

Link: <https://itunes.apple.com/app/visual-beat-intarakutibuna/id976211867?mt=8> https://www.youtube.com/watch?v=r9edT_T2-fA

Ano: 2015

Navegador: App

Ferramentas de interação: touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: --

Suporte: mobile

Formato: widescreen

Banda: Visual beat

Música: musica variada

Clipe normal: não

Estilo Musical: Rock experimental

Figura 179 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Visual Beat - Interactive Music Video*



Fonte: montagem nossa do site

Bjork- "Stonemilker" VR Music Video

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=gQEyzu7G20>

Ano: 2015

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, touchscreen, giroscópio

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Youtube

Suporte: Desktop, mobile, cardboard VR

Formato: 360

Banda: Björk

Música: Stonemilker

Clipe normal: não

Estilo Musical: eletrônico experimental

Figura 180 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Bjork- "Stonemilker" VR Music Video*



Fonte: montagem nossa do site

Avicii - Waiting For Love (Jump VR Video)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=edcJ_JNeyhg

Ano: 2015

Navegador: Todos Navegadores

Ferramentas de interação: mouse, giroscópio, touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: YouTube

Suporte: Desktop, mobile

Formato: 360

Banda: Avicii

Música: Waiting for Love

Clipe normal: sim link: <https://youtu.be/cHHLHGnpCSA>

Estilo Musical: eletrônico pop

Figura 181 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Avicii - Waiting For Love (Jump VR Video)*



Fonte: montagem nossa do site

ANO DE 2016

No ano de 2016 foram coletados 27 videoclipes interativos. Os videoclipes interativos são: *ONE THOUSAND REASONS*; *Pigments*; *SAVIO : NIGREDO*; *Out of Line – Crowdsourced interactive music video*; *BRIGHTLY – RUGBY*; *NETSKY - WORK IT OUT*; *Jeff Buckley - Just Like a Woma*; *Rytm & Octatrack*; *Hilltop Hoods*; *"can't get enough of myself"*; *CLINIQUE'S INTERACTIVE MUSIC VIDEO*; *Damon Albarn - Heavy Seas Of Love*; *DUNE RATS DROP CHAOTIC DRUG-FILLED*; *Elves LEGO.com*; *DEO's Interactive Love Greeting*; *Because Recollection*; *Carruagens de Fogo*; *An deiner Seite*; *USHER – CHAINS*; *The Playing with Fire - Elizabeth Rose*; *Best Day of My Life - Yemi Alade*; *"Ghost" Vince Staples*; *Hello play! presents "THE FUTURE OF MUSIC"*; *Lazers From My Heart*; *SALLY // INTERACTIVE MUSIC VIDEO*; *#Musicjelly*; *How is your body performing?*.

ONE THOUSAND REASONS

Link: <http://rabbi.agency/project/4/-An-Interactive-Music-Video>

Ano: 2016

Navegador: Todos Navegadores

Ferramentas de interação: Mouse

Interação durante a reprodução: Sim

Interação antes ou depois da reprodução: Sim

Interação pela Imagem: Sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: aspecto variado

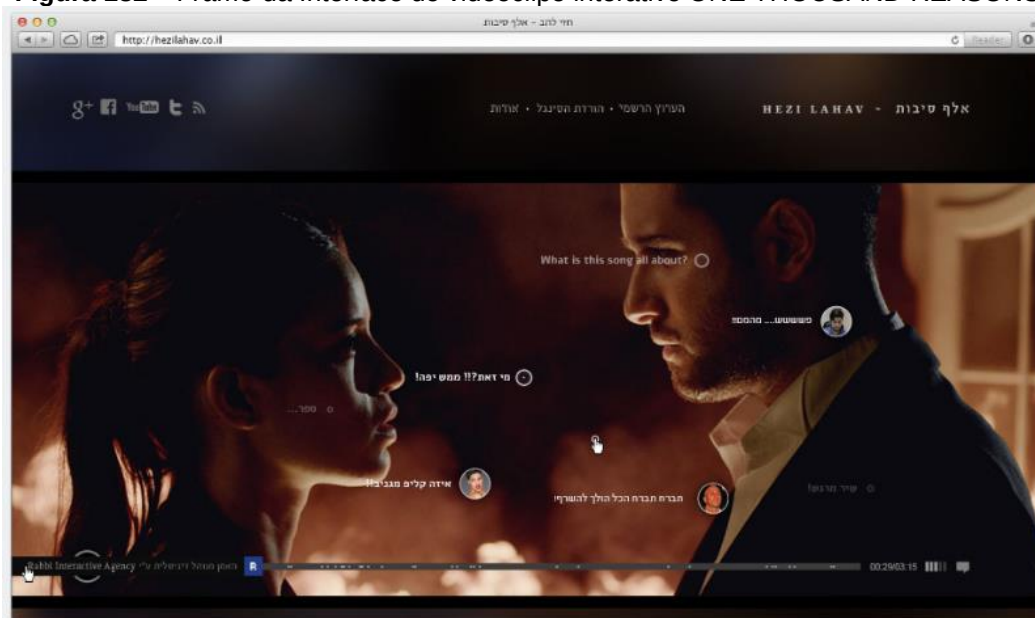
Banda: Hezi Lahav

Música: ONE THOUSAND REASONS

Clipe normal: não

Estilo Musical: world music

Figura 182 – Frame da Interface do videoclipe interativo ONE THOUSAND REASONS



Fonte: montagem nossa do site <https://rabbi.agency/index.php/project/4/-An-Interactive-Music-Video>

Pigments

Link: <http://icantmakeuloveu.com/>

Ano: 2016

Navegador: Todos Navegadores

Ferramentas de interação: touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: --

Suporte: Desktop, mobile, multiplataforma

Formato: Widescreen, vertical

Banda: Elohim

Música: Pigments

Clipe normal: não

Estilo Musical: Rock alternativo

Figura 183 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Pigments*



Fonte: montagem nossa do site <https://www.sebastianlyman.com/chrome-experimentelohim/>

SAVIO : NIGREDO

Link: <http://danielsavio.com/>

Ano: 2016

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: teclado, mouse, giroscópio, touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: Desktop, mobile, cardboard VR.

Formato: widescreen, 360

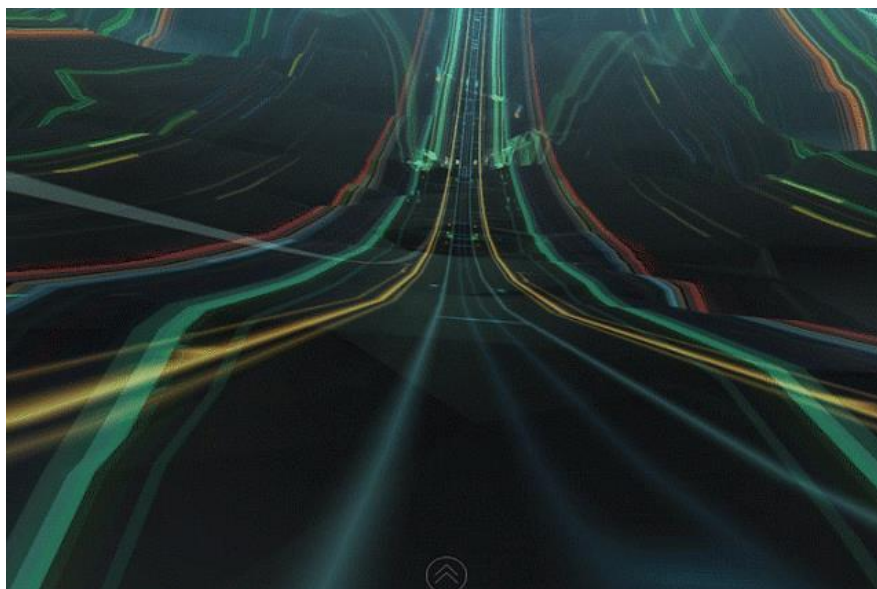
Banda: Daniel Savio

Música: Nigredo

Clipe normal: não

Estilo Musical: eletrônico

Figura 184 – *Frame da Interface do videoclipe interativo SAVIO : NIGREDO*



Fonte: montagem nossa do site

Out of Line – Crowdsourced interactive music video

Link: <http://outofline.video/>

Ano: 2016

Navegador: Todos Navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: widescreen

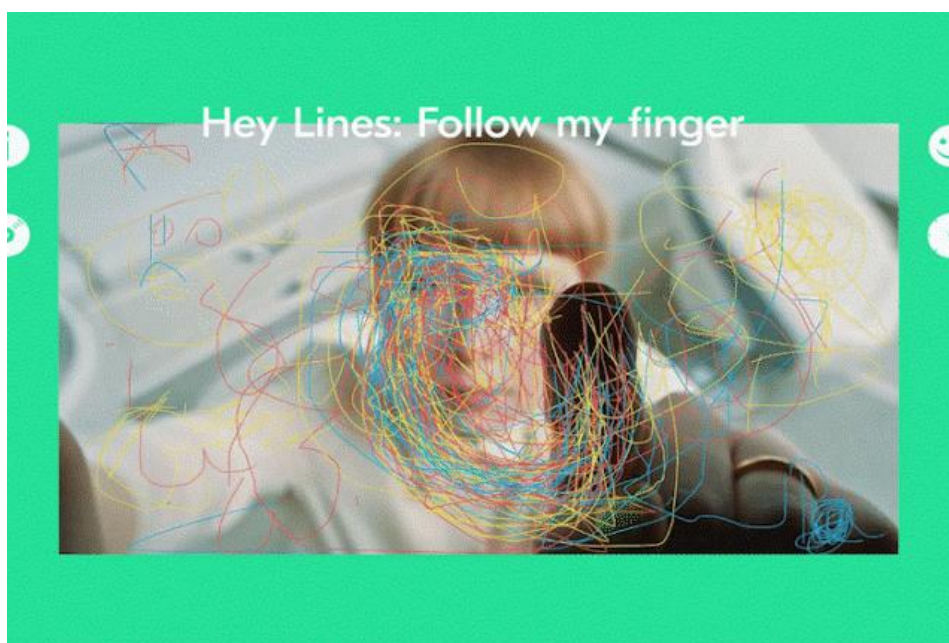
Banda: Dead End

Música: zZz

Clipe normal: não

Estilo Musical: rock alternativo

Figura 185 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Out of Line – Crowdsourced interactive music video*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2016/01/out-of-line-crowdsourced-interactive.html>

BRIGHTLY - RUGBY

Link: <https://rugby.wearebrightly.com/>

Ano: 2016

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Gif Animation

Suporte: desktop, mobile

Formato: aspecto variado

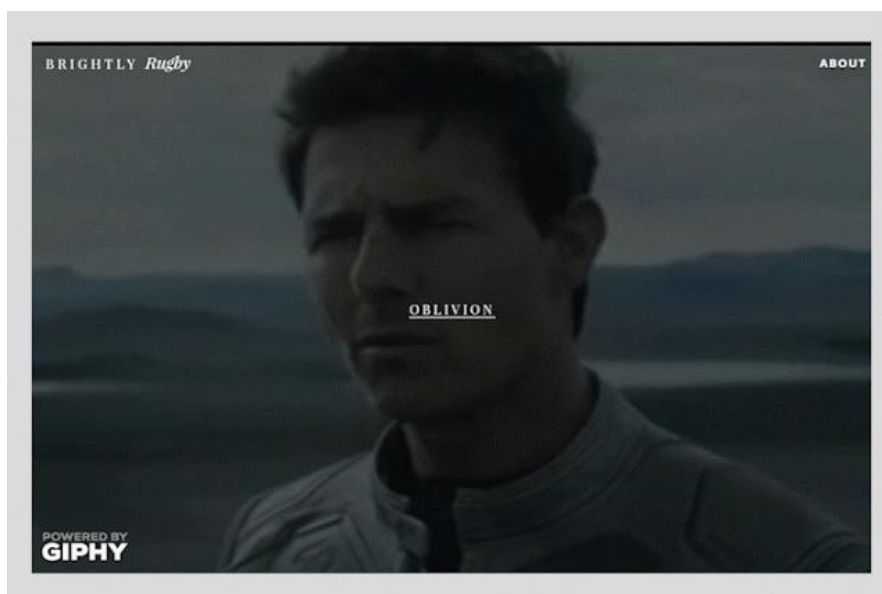
Banda: Brightly (Charlie Gleason)

Música: RUGBY

Clipe normal: não

Estilo Musical: eletrônico

Figura 186 – Frame da Interface do videoclipe interativo BRIGHTLY - RUGBY



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2016/01/brightly-rugby.html>

NETSKY - WORK IT OUT

Link: <https://workitout.vevo.com/> <https://www.netskymusic.com/news/work-it-out-interactive-video/>

Ano: 2016

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: Widescreen

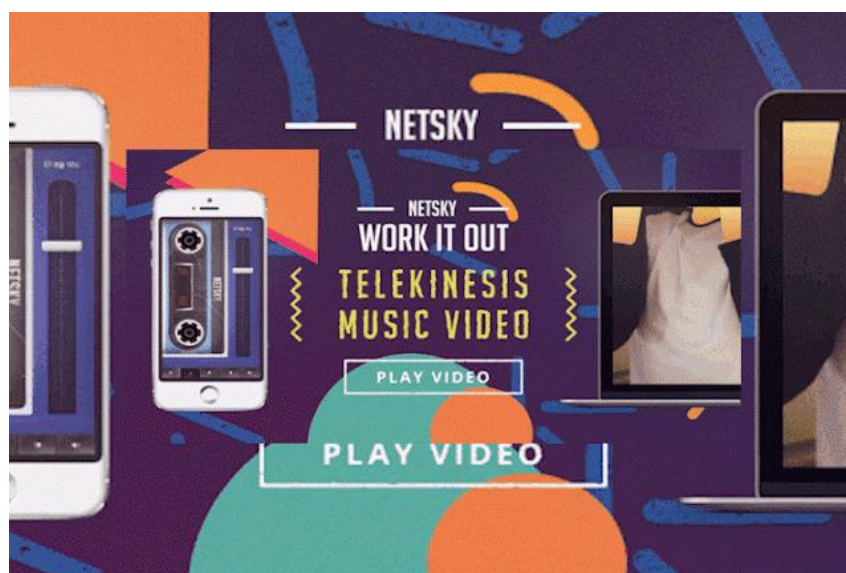
Banda: Netsky

Música: Work It Out

Clipe normal: sim Link: <https://youtu.be/WrwsgutLzOw>

Estilo Musical: eletrônico

Figura 187 – *Frame da Interface do videoclipe interativo NETSKY - WORK IT OUT*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2016/01/netsky-work-it-out.html>

Jeff Buckley - Just Like a Woman

Link: <http://www.rollingstone.com/music/news/see-jeff-buckleys-interactive-animated-video-for-just-like-a-woman-20160328>

Ano: 2016

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Interlude

Suporte: Desktop, mobile

Formato: Widescreen

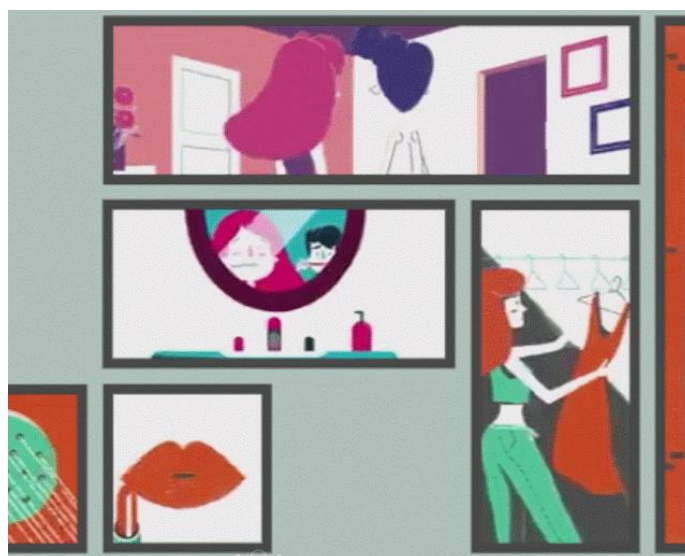
Banda: Jeff Buckley

Música: Just Like a Woman

Clipe normal: sim Link: https://youtu.be/Z2dUTfq_B3Q

Estilo Musical: Rock alternativo

Figura 188 – Frame da Interface do videoclipe interativo Jeff Buckley - Just Like a Woma



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2016/01/jeff-buckley-just-like-woman.html>

Rytm & Octatrack

Link: <http://polyop.uk/ceremony/>

Ano: 2016

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, touchscreen, giroscópio

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: --

Suporte: desktop, mobile

Formato: 360

Banda: Polyop

Música: Ceremony

Clipe normal: não

Estilo Musical: eletrônico

Figura 189 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Rytm & Octatrack*



Fonte: montagem nossa do site <http://polyop.uk/ceremony/>

Hilltop Hoods

Link: <https://throughthedark.withgoogle.com/>

Ano: 2016

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Google Play Music

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

Banda: Hilltop Hoods

Música: Through The Dark

Clipe normal: não

Estilo Musical: Hip Hop

Figura 190 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Hilltop Hoods*



Fonte: montagem nossa do site <https://throughthedark.withgoogle.com/>

"can't get enough of myself"

Link: <https://cantgetenoughofmyself.webcam/>

Ano: 2016

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: webcam

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim (download das fotos)

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: widescreen

Banda: Santigold

Música: Can't Get Enough Of Myself

Clipe normal: Sim Link: <https://youtu.be/WM71W6eI34w>

Estilo Musical: eletrônico

Figura 191 – Frame da Interface do videoclipe interativo "can't get enough of myself"



Fonte: montagem nossa do site <http://owtk.com/2016/04/must-watch-santigold-cant-get-enough-interactive-music-video/>

CLINIQUE'S INTERACTIVE MUSIC VIDEO

Link: <http://playwithpop.clinique.com/br/pt> interação com as três versões
no link: <https://vimeo.com/280307935>

Ano: 2016

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse e touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: --

Suporte: desktop e mobile

Formato: Widescreen

Banda: Zara Larsson

Música: Lush Life

Clipe normal: sim link: <https://youtu.be/tD4HCZe-tew>

Estilo Musical: pop, dance, country, acoustic.

Figura 192 – Frame da Interface do videoclipe interativo *CLINIQUE'S INTERACTIVE MUSIC VIDEO*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2016/01/cliniques-interactive-music-video.html>

Damon Albarn - Heavy Seas Of Love

Link: <https://genero.com/watch-video/38166>

Ano: 2016

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Interlude

Suporte: Desktop e mobile

Formato: Widescreen

Banda: Damon Albarn

Música: Heavy Seas Of Love

Clipe normal: sim link: <https://www.youtube.com/watch?v=CCUfitplsW8>

Estilo Musical: Rock alternativo

Figura 193 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Damon Albarn - Heavy Seas Of Love*



Fonte: montagem nossa do site <https://genero.com/watch-video/38166>

DUNE RATS DROP CHAOTIC DRUG-FILLED

Link: <http://www.whosscottgreen.com/>

Ano: 2016

Navegador: Todos Navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Interação interrompe a música: sim

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

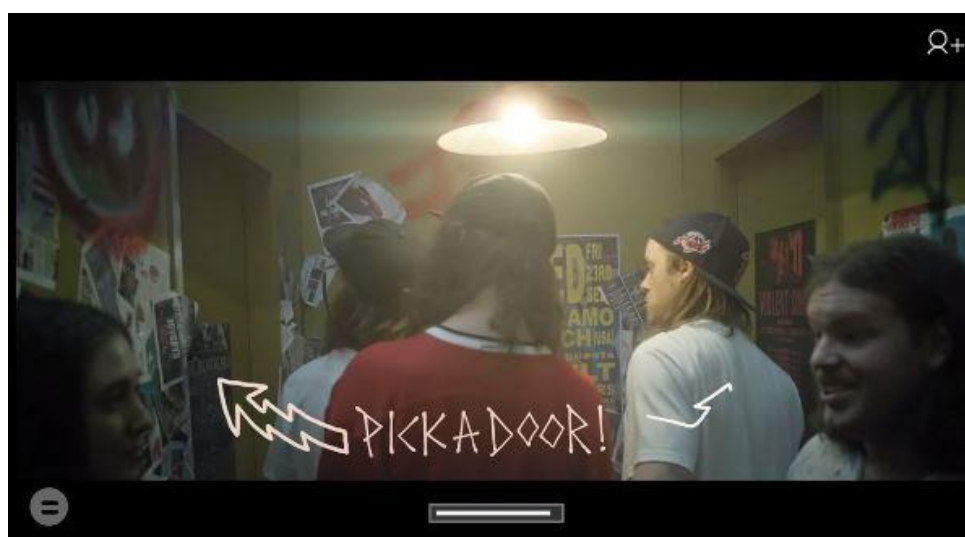
Banda: Dune Rats

Música: Scott Rats

Clipe normal: sim link: <https://youtu.be/ul6VV8XW9xw>

Estilo Musical: Rock

Figura 194 – *Frame da Interface do videoclipe interativo DUNE RATS DROP CHAOTIC DRUG-FILLED*



Fonte: montagem nossa do site <http://www.whosscottgreen.com/>

Elves LEGO.com

Link: <https://www.lego.com/en-us/elves/explore/interactive-video>

Ano: 2016

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: HTML5

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

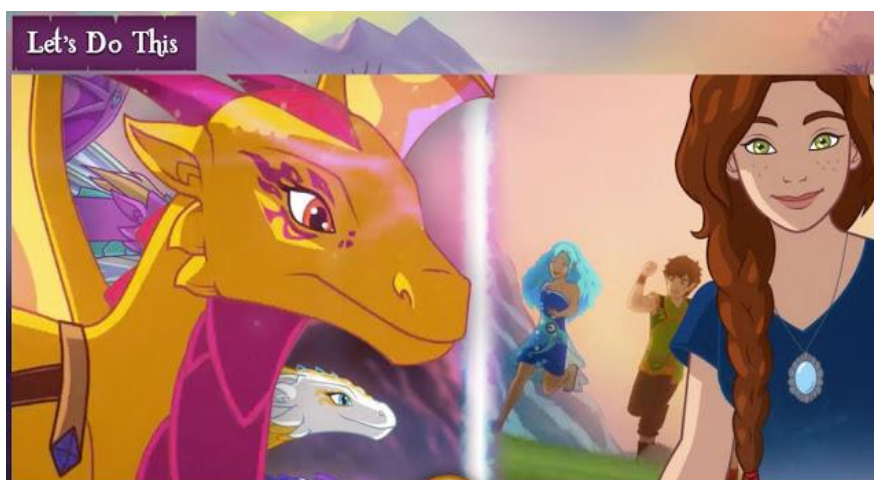
Banda: --

Música: Let's Do This

Clipe normal: não

Estilo Musical: Pop

Figura 195 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Elves* LEGO.com



Fonte: montagem nossa do site <https://www.lego.com/en-us/elves/explore/interactive-video>

DEO's Interactive Love Greeting

Link: <http://love.deo.se/>

Ano: 2015

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, teclado, touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Javascript, matter.js, screenfull.js

Suporte: Desktop, mobile

Formato: widescreen

Banda: Kvartetten DEO

Música: You're the Inspiration

Clipe normal: sim Link: <https://youtu.be/FRvkPEr0WMY>

Estilo Musical: acappella

Figura 196 – Frame da Interface do videoclipe interativo *DEO's Interactive Love Greeting*



Fonte: montagem nossa do site <http://love.deo.se/>

Because Recollection

Link: <https://www.chromeexperiments.com/experiment/because-recollection>

Ano: 2016

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, teclado, touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: Javascript, WebGL, shaders, Web Audio API, Pixi.js

Suporte: desktop, mobile

Formato: widescreen

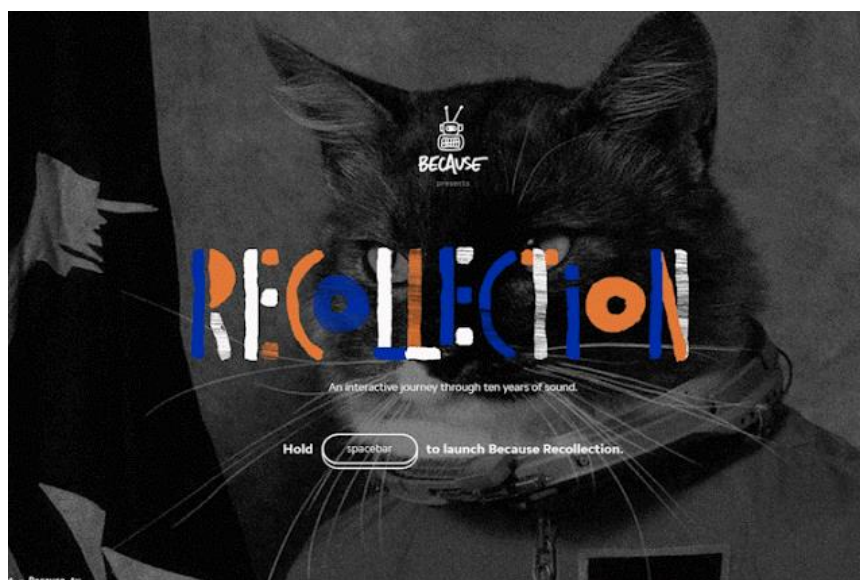
Banda: Vários artistas

Música: várias músicas

Clipe normal: não

Estilo Musical: variado

Figura 197 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Because Recollection*



Fonte: montagem nossa do site <https://www.chromeexperiments.com/experiment/because-recollection>

Carruagens de Fogo

Link: <https://www.carruagensdefogo.com.br/>

Ano: 2016

Navegador:

Ferramentas de interação: mouse, teclado, touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: --

Suporte: Desktop, mobile

Formato: widescreen

Banda: Omulu

Música: Remix Carruagens de Fogo

Clipe normal: não

Estilo Musical: eletrônico

Figura 198 – *Frame* da Interface do videoclipe interativo Carruagens de Fogo



Fonte: montagem nossa do site <https://www.carruagensdefogo.com.br/>

An deiner Seite

Link: <http://andeinerseite.video/>

Ano: 2016

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: telcado, touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: --

Suporte: desktop, mobile

Formato: widescreen

Banda: Kontra K

Música: An deiner Seite

Clipe normal: sim link: <https://www.youtube.com/watch?v=G9PquVIPpq8>

Estilo Musical: hip hop

Figura 199 – Frames da Interface do videoclipe interativo *An deiner Seite*



Fonte: montagem nossa do site <http://andeinerseite.video/>

USHER - CHAINS

Link: <https://chains.tidal.com/>

Ano: 2016

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: webcam

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: widescreen

Banda: Usher, Nas, Bibi Bourelly

Música: CHAINS

Clipe normal: sim Link: <https://youtu.be/sIN1CEUhA-E>

Estilo Musical: hip hop

Figura 200 – *Frame da Interface do videoclipe interativo USHER - CHAINS*



Fonte: montagem nossa do site <https://chains.tidal.com/>

The Playing with Fire - Elizabeth Rose

Link: <https://www.elizabethrose.com.au/play/>

Ano: 2016

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: Google Play Music

Suporte: Desktop, mobile

Formato: Widescreen

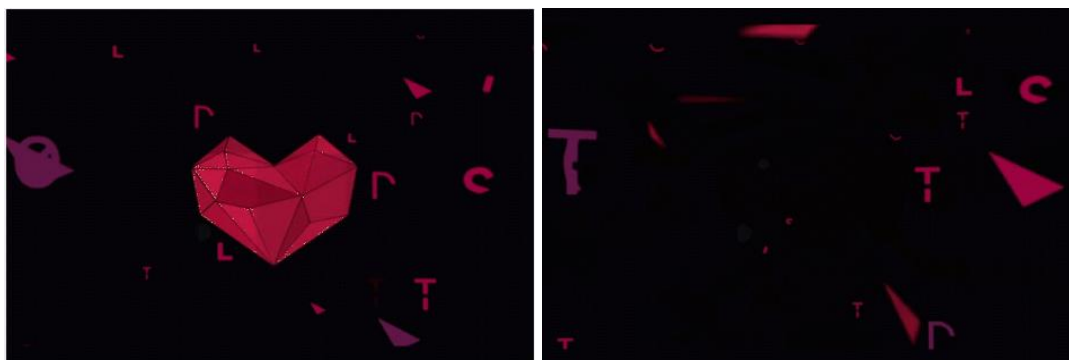
Banda: Elizabeth Rose

Música: The Playing with Fire

Clipe normal: sim Link: <https://youtu.be/IDNrQDcLzOk>

Estilo Musical: eletrônico

Figura 201 – Frames da Interface do videoclipe interativo *The Playing with Fire* - Elizabeth Rose



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2016/01/the-playing-with-fire-elizabeth-rose.html>

Best Day of My Life

Link: <http://shellmakethefuture.tumblr.com/post/150720972296/6-artists-7-innovations-united>

Ano: 2016

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse, touchscreen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: Interlude

Suporte: desktop, mobile

Formato: Widescreen

Banda: Yemi Alade

Música: Best Day of My Life

Clipe normal: sim Link: <https://www.youtube.com/watch?v=En2ly3A4kwY>

Estilo Musical: Afro Pop

Figura 202 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Best Day of My Life* - Yemi Alade



Fonte: montagem nossa do site <http://shellmakethefuture.tumblr.com/post/150720972296/6-artists-7-innovations-united>

“Ghost”

Link: <http://ghost.wyfyby.com/>

Ano: 2016

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: sim

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: widescreen

Banda: Vince Staples

Música: Ghost

Clipe normal: sim link: <https://youtu.be/XUnkvUDs-ow>

Estilo Musical: hip hop

Figura 203 – *Frame da Interface do videoclipe interativo “Ghost” Vince Staples*



Fonte: montagem nossa do site <http://ghost.wyfyby.com/>

Hello play! presents “THE FUTURE OF MUSIC”

Link: <https://youtu.be/Tf0aU4RKCmM>

Ano: 2016

Navegador: Todos Navegadores

Ferramentas de interação: giroscópio, touchscreen, mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim (360 binaural audio)

Tecnologia: --

Suporte: desktop e mobile com Cardboard VR

Formato: 360

Banda: --

Música: Polar Youth

Clipe normal: não

Estilo Musical: eletrônico

Figura 204 – *Frame da Interface do videoclipe interativo Hello play! presents “THE FUTURE OF MUSIC”*



Fonte: montagem nossa do site <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2016/01/hello-play-presents-future-of-music.html>

Lazers From My Heart

Link: <https://www.lazersfrommyheart.com/>

Ano: 2016

Navegador: todos navegadores

Ferramentas de interação: teclado

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: não

Tecnologia: --

Suporte: desktop

Formato: widescreen

Banda: Birdy Nam Nam e Elliphant

Música: Lazers from My Heart

Clipe normal: não

Estilo Musical: eletrônico

Figura 205 – Frame da Interface do videoclipe interativo *Lazers From My Heart*



Fonte: montagem nossa do site <https://www.lazersfrommyheart.com/>

SALLY // INTERACTIVE MUSIC VIDEO

Link: <http://www.inthecansally.com/>

Ano: 2016

Navegador: Todos navegadores

Ferramentas de interação: teclado e mouse

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: widescreen

Banda: Sally

Música: In The CAN

Clipe normal: sim link: https://www.youtube.com/watch?v=O1YH_P-5zcE

Estilo Musical: Indie Rock

Figura 206 – *Frame da Interface do videoclipe interativo SALLY // INTERACTIVE MUSIC VIDEO*



Fonte: montagem nossa do site <http://www.inthecansally.com/>

#Musicjelly

Link: <http://musicjelly.com/>

Ano: 2016

Navegador: Todos Navegadores

Ferramentas de interação: mouse, touch screen

Interação durante a reprodução: sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: sim

Interação pelo Som: sim

Tecnologia: --

Suporte: mobile, Desktop

Formato: Aspecto variado

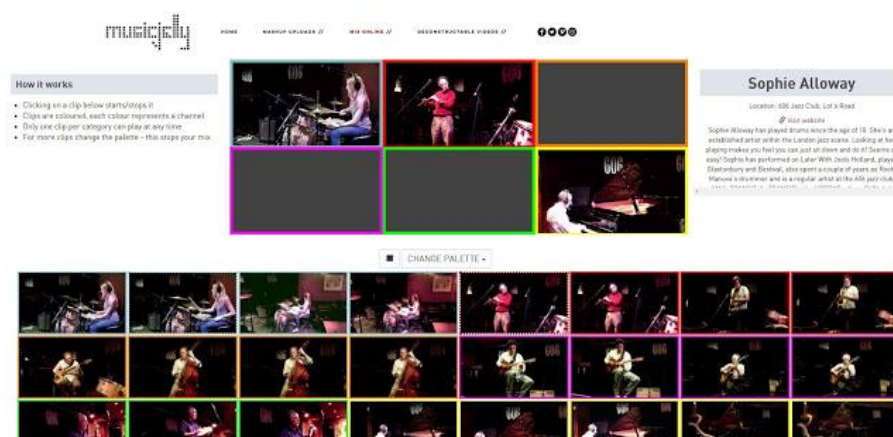
Banda: variada

Música: variada

Clipe normal: não

Estilo Musical: variado

Figura 207 – Frame da Interface do videoclipe interativo #Musicjelly



Fonte: montagem nossa do site <http://musicjelly.com/>

How is your body performing?

Link: <https://www.coloribus.com/adsarchive/casestudy/bupa-how-is-your-body-performing-21383855/> <https://vimeo.com/163554855>

Ano: 2016

Navegador: Todos Navegadores

Ferramentas de interação: Mouse

Interação durante a reprodução: Sim

Interação antes ou depois da reprodução: não

Interação pela Imagem: Sim

Interação pelo Som: Sim

Interatividade que interrompe a música: sim

Tecnologia: --

Suporte: Desktop

Formato: Widescreen

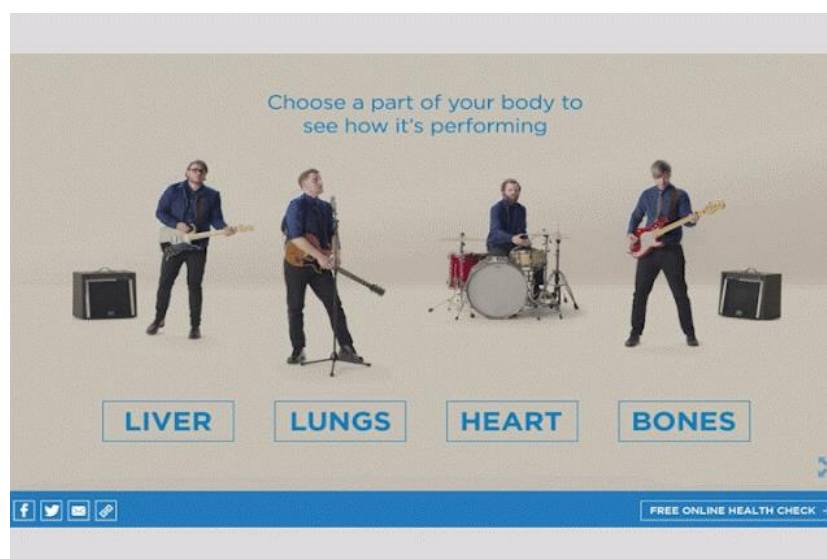
Banda: The Futureheads

Música: Meantime

Clipe normal: Sim Link: <https://www.youtube.com/watch?v=Mnh16Y8ZoaM>

Estilo Musical: Indie Rock

Figura 208 – Frame da Interface do videoclipe interativo *How is your body performing?*



Fonte: montagem nossa do site <https://www.coloribus.com/adsarchive/casestudy/bupa-how-is-your-body-performing-21383855/>