

## O videoclipe interativo: Híbrido, Hiper e Interativo por natureza<sup>1</sup>

Carlos Henrique Sabino CALDAS<sup>2</sup>  
Ana Silvia Davi Lopes MÉDOLA<sup>3</sup>  
Universidade Estadual Paulista, Bauru, SP

### RESUMO

O presente artigo apresenta um olhar sobre o fenômeno dos videoclipes interativos a partir dos processos de remediação que ocorrem na construção de sua linguagem. Apresentamos neste trabalho uma parte da coleta e sistematização da primeira década dos *interactive music videos* propondo quatro tipos de arquiteturas, Game, Navegação, Mixagem e Narrativa, que se remediam e hibridizam. Para organização do *corpus* de pesquisa, foi desenvolvido um site, no qual apresentamos um catálogo de 152 videoclipes interativos, organizados por *tags*, do período de 2007 a 2016.

**PALAVRAS-CHAVE:** Comunicação; Videoclipe interativo; Hibridismo; Remediação; Interatividade.

### *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

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergência Tecnológicas, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Publicitário, doutorando do curso de Pós-Graduação em Comunicação da Unesp, é docente do Departamento de Linguística, Letras, Comunicação e Artes - Curso de Publicidade e Propaganda pela UEMG. É membro do Grupo de Estudos Audiovisuais – GEA, e-mail: [carlos.caldas@uemg.br](mailto:carlos.caldas@uemg.br).

<sup>3</sup> Livre-docente em Comunicação Televisual pela Unesp; é docente do Departamento de Comunicação Social - Curso de Radialismo e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação. É líder do Grupo de Estudos Audiovisuais – GEA, e-mail: [asilvia@faac.com.br](mailto:asilvia@faac.com.br).

---

interatividade é pensada para funcionalidade da interação em ato. Dentro desse universo, o audiovisual tem convergido.

Em nossa pesquisa, 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. Nesses processos digitais, numa estruturação híbrida e sincrética, o videoclipe tem encontrado seu lugar, pois é no contexto da cibercultura que esse pequeno 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, em que as técnicas mecânicas e químicas já eram exploradas por Georges Méliès na inauguração dos efeitos

especiais, chegando ao cinema sonoro, no qual 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 conseqüente 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 pesquisa, 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 nova 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 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.

Retomando Mcluhan (1974), de uma maneira pioneira, o pesquisador canadense 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; 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 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. A imediação seria a lógica da transparência, 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<sup>4</sup> (BOLTER E GRUSIN, 2000, p. 33). No que concerne aos vídeos interativos, temos esse tripé em recorrência aos projetos. Há vídeos interativos que remediam a própria interface, em que o estilo Youtube se renova, extrapolando até o aspecto *widescreen*; vídeos interativos em VR que buscam a imersão na forma da imediação; e temos, em grande quantidade, a hipermediação, nos quais os vídeos 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 vídeos interativos.

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 esse 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, desenvolvendo assim uma nova lógica expressiva dentro de processos de hibridização de meios e formatos.

---

<sup>4</sup> 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, 2000, p. 33).

---

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 ressignificação 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).

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 esses 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.

Nesse 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, esse formato audiovisual, que surgiu híbrido, convergiu para as plataformas digitais produzindo interoperabilidades, hibridizando, por exemplo, um desktop com um dispositivo móvel produzindo outra forma expressiva. Vemos isso no projeto *Pigments* da cantora Elohim, lançado no ano de 2016. Ao acessar o site, a primeira ação programada é uma tela psicodélica que inicia, juntamente com a voz da cantora, o texto verbal escrito em forma de gerador de caracteres, uma semelhança com a arquitetura de *Game IA*<sup>5</sup>, pois a voz com um filtro robotizada produz o efeito de sentido de um autônomo que age como um jogador, ou, nesse 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 desse 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

Essa experiência interativa acima é um exemplo de 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

---

<sup>5</sup> Esse termo significa *Jogos de inteligência artificial*.

---

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 nossa). 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, tradução nossa).

Nesse 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*<sup>6</sup> 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.

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

---

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com.br/2009/01/julian-perreta-ride-my-star.html?q=papel>>. Acesso em: 21 nov. 2017.



---

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?

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). 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, nesse artigo, pensamos no audiovisual na internet como aquilo que Murray (2003) chama de uma busca de uma forma expressiva característica do ambiente digital, possibilitando a associação da linguagem audiovisual 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 em que 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, no qual 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”, ou seja, concluímos que os videoclipes interativos não são apenas editados, eles são programados. Após essas considerações teóricas, apresentaremos, a partir do corpus de pesquisa, as arquiteturas de videoclipes interativos. Para isso, desenvolvemos um site com a catalogação de mais de 152 videoclipes interativos que servirá de *corpus* de nossa pesquisa. O *corpus* dessa pesquisa 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 site<sup>7</sup>, que serve de banco de dados para nossa pesquisa.

### **Arquiteturas dos videoclipes interativos: *Game*, Navegação, Mixagem e Narrativo**

Apresentaremos agora as arquiteturas dos videoclipes interativos e suas combinações na construção dos projetos interativos. Como já apresentado, partimos do conceito de remediação (BOLTER E GRUSIN, 2000), pois entendemos que os videoclipes interativos, ao migrarem para a interface web, remediam outros suportes e formatos na construção de sua linguagem. Defendemos que essas apropriações só podem ser possíveis no ambiente digital. Isso não significa que as apropriações nunca ocorreram em outras mídias ou linguagens, porém, a internet potencializa e contribui para esse encontro, sendo que podemos afirmar que o videoclipe interativo, diferente do videoclipe televisivo, os produtores não apenas editam e exibem, os criadores/produtores realizam a programação e disponibilizam em uma interface.

Como já dito, podemos identificar os videoclipes interativos que remediam a própria interface. Existem os videoclipes interativos em 360 graus e VR que buscam a imersão na forma da imediação e os videoclipes, em maior quantidade, que reconhecem os atos de representação nas ferramentas de interação na imagem e no som que são os de hipermediação. A partir disso, nosso percurso foi descrever cada videoclipe interativo observando as ferramentas de interação, como por exemplo: se a interação ocorre antes, durante ou depois da reprodução do clipe; se a interação é pela manipulação da imagem e/ou som; quais os estilos musicais que mais produziram clipes interativos; se os clipes interativos buscam hibridizar suportes para gerar uma imersão maior e como a interface remediava outras linguagens. No momento da descrição dos clipes, foi observado, principalmente pelo tipo de proposta de interatividade, que os projetos remediavam outros formatos ou suportes audiovisuais. Consideramos de suma importância observar os primeiros videoclipes interativos, pois acreditamos que dessas primeiras experiências muitos outros projetos foram reiterados em suas formas expressivas, trazendo semelhanças ou até ferramentas interativas hibridizadas.

---

<sup>7</sup> Disponível em: <[www.carlossabinocaldas.com/catalogo-de-videoclipes-interativos](http://www.carlossabinocaldas.com/catalogo-de-videoclipes-interativos)>. Acesso em: 21 nov. 2017.

Para chegamos na primeira arquitetura, o *game*, ela surgiu ao descrevermos o videoclipe lançado no ano de 2007 da banda indie rock The Management (MGMT). O projeto que tem o nome “Electric Feel Interactive Music Video Game” foi dirigido por Ray Tintori. A proposta desse videoclipe interativo é ser um híbrido de videoclipe com videogame, ou seja, um processo de remediação do clipe televisivo com a arquitetura de *game*. Nesse clipe o usuário 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 Alpha<sup>8</sup>. 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 1):

**Figura 1** – Arquivos matrizes do clipe interativo MGMT\_Electric\_Feel



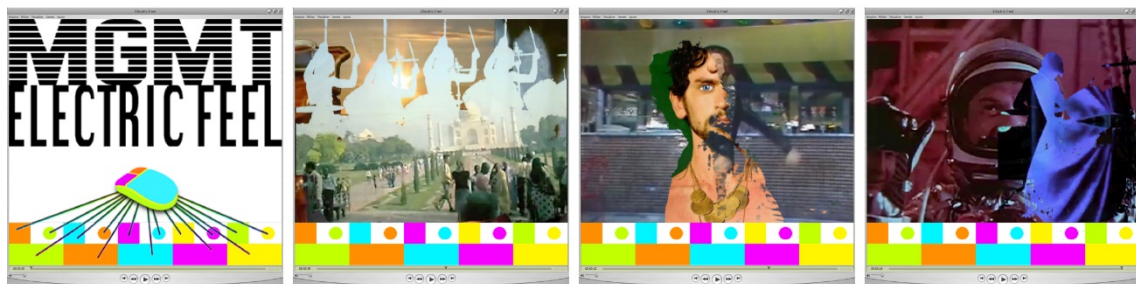
**Fonte:** montagem nossa da pasta MGMT\_Electric\_Feel\_480

A paleta de cores e formas é organizada assim (FIG 2): 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

<sup>8</sup> “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 específica 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.

espécie de híbrido, como observamos na figura 3, de 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. Temos aqui uma remediação de suportes em que o reprodutor de vídeo QuickTime se converte em um *mixer* de vídeo (FIG 2). Essa experiência, que se coloca como uma espécie de videogame, remedia muito mais a forma expressiva de criadores e *vjs* do que de *games*<sup>9</sup>. Desde modo, a prática de mixar e remixar imagens nos proporcionou a ideia de nomearmos esse tipo de arquitetura de mixagem.

**Figura 2** – Frames do clipe interativo MGMT\_Electric\_Feel



**Fonte:** montagem nossa do clipe interativo MGMT\_Electric\_Feel

Direcionando o foco para a terceira arquitetura, a navegação. Chegamos nessa categoria ao observarmos o projeto interativo da banda Radiohead chamado House of Cards<sup>10</sup>. Projeto dirigido por James Frost e Aaron Koblin, 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,

<sup>9</sup> Propomos a arquitetura Game a partir do conceito de Jesper Juul (2005) que define jogo a partir de 6 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 do formato desse gênero. Nesse sentido, tomamos por base, considerar a arquitetura game a partir de videoclipes 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 do videoclipe interativo MGMT\_Electric\_Feel, o interator possui determinadas regras que por meio de ferramentas interativas conquista resultados positivos ou negativos ao combinar imagens, descobrindo assim novas possibilidades imagéticas que lhe proporciona determinadas consequências ao interagir.

<sup>10</sup> Disponível em <<https://interactivemusicvideo.blogspot.com.br/2008/01/radiohead-house-of-cards.html>> Acesso em: 27 nov. 2017.

esse clipe pode ser considerado o primeiro videoclipe interativo em 360 graus. Podemos observar que a proposta dessa experiência interativa era de o usuário navegar pela interface computacional, observando as imagens de uma forma contemplativa. Assim, optamos por nomear esse tipo de arquitetura de navegação, já que para o interator é fornecido a possibilidade de ir “navegando” pela interface.

Na busca por descrever os videocliques interativos e localizarmos outras arquiteturas, chegamos no ano de 2010. Até então, os projetos repetiam as arquiteturas *game*, mixagem e navegação até que o videoclipe interativo de Andy Grammer - Keep Your Head Up foi lançado, inaugurando as produções interativas para o Interlude<sup>11</sup>. A estética interlude, principalmente para as produções de videocliques, se assemelha com o estilo de narrativa ficcional e com a arquitetura *game*, já que o interator decide caminhos dentro da narrativa, além ter a possibilidade de algum ganho, característica dos *games*. No caso do clipe Keep Your Head Up, o cantor, Andy Gramme, passa por diversos momentos de decisão (FIG. 3), 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. Observa-se nessa experiência uma complexidade na construção narrativa, assim, optamos por denominar essas arquiteturas de narrativa.

**Figura 3** – Frames da interação do videoclipe Andy Grammer - Keep Your Head Up

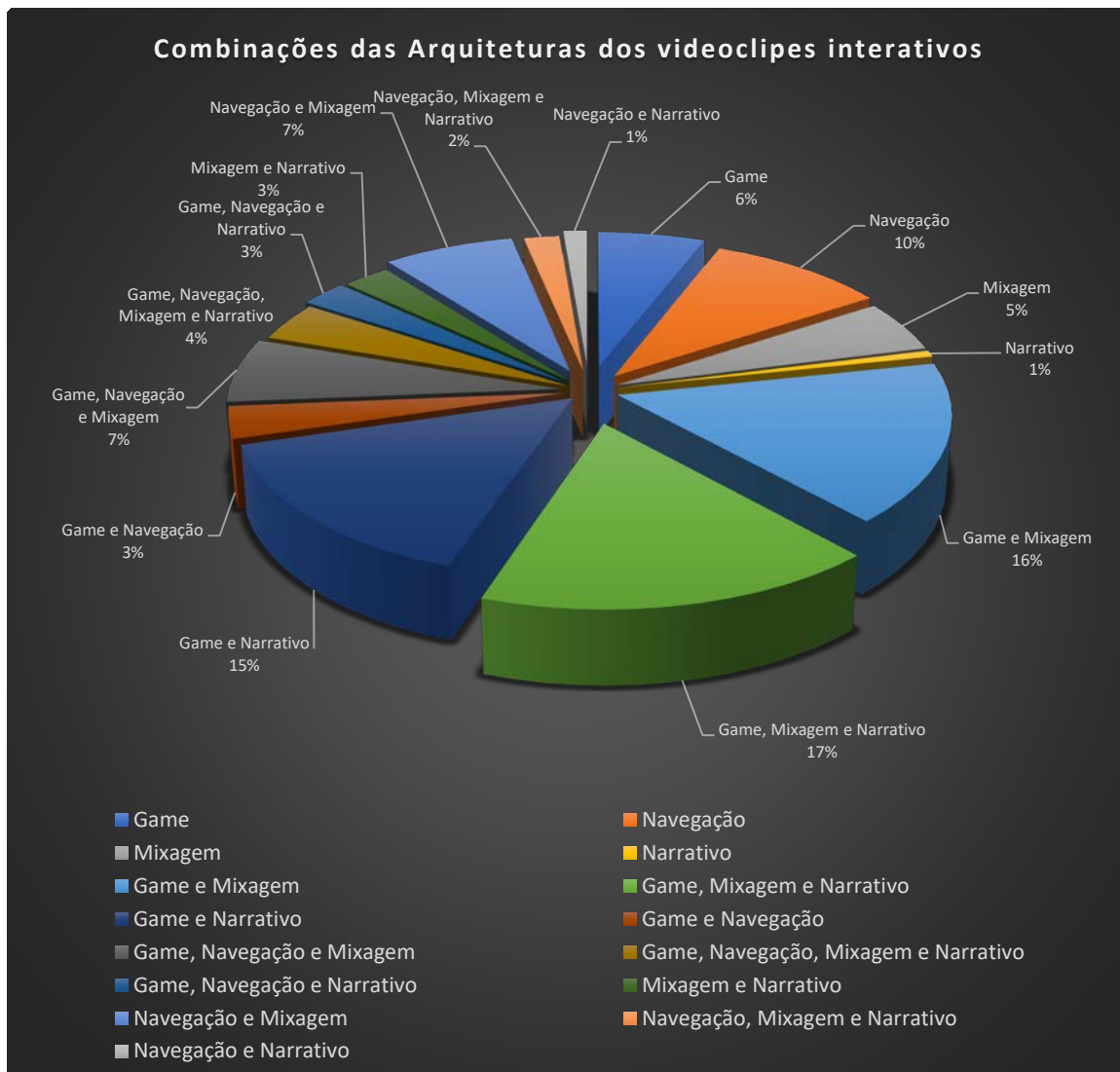


**Fonte:** frame do clipe disponível no site <https://www.vevo.com/watch/andy-grammer/keep-your-head-up/USZXT1059097>

<sup>11</sup> 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.

Após a descrição de todos os 152 vídeos interativos, percebemos que essas arquiteturas se hibridizavam e decidimos realizar um levantamento quantitativo para examinarmos qual ou quais arquiteturas se reiteram ou até mesmo dominam a construção da forma expressiva dos vídeos interativos. Abaixo apresentamos essas combinações de arquiteturas:

**Gráfico 1** – Combinações das arquiteturas dos vídeos interativos



**Fonte:** Elaborado pelo autor

Ao observarmos o Gráfico 1, detectamos que a arquitetura *Game*, sozinha ou em combinação com outra arquitetura, está presente praticamente em mais de 74% dos vídeos interativos. Isso demonstra que as tecnologias utilizadas na produção de videogames podem nos ajudar a pensar como o vídeo interativo tem se desenvolvido.

Assim, temos como hipótese que duas formas de expressão se remediaram, a do videoclipe televisivo 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. Nesse 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, caracterizando uma hipermediação. Temos nesse universo de vídeos interativos 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. Podemos concluir, preliminarmente, que essas experiências são uma espécie de indicativo de um processo de desenvolvimento de uma linguagem específica para internet no âmbito da remediação, na qual uma das principais alterações que essas tecnologias digitais fomentaram aos dispositivos analógicos foi a possibilidade da hibridização dos meios, criando, por meio de novos dispositivos, possibilidades expressivas nunca antes 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.

## REFERÊNCIAS

- 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.
- BOLTER, J. D. GRUSIN, R. **Remediation: Understanding New Media.** Cambridge: MIT Press, 2000.
- JENKINS, H. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Aleph, 2008.
- JUUL, J. **The Game, the Player, the World:** Looking for a Heart of Gameness. In Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003. Disponível em <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>. Acesso em: 16 jul. 2018.



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

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

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

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.

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

MÉDOLA, A.S.L.D. 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.

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

PEREIRA, V. A. **As tecnologias de Comunicação como gramáticas**: meio, conteúdo e mensagem na obra de M. McLuhan.. Contracampo (UFF), Niteroi - RJ, v. 10/11, p. 07-20, 2004.

SCOLARI, C. **Hipermediaciones**: elementos para una teoría da comunicaci3n digital interactiva. Barcelona: Gedisa Editorial, 2008.

VILCHES, L. **A migra3n digital**. São Paulo: Loyola, 2003.