OS PROCESSOS DE REMEDIAÇÃO E HIBRIDIZAÇÃO NOS VIDEOCLIPES INTERATIVOS[1]
REMEDIATION AND HYBRIDIZATION PROCESSES IN INTERACTIVE MUSIC VIDEOS

Carlos Henrique Sabino Caldas [2]

***Resumo**: O objetivo deste trabalho foi compreender o fenômeno dos videoclipes interativos a partir dos processos de remediação e hibridização. Para constituição do corpus, foi realizado o mapeamento da primeira década de videoclipes interativos (2007-2016). Constatou-se nas análises que no videoclipe interativo, um formato nativo do ambiente digital, é em sua essência um produto híbrido que se manifesta em suportes remediados que possibilitam novas formas expressivas de textualização na comunicação audiovisual.*

***Palavras-Chave:** Videoclipe. Interatividade. Remediação.*

***Abstract**: The objective of this work was to understand the phenomenon of interactive music videos from the remediation and hybridization processes. For the constitution of the corpus, the mapping of the first decade of interactive video clips (2007-2016) was performed. It was found in the analyzes that interactive video, a native format of the digital environment, is in essence a hybrid product that manifests itself in remedied media that enable new expressive forms of textualization in audiovisual communication.*

***Keywords:** Music Video. Interactive. Remediation.*

1. Introdução

Esta pesquisa parte 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

[1] Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Práticas Interacionais, Linguagens e Produção de Sentido na Comunicação do XXIX Encontro Anual da Compós, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande - MS, 23 a 25 de junho de 2020

[2] Doutor em Comunicação pela UNESP, é docente do Departamento de Letras, Linguística, Artes e Comunicação - Curso de Publicidade e Propaganda e do Programa de Pós-graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia PROFNIT da UEMG (Universidade do Estado de Minas Gerais). É membro do Grupo de Estudos audiovisuais GEA e membro do Epublic, grupo de pesquisa em Publicização, Comunicação e Cultura da UEMG, e-mail: carlos.caldas.@uemg.br.

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

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).

Entende-se neste trabalho 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.

2. Videoclipe interativo: uma nova forma expressiva

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 "*hiper*-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 remediação (Bolter e Grusin, 2000).

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

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

dinâmica. Isso porque esses videoclipes, 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.

Nesta 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. Assim, 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"

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

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*[3] 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 mudança dramática, basta comparar um videoclipe típico de

[3] Disponível em: <https://interactivemusicvideo.blogspot.com.br/2009/01/julian-perreta-ride-my-star.html?q=papel>. Acesso em: 21 nov. 2018.

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

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, compreende-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.

3. O videoclipe interativo: um fruto do processo de remediação e hibridização

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

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

> 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. Entretanto, 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,

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

possibilitando, assim, um segmento rico para ser explorado principalmente na migração do videoclipe na web.

Neste caminho, Santaella (2010) entende que 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).

Na visão de Santaella, resgatando Raymond Bellour[4] (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,

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

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

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[5] (Bolter e Grusin, 2000, p. 33). No que concerne aos videoclipes interativos, temos esse tripé em recorrência aos projetos. Há videoclipes interativos que remediam a própria interface, em que o estilo Youtube se renova, extrapolando até o aspecto *widescreen*; videoclipes interativos em VR que buscam a imersão na forma da imediação; e temos, em grande quantidade, a hipermediação, nos quais os videoclipes 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 videoclipes 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. Neste cenário, apresenta-se aqui a proposta de pensar os videoclipes interativos a partir de arquiteturas[6] que se remediam

[5] 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).

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

e hibridizam, ou seja, remediam outras mídias, suportes, formatos, características e hibridizam as quatro categorias propostas.

Partindo do conceito de remediação (Bolter e Grusin, 2000), onde se entende que os videoclipes interativos, ao migrarem para a *interface* web, remediam outros suportes e formatos na construção de sua linguagem, conclui-se 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 videoclipe interativo, diferente do videoclipe 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 quo* 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 videoclipes 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.

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 remedição das novas mídias de Bolter e Grusin (2000), que resgatam e atualizam conceitos de McLuhan (1974), serão analisadas as características dos videoclipes interativos, nos quais apontaremos as estratégias de remediação observando as apropriações que esse audiovisual interativo comuta em sua estrutura.

4. Os processos de remediação e hibridização no videoclipe interativo

Para pensarmos as estratégias de remediação nos videoclipes 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

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

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.

A construção do *corpus* de análise foi desenvolvida 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.* Pontuamos que 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. Ao longo da descrição e produção desse catálogo de videoclipes 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[7].

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.

[7] Foi desenvolvido um banco de dados interativo que está disponível pelo link: https://interactivemusicvideo.blogspot.com/

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

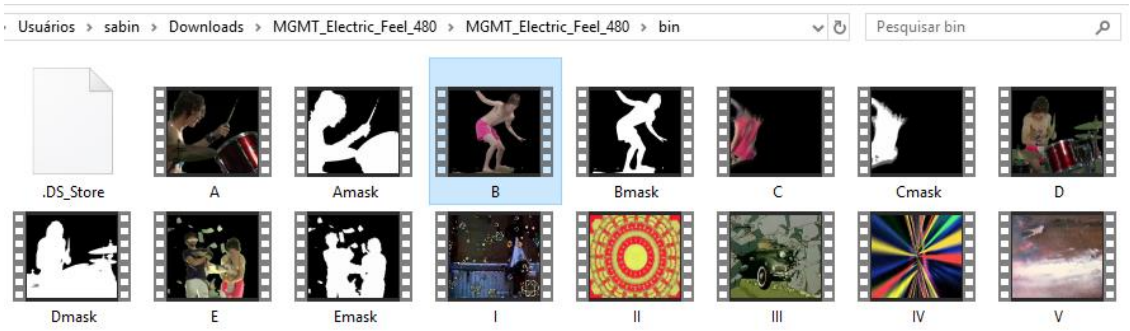

FIGURA 1 –Arquivos matrizes do clipe interativo MGMT_Electric_Feel
FONTE - montagem nossa da pasta MGMT_Electric_Feel_480

O resultado do clipe é uma espécie de híbrido, como observamos na figura 2, 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*[8]. Desde modo, a prática de mixar e remixar imagens nos proporcionou a ideia de nomearmos esse tipo de arquitetura de mixagem.

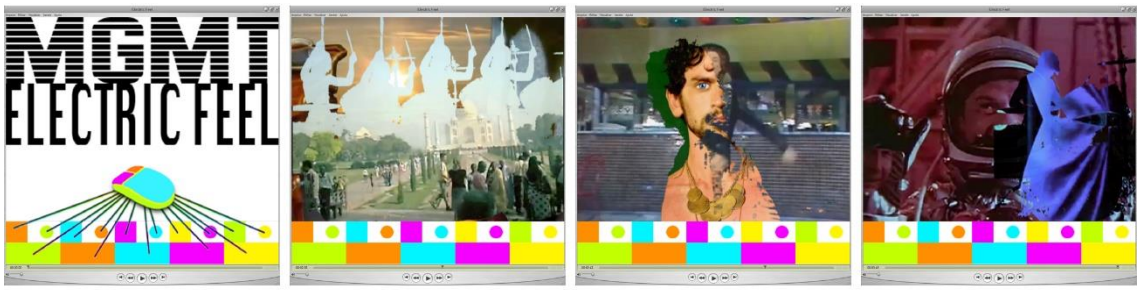

FIGURA 2 – Frames do clipe interativo MGMT_Electric_Feel
FONTE - montagem nossa do clipe interativo MGMT_Electric_Feel

[8] 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 considerarmos 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.

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

Direcionando o foco para a terceira arquitetura, a navegação. Chegamos nessa categoria ao observarmos o projeto interativo da banda Radiohead chamado *House of Cards*"[9]. 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. 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, esse clipe pode ser considerado o primeiro videoclipe interativo em 360 graus. Podemos observar que a proposta dessa experiencia 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 videoclipes 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[10]. A estética Interlude, principalmente para as produções de videoclipes, 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.

[9] Disponível em <https://interactivemusicvideo.blogspot.com.br/2008/01/radiohead-house-of-cards.html> Acesso em: 27 nov. 2018.
[10] 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.

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

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

Após a análise de todos os 152 videoclipes interativos[11], 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 videoclipes interativos. Abaixo apresentamos essas combinações de arquiteturas:

[11] Disponível em < https://www.carlossabinocaldas.com/catalogo-de-videoclipes-interativos> Acesso em 31 out 2019.

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

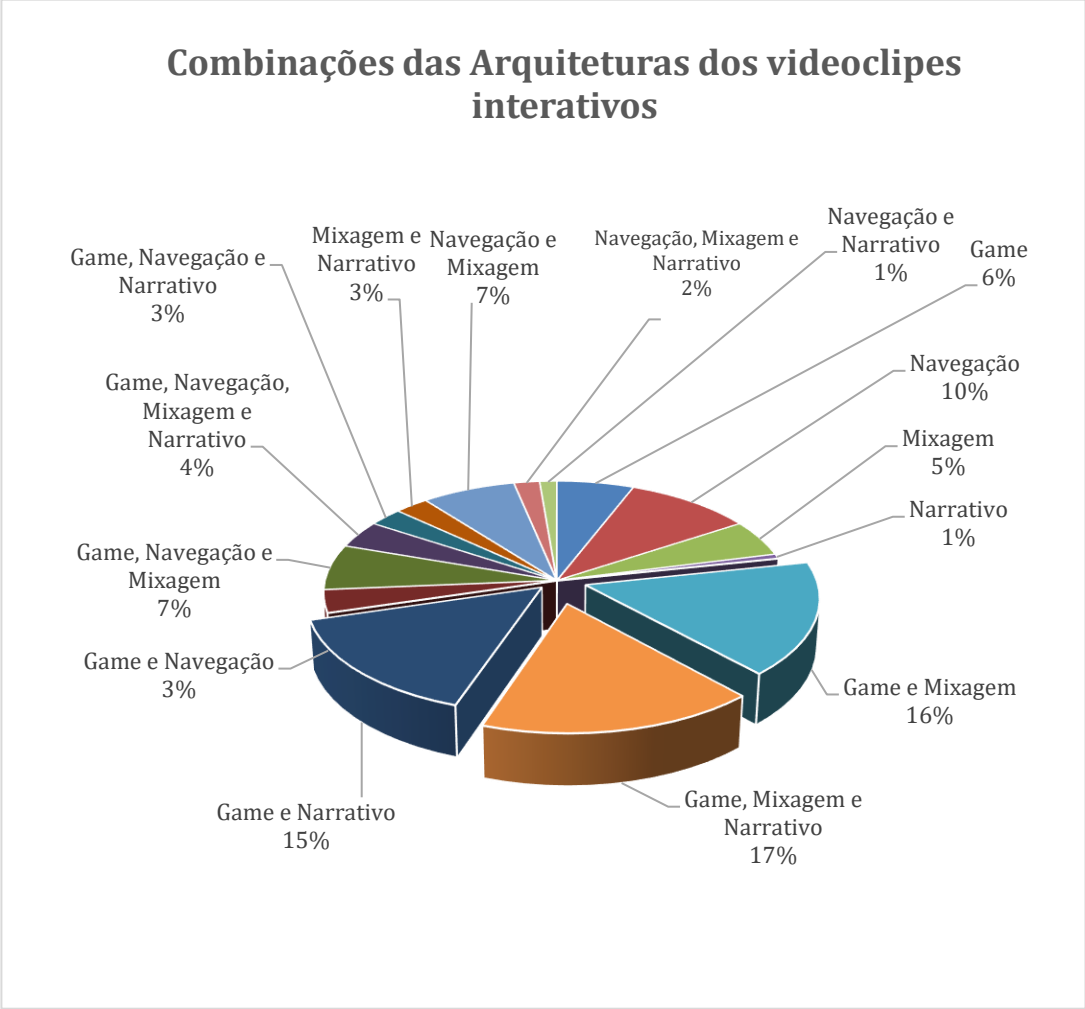

GRAFICO 1 – Combinações das arquiteturas dos videoclipes interativos
FONTE - Elaborado pelo autor

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

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

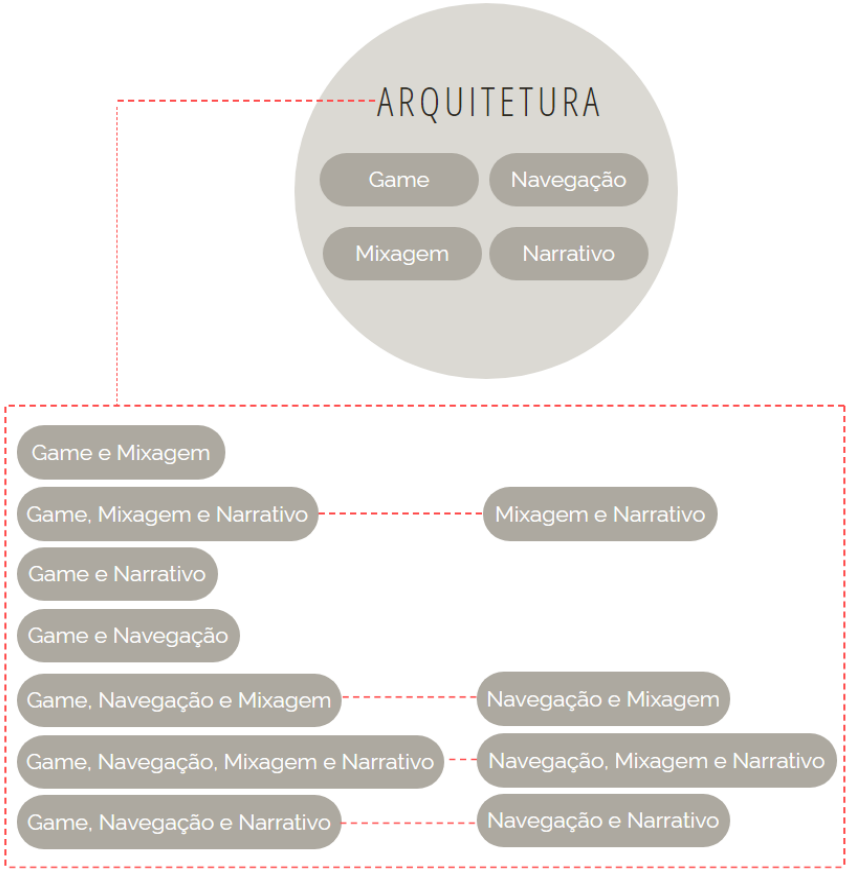

FIGURA 4 – Combinações das arquiteturas dos videoclipes interativos.
FONTE - Elaborado pelo autor

Na figura acima (FIG 4), das onze combinações nos videoclipes 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 videoclipes interativos), navegação (15 videoclipes interativos), mixagem (8 videoclipes interativos) e narrativa (1 videoclipe interativo).

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 e Grusin, 2000). Nos

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

videoclipes interativos, o *mouse* e o teclado são os controladores mais utilizados, emulando com ferramentas de seleção, combinação e manipulação gráfica. Temos exemplo de processos que remediam arquitetura de *game*s de cartas (FIG 5), *game*s de gráficos 8 bits, jogos de simulador, jogos de tiro, jogos de árcade entre outros.

FIGURA 5 – Combinações das arquiteturas dos videoclipes interativos
FONTE - Elaborado pelo autor

Percebe-se que quando a arquitetura g*ame* é utilizada sem outras arquiteturas, esses videoclipes remediam 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 videoclipes 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 mixagem[12], que computa 25 videoclipes interativos. Entre esses projetos, podemos citar três estratégias de remediação: Remedia uma *interface* gráfica do *software* de edição de imagem; remedia equipamentos de mixagem de áudio e vídeo; remedia uma *interface* gráfica de jogos que monta, constrói ou modifica personagens. Ao observar esses videoclipes, 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.

[12] Disponível em <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/gamemixagem> Acesso em: 27 nov 2018.

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

A segunda combinação da arquitetura g*ame* é o híbrido *game*, mixagem e narrativa[13], que possui 26 projetos de videoclipes interativos. Entre esses projetos, identificamos cinco estratégias de remediação: remedia equipamentos de mixagem de áudio e vídeo; remedia uma espécie de lousa mágica; remedia *game*s 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 g*ame* é o híbrido *game* e narrativa[14]. 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 enunciatário tem de escolher caminhos que produzirá finais diferentes. Temos aqui as seguintes estratégias de remediação: remedia jogos narrativas; remedia jogos de perguntas e respostas. 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 navegação[15]. Com apenas cinco videoclipes 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 mixagem[16]. Parecidos com o *game* navegação, esses videoclipes 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

[13] Disponível em <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/gamemixagemnarrativo> Acesso em: 27 nov 2018.
[14] Disponível em <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/gamenarrativo> Acesso em: 27 nov 2018.
[15] Disponível em <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/gamenavegacao> Acesso em: 27 nov 2018.
[16] Disponível em <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/gamenavegacaomixagem> Acesso em: 27 nov 2018.

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

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 narrativa[17]. Temos nesses híbridos as seguintes estratégias de remediação: Remedia um painel de televisão antiga com seletores de canais; 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 videoclipes interativos que possuem as quatro arquiteturas hibridizadas demonstram um grande equilíbrio nos processos de remediação, mostrando videoclipes que optam por utilizar as arquiteturas de maneira combinada e simultânea.

Na sétima combinação da arquitetura *game*, temos o híbrido *game*, navegação e narrativa[18]. Nesses videoclipes 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.

Analisando as arquiteturas sem a presença do *game*, a primeira combinação é a de mixagem e narrativa[19]. Neste híbrido existe a seguinte estratégia de remediação: remedia equipamentos de mixagem de áudio e vídeo. Nos videoclipes 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 clipes 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

[17] Disponível em <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/gamenavegacaomixagemnarrativo> Acesso em: 27 nov 2018.
[18] Disponível em <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/gamenavegacaonarrativo> Acesso em: 27 nov 20187.
[19] Disponível em <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/mixagemnarrativo> Acesso em: 27 nov 2018.

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

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 narrativa[20]. 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 narrativa[21], já que, além de trazer elementos que remetem aos dispositivos de 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 navegação[22] (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.

[20] Disponível em <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/navegacaomixagemnarrativo> Acesso em: 27 nov 2018
[21] Disponível em <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/navegacaonarrativo> Acesso em: 27 nov 2018
[22] Disponível em <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/apenasnavegacao> Acesso em: 27 nov 2018.

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

Analisando a arquitetura mixagem[23] 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. 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 narrativa[24]. 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.

5. As estratégias 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. Sendo 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 combinações[25] 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 6).

[23] Disponível em <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/apenasmixagem> Acesso em: 27 nov 2018.
[24] Disponível em <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/search/label/apenasnarrativo> Acesso em: 27 nov 2018.
[25] *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.

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

FIGURA 6 – 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*[26] e no projeto *Something / Nothing*[27] (FIG 5). Por meio do *mouse* ou pelo teclado, o enunciatário pode navegar pelos eixos XYZ em uma visualização tridimensional em tempo real.

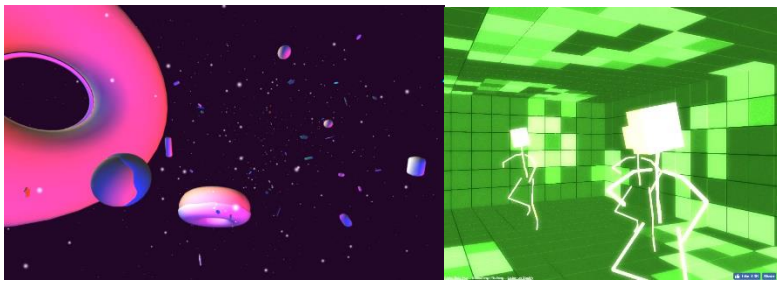

FIGURA 7 – *Frames* dos clipes The Dilla Dimension e Something / Nothing.
FONTE - Elaborado pelo autor pelo site https://interactivemusicvideo.blogspot.com/

Outro processo de remediação que só é desenvolvido na arquitetura navegação é a estratégia de imediação (Bolter e Grusin, 2000) por utilização de vídeos panorâmicos, 360 graus com e sem óculos VR (Realidade Virtual) (FIG 6). Essa estratégia, diferente da

[26] Disponível em <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2015/01/the-dilla-dimension-link-httpwww.html> Acesso em: 27 nov 2018.
[27] Disponível em <https://interactivemusicvideo.blogspot.com/2017/06/something-nothing.html> Acesso em: 27 nov 2018.

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

hipermediação (Bolter e Grusin, 2000), busca produzir um efeito de sentido de transparência utilizando a imersão que a tecnologia, especialmente a dos óculos Rift, produz.

FIGURA 8 – *Frames dos videoclipes interativos Song for Someone - U2 e Bjork- "Stonemilker". VR*
FONTE - Elaborado pelo autor pelo site https://interactivemusicvideo.blogspot.com/

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 7), 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.

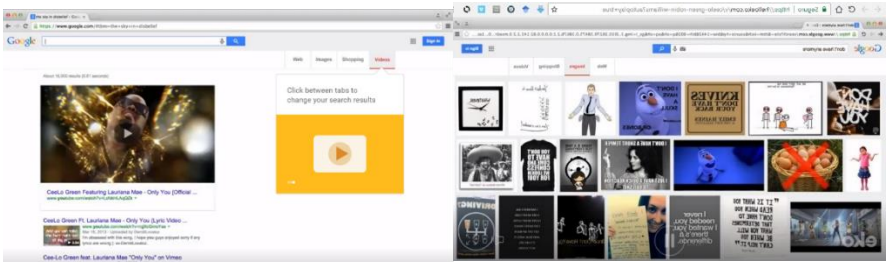

FIGURA 8 – *Frames videoclipe interativo Ceelo Green - Robin Williams*
FONTE - Montagem nossa pelo site https://helloeko.com/v/ceelo-green-robin-williams

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 8).

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

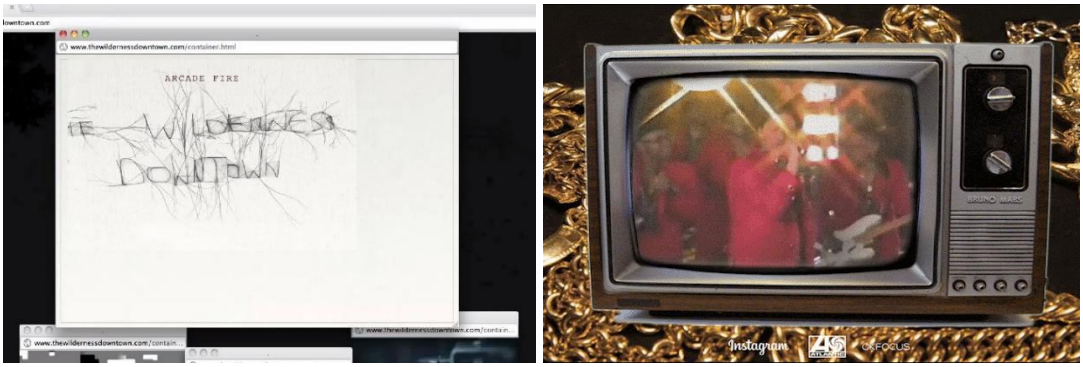

FIGURA 9 – *Frames dos videoclipes interativos The Wilderness Downtown e Bruno Mar's Treasure Dance*
FONTE - Montagem nossa pelo site https://interactivemusicvideo.blogspot.com/

Assim, temos como hipótese que duas formas de expressão se remediam, 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 videoclipes 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.

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

6. Considerações Finais

A linguagem audiovisual 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 novas formas de textualização na comunicação audiovisual. Observar esse fenômeno hipermidiático a partir dos processos de remediação, hibridização, 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 pesquisa 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. 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 remedição e hibridização.

Nas arquiteturas hibridizadas, observou-se que os processos de remediação sempre se dão por propostas visuais, constituindo elementos que permitem produzir o efeito de participação do interator, como por exemplo, a remediação de interface gráfica do software de edição de imagem, a remediação de equipamento de mixagem de áudio e vídeo, a remediação de jogos e até mesmo a remediação de um painel de televisão antiga com seletores de canais.

Outro ponto de destaque diz respeito ao fluxo de produção desses videoclipes. 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

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

alguns videoclipes, 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.

Referências

ARAUJO, D. C.; BARBOSA, M. C. **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.

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

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

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

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

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

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

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

MANOVICH, L. The language of new media. Massachussets: The MIT Press, 2001.

_____. **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.

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

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

SANTAELLA, Lucia. **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.

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

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

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings