

NARRATIVAS DIGITAIS: UM ESTUDO SOBRE OS VIDEOCLIPES INTERATIVOS DA BANDA ARCADE FIRE

Elisa Maria Rodrigues Barboza

RESUMO

Inicialmente tido como um produto audiovisual principalmente televisivo, o videoclipe, nos últimos anos, tem se expandido e ganhado força no ambiente virtual. A possibilidade de acesso fácil e rápido aos clipes através de sites como *YouTube* e *Vimeo*, além de permitir maior liberdade tendo em vista as rígidas programações televisivas, foi apenas o começo de um processo de desenvolvimento criativo desse formato. Abarcando as transformações tecnológicas, culmina a aparição dos videoclipes interativos que fortalecem os investimentos nas experiências narrativas para a internet. Nesse âmbito, uma das bandas que se destaca nessa vertente é o Arcade Fire, que já produziu ao longo de seu trajeto quatro projetos audiovisuais interativos, sendo eles *Neon Bible* (Vincent Morisset, 2007), *Sprawl II* (Vincent Morisset, 2010), *The Wilderness Downtown* (Chris Milk, 2010) e *Just a Reflektor* (Vincent Morisset, 2013).

PALAVRAS-CHAVE

Videoclipe; narrativas digitais; interatividade; Arcade Fire

DEFINIÇÃO DO VIDEOCLIFE

Para definir o termo “videoclipe interativo”, se faz necessário, antes de mais nada, entender a origem e a linguagem do videoclipe tal como conhecido na sua versão anterior à sua inserção na internet. Para Soares (2012: 32) “a princípio, o clipe foi chamado simplesmente de número musical. Depois, receberia o nome de promo, numa alusão direta à palavra ‘promocional’. Só a partir dos anos 80, chegaria finalmente o termo videoclipe”. O autor ainda inclui que a própria nomenclatura desse formato já diz bastante acerca de suas características. Para ele o conceito de clipe, que significa “recorte” (para os veículos midiáticos), além de pinça ou grampo, se relaciona com o modo como é feita a sua montagem rápida e sua estrutura enxuta. Não obstante, essas qualidades do clipe musical enfocam ainda o seu caráter comercial, de modo que as imagens e sua conjugação com as músicas devem funcionar como uma extensão da presença da banda ou dos cantores com a finalidade de promover a sua divulgação. Características sempre recorrentes usadas para definir o videoclipe são os: cortes rápidos (muitas vezes no mesmo ritmo da música), a descontinuidade, a presença da banda ou do cantor performando, fragmentação, uso recorrente de efeitos na edição, entre outras. Entretanto, devido à falta de especificidade na sua linguagem (aspecto que será aprofundado posteriormente), é possível perceber a impossibilidade de alcançar um consenso que defina a produção de videoclipes como um todo. Portanto, em suma, todas as definições desse formato se baseiam em tendências gerais assumidas pelo clipe desde suas primeiras versões.

Um primeiro ponto acerca do mesmo é quanto à sua origem. O desejo de associar imagem e música vem desde antes da consolidação do formato tradicional do clipe tal como propagado principalmente pela MTV norte-americana a partir da década de 80 (e a MTV brasileira na década de 90 e adiante). Passando desde o *Color Organ*, desenvolvido por Luis Bertran Castel na França no ano de 1734, que ao soar a nota, também emitia luzes coloridas (com base na teoria das cores desenvolvida por Newton), e outras versões posteriores; até os artistas plásticos do início do século XX tais como Morgan Russell, Macdonald-Wright e Wassily Kandinsky que procuravam, através de suas pinturas, representar o ritmo e o movimento através dos espaços e cores em suas telas também demonstram o desejo de associar a imagem ao som. Enquanto, no campo da imagem em movimento, na década de 20, a partir de algumas técnicas de pintura em película alguns artistas, entre eles Hans Richter (*Rhythmus 21*, 1921), Viking Eggeling (*Symphonie Diagonal*, 1924) e Walter Ruttmann (*Lichtspiel: Opus I*, 1921), que pretendiam dar a impressão da existência de uma música através dos movimentos e das formas. E talvez seja devido à essa recorrente construção de uma relação visual com música, que o videoclipe, tal como difundido principalmente pela MTV (inicialmente), tenha tido uma origem tão incerta.

Segundo *Shore* (1985), um programa que traça a história dos vídeos promocionais uma vez citou um curta-metragem feito em 1934 como o antecedente dessa forma. Jornalistas escreveram sobre o assunto mencionando rotineiramente videoclipes promocionais de *jazz* feitos na década de 1940, por vezes referidos pelo nome da marca dos *Soundies*, e a *Jukebox Scopitone* desenvolvida na França na década de 1960. Outras fontes citadas são de vários filmes da década de 1950 sobre cultura jovem, *rock and roll* que contêm sequências não distintas das de hoje. Na televisão, na década de 1960, houve a série na TV *The Monkees*, e outros pop televisuais, como *The Archies* e *The Partridge Family* são sempre mencionados. Os Beatles são sempre introduzidos no debate, assim como alguns críticos citam o filme inicial dos Beatles (*A Hard day's night*, *Help!*), e mais tarde os videoclipes promocionais ("*Penny Lane*", "*Strawberry Fields Forever*") e o especial para a TV "*Magical Mystery Tour*". Mas, o mais popular para o título de "primeiro" videoclipe é o de seis minutos de Jon Roseman/Bruce Gowers para o hit número um "*Bohemian Rhapsody*", feito em 1975 (Goodwin, 1992: 29, tradução livre da autora).

Como observado na citação de Goodwin, embora haja algumas especulações sobre seu início, não é possível afirmar categoricamente qual é a origem exata do videoclipe na história do audiovisual. Indícios dessa origem remetem à da década de 20 com as vanguardas históricas e suas insinuações da relação entre som e imagem, como o filme *O cantor de Jazz* (Alan Crosland, 1927), o primeiro com áudio gravado e sincronizado, ou seja, um musical para inaugurar o cinema sonoro. Ainda entre as décadas de 20 e 30 podem ser citados os "números filmados" de nomes do *jazz* tal como Duke Ellington e

Woody Herman. E foi a partir de 1949 que a música ganharia mais força na TV através do programa *Paul Whiteman's Teen Club*, no canal da norte-americana ABC. Enquanto no cinema, pode-se também buscar essa origem na década de 50, com o fenômeno Elvis Presley e seu primeiro filme, *Love me tender* (Clint Reno, 1956). Presley atuou em uma lista extensa de filmes que abriu “novas frentes de divulgação musical, principalmente com a atuação do cantor no cinema, em filmes cuja narrativa — com raras exceções — incluía números musicais.” (Lima, 2011: 37). Por outro lado, na década de 40 a Disney lançou o filme *Fantasia* (Ferguson, 1940) que apresenta uma forte relação sinestésica entre animação e trilha. Em uma outra vertente, com produções musicais voltadas inicialmente para o teatro, a Broadway também alcançou as telas de cinema com seus musicais que foram vistos ao redor do mundo, como *A noviça rebelde* (Robert Wise, 1965) e *Cantando na chuva* (Stalen Doney, 1952), que se tornou referência central do gênero.

Retomando a citação de Goodwin, outro fenômeno pioneiro nos musicais voltados para o *rock* e o público jovem foram os *Beatles* que, inspirados no sucesso dos filmes de Elvis, lançaram *A hard day's night* (Richard Lester, 1964), filme que mescla música e documentário e que também se tornou uma referência importante para a origem do videoclipe tal como é conhecido. Além da música em si, esses filmes musicais, tanto no caso de Elvis quanto nos *Beatles*, apresentavam um caráter comercial, já que ampliavam a cobertura e visibilidade dos artistas pelo seu público; uma forma de saciar os fãs que não poderiam acompanhar a banda pessoalmente. Reforçando esse caráter comercial, Lima (2011: 37), citando Frith, mostra que a gravadora de Elvis, a RCA, intencionalmente cria a imagem de um ídolo romântico, de bom coração, que não fosse agressivo justamente para contrapor a tendência de bandas com um perfil anárquico na época. Ademais como o fato dos *Beatles*, tanto em *A hard day's night* (Richard Lester, 1964) como em *Help* (1965) contratarem Richard Lester, um realizador de comerciais de televisão para viabilizar o filme, dando um aspecto diferente ao material final também demonstra a preocupação da banda em realizar um trabalho que pudesse ser uma forma de divulgação comercial da banda.

Por outro lado e em outra direção, Nam June Paik, integrante do grupo *Fluxus*, inspirado pelo filme *A hard day's night*, criou dois anos depois o vídeo *Beatles Eletroniques* (1966). Certamente o desejo de Paik era comentar e estabelecer relações críticas com o universo da cultura midiaticizada da época. Através de sintetizadores de vídeo, Paik distorceu eletronicamente e manipulou de forma radical o som e a imagem do documentário musical da banda ícone do pop. O uso dessa referência por Paik demonstra a importância do filme não apenas para o desenvolvimento do videoclipe até chegar ao formato em que se encontra atualmente, mas também pelos inúmeros desdobramentos no campo do audiovisual e nas imagens da cultura *pop*. De um modo geral, a produção de Paik e do *Fluxus* tinha como norte o desenvolvimento de uma arte mais ligada aos circuitos de comunicação que emergiam naquele momento com muita intensidade. Não apenas o *Fluxus* refletiu e ainda reflete no que é o videoclipe hoje, como a videoarte, de modo geral, foi de grande importância para um processo de construção do formato principalmente no que diz respeito às possibilidades que ela criou no ambiente da imagem em movimento. Para Machado,

(...) o videoclipe aparece como um dos raros espaços decididamente abertos a mentalidades inventivas, capaz ainda de dar continuidade ou novas consequências a atitudes experimentais inauguradas com o cinema de vanguarda dos anos 20, o cinema experimental dos anos 50-60 e a videoarte dos anos 60-70 (Machado, 2000: 173).

Especificamente quanto à influência da videoarte sobre o videoclipe, tem-se como herança, principalmente, a manipulação da imagem eletrônica e as possibilidades de criação de uma estética que ainda não aparecia de forma predominante no cinema, além da libertação da estrutura dominante do cinema clássico (começo, meio e fim). Indubitavelmente, esse contexto histórico dos anos 50 e 60 do século passado cria também um ambiente fértil que contribui nas origens do videoclipe.

No catálogo da mostra “This is not a love song: cruce de caminos entre videocreación y música pop”, que ocorreu em Barcelona, Cuevas (2013) relata um momento que também demonstra essa confluência entre os meios artísticos e comerciais no campo da música:

Ao longo de sua carreira como banda, os Beatles desenvolveram fortes associações com artistas visuais tanto socialmente como através de seus trabalhos. Mas apesar do tema, quem introduziu a fundo a banda aos círculos vanguardistas de Londres não foi Lennon, mas sim McCartney. Seu amigo, o negociante de arte e galerista Robert Fraser, lhe apresentou aos artistas Peter Blake e Richard Hamilton, que mais adiante criaram as capas dos discos *Sgt. Pepper's Lonely Heart Club Band* (1967) e *The White Album* (1968), respectivamente. Nesse momento se considerava uma grande novidade que um artista reconhecido como Peter Blake trabalhasse para um grupo pop de primeira linha (Cuevas, 2013: 49, tradução livre da autora).

De modo que é inegável a existência de um fluxo entre os movimentos artísticos e comerciais que atravessam o universo do videoclipe desde seus primeiros passos até o atual momento, como é o caso, por exemplo, da banda R.E.M., que em *Collapse Into Now*, (2011), lançaram em seu canal virtual clipes musicais para cada uma das faixas de seu álbum, cada um dirigido por um diretor diferente, muitos vindos do ambiente da arte contemporânea. Entre os nomes estão artistas estrelados como a francesa Sophie Calle, Lance Bangs (que já dirigiu clipes de bandas como Nirvana, Arcade Fire, Belle&Sebastian, entre outras), Sam Taylor-Wood (diretora e fotógrafa ligada ao campo das artes), Dominic De Joseph (que tem co-produções com Lance Bangs além de já ter feitos trabalhos para o próprio R.E.M.), entre outros diretores.

Para além da confluência entre os ambientes artísticos e comerciais todo o panorama apresentado até então sobre a origem e influências do videoclipe nos encaminha para uma discussão acerca da linguagem do mesmo. O projeto de concepção de clipes para cada faixa do álbum do R.E.M. (citado anteriormente) é apenas um dos apanhados desse formato que demonstram a multiplicidade de configuração do clipe.

Por outro lado, saindo de uma análise a partir de uma única banda também é possível perceber a versatilidade na produção em geral do videoclipe, que se apropria das mais variadas técnicas (animação, sobreposição de imagens, edições mais elaboradas, colagens, etc), gêneros (documentário, drama, fantasia, romance, suspense, ação entre outros) e manifestações artísticas, desde a imagem em movimento até a pintura, literatura e artes plásticas para compor uma cena essencialmente híbrida. Como exemplo, podemos citar alguns videoclipes de animação como o *stop motion* da música *Fell in love with a girl* (Michel Gondry, 2002), da banda The White Stripes, tal como a animação mais tradicional e ao mesmo tempo insólita do clipe da música *The Rip* (Nick Uff, 2008) da banda Portishead. Assim como o videoclipe *Do the evolution* (Kevin Altieri e Todd McFarlane, 1998), da banda Pearl Jam, entre outros. Apesar de serem todos feitos com animação, ainda sim é possível perceber como seus processos e estilos são bem distintos entre si. Entre outros, também é possível citar videoclipes que se referem a outras diversas fontes. No caso de *Bad Day* (Tim Hope, 2006) da banda R.E.M., é feita uma referência clara ao telejornalismo: os atores do clipe cantam a música como se estivessem apresentando ou sendo entrevistados pelo jornal. Por fim, o videoclipe *Praise You* (Spike Jonze, 1999), do Fatboy Slim, que é o registro de uma performance realizada por uma grupo de dança no *hall* de entrada de um cinema.

Os exemplos citados acima apenas corroboram para a ideia da inexistência de uma linguagem delineada para o clipe musical. Para Soares (2012: 16) o videoclipe pode ser enquadrado segundo “três concepções: o hibridismo, a transtemporalidade e o neobarroco”. O hibridismo devido a aproximação que ele traz entre o cinema, a natureza televisiva e a retórica publicitária tendo como resultado uma linguagem não específica. A transtemporalidade seria devido a capacidade que o clipe tem de abarcar as mais diversas referências independente de uma hierarquia histórica, de modo que, existe uma recorrente negociação entre presente e passado. A fala de Canclini (1997: s.p.) completa ao dizer que o videoclipe “é o gênero mais intrinsecamente pós-moderno. Intergênero: mescla de música, imagem e texto. Transtemporal: reúne melodias e imagens de várias épocas, cita despreocupadamente fatos fora de contexto; retoma o que haviam feito Magritte, e Duchamp, mas para públicos massivos”. E, finalmente, neobarroco pois

ao unir ferramentas de montagem de vanguardas cinematográficas, cinema gráfico, videoarte e elementos tipicamente surrealistas, notamos que o videoclipe aponta o desejo por uma estética talvez galgada no êxtase da superficialidade, remontando-nos a uma espécie de cultura do escombro, da ruína e do desperdício, propondo (...) um prazer através da série, da repetição, do gosto desta série e do mesmo. O mais do mesmo. (...) O clipe localiza-se no que o próprio Calabrese¹ pontua como prazeres neobarrocos, evocando, assim, uma dinâmica das fissuras do desejo pela completude, quando tudo que o clipe pode oferecer é o incompleto, o corte, o rasgo (Soares, 2012: 52).

¹ Calabrese, O. (1987) *A idade neobarroca*. Lisboa: Edições 70.

Por todos esses aspectos evocados para definir o videoclipe e por sua natureza múltipla e multifacetada, Soares (2012) defende a ideia de que o clipe seria uma boa representação para compreender o que é o pós-modernismo. De outro lado, Machado (2007) também explora essa mesma premissa, embora criando relações estritamente entre a linguagem do vídeo e a contemporaneidade. Segundo ele, a complexidade estrutural do vídeo demonstra a própria complexidade contemporânea. Embora o vídeo seja apenas uma das camadas na sobreposição de formatos que constituem o videoclipe (como comentado anteriormente através da videoarte), é uma fonte que deixa como herança principalmente a maleabilidade da imagem eletrônica.

O QUE DE INTERATIVIDADE HÁ NO VIDEOCLIFE

A partir desse debate é possível introduzir mais diretamente a discussão do que seria o videoclipe interativo propriamente dito. Uma vez que, de um lado, no momento vivido pela videoarte a partir dos anos 60, a possibilidade de manipulação do espectro de luz do tubo de raios catódicos, além da maior facilidade de acesso ao equipamento de gravação, faz da TV (em sua versão analógica) e do aparato videográfico um objeto de experimentação que deixou um forte legado estético para o videoclipe; por outro lado, nos dias de hoje, o desenvolvimento técnico e tecnológico da internet, participa como mais uma camada nessa justaposição de referências, e tem reflexo direto no formato e na distribuição do clipe musical. Esse processo faz parte do que Krauss (1999: 12) pontua como a condição pós-midiática, em que não é mais possível apontar uma especificidade dos meios e é essa mesma falta de especificidade que deve ser explorada pela arte através de seus desdobramentos, tais como a confluência de mídias, de linguagens e de valores artísticos. Tal argumento que, por si só, dialoga com a natureza do vídeo — apontado pela autora como sendo o responsável por estilhaçar a noção de especificidade do meio (Krauss, 1999: 24) — e, por conseguinte, do próprio clipe musical. Krauss, ainda sobre a importância do vídeo, salienta como o advento do portapak — um dispositivo leve, barato e com visor para produzir vídeos — fez com que surgisse uma nova demanda de produção de narrativas (Krauss, 1999: 24), tal como a popularização dos computadores conectados à internet banda larga também tensiona os tradicionais modos narrativos.

O próprio declínio da MTV, enquanto emissora estritamente pautada na veiculação de videoclipes, demonstra a mudança que a internet trouxe para o formato. Na introdução do livro “Medium Cool — Music videos from soundies to cellphones”, Beebe (2007) aponta alguns momentos de transição na grade de conteúdo da MTV, emissora que surgiu principalmente com o objetivo de difundir o clipe musical, e que atualmente investe mais em conteúdos de entretenimentos tal como *reality shows*, séries, e outros programas que não tem como base o videoclipe propriamente dito. Entretanto, essa mudança é o reflexo de uma transformação no hábito dos espectadores que encontraram na internet um veículo mais flexível de visualização e consumo desses produtos audiovisuais. Apesar de que no caso específico da MTV, a emissora foi pioneira e teve grande

sucesso (visto através da sua expansão em nível mundial e importância na construção da cultura *pop*) até que o desenvolvimento da internet, bem como de seus atributos técnicos, pressionou o canal para a sua transformação a ponto de o “Music” de [M]usic [T]ele[V]ision ter perdido força na programação.

A ascensão do videoclipe na internet e a sua conseqüente decadência na TV é apenas um dos pontos que contribuem para o surgimento da versão interativa desse formato, que já se estabelece em um momento de desgaste acerca do uso demorado do termo “interatividade”. Para alguns autores, entre eles Machado (2007), Paul (2000), Murray (2003) e Primo e Cassol (1999), o uso desse verbete tem sido banalizado diante da sua utilização irrestrita para qualquer tipo de atividade ligada à um aparato eletrônico, desde o simples clique do *mouse* para ser encaminhado para uma outra página dentro de um navegador até o apertar de um botão em um controle remoto. Murray (2003), reforça que “devido ao uso vago e difundido do termo ‘interatividade’, o prazer da agência² em ambientes eletrônicos é frequentemente confundido com a mera habilidade de movimentar um *joystick* ou de clicar com um *mouse*” (Murray, 2003: 128). No caso do videoclipe interativo, especificamente, é possível notar os mais diversos níveis de agência, mesmo dentro dessa faixa criticada pelos autores.

Sobretudo, o que é importante destacar, apesar das críticas, é o modo expressivo com o qual o empenho para a criação de narrativas digitais tem sido explorado a partir do advento da informática, seja por meio do videoclipe, dos jogos, ou do cinema interativo. Apesar de uma grande maioria do que se tem hoje como narrativas no ciberespaço ser marcada por estruturas simples de ramificações e escolhas, é valoroso como uma nova potencialidade narrativa que se ergue para dar lugar à exemplos cada vez mais expressivos. Além disso, é notável o que esse esforço representa enquanto mudança no hábito de se relacionar com as histórias — tal como o surgimento do cinema ou do vídeo fora outrora. Portanto, esse aspecto se mostra prioritariamente relevante para se pensar na interatividade voltada para o videoclipe: o fato de trazer uma transformação no formato que condiciona também uma mudança mais ampla no hábito de se ver e fazer narrativas no ambiente digital.

NARRATIVAS DIGITAIS: UM NOVO MODO DE CONTAR HISTÓRIAS

Em 2004 a banda canadense Arcade Fire inaugurava a sua carreira com o primeiro álbum gravado em estúdio, *Funeral* que é seguido por *Neon Bible* (2007), *The Suburbs* (2010) e, por fim, *Reflektor* em 2013. Algo recorrente no trabalho da banda é a concepção de álbuns conceituais que contenham e representem uma temática. Como por exemplo, o último álbum, em que o integrante Win Butler, em entrevista para o site *Rolling Stone* (2013), aponta como referências que nortearam *Reflektor* (2013) principalmente a música haitiana e jamaicana, e enquanto como temática, o ensaio *The present age* (1846) do filósofo e teólogo Kierkegaard. Não obstante, o projeto de trabalho da banda não se

² Murray define que “agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados das nossas decisões e escolhas” (Murray, 2003: 127)

encerra apenas no que diz respeito às músicas. Desde o segundo álbum, a banda investe em produções audiovisuais interativas, de curta-metragens, além de uma instalação em seu show no festival de música Coachella de 2011 que procuram estabelecer diálogo com suas proposições temáticas.

Ao tomar como objeto de estudo os clipes interativos produzidos pelo Arcade Fire, tem-se uma estrutura que se difere daquela em que o usuário é quem aperta o *play* (no caso da internet) para assistir os videoclipes ou acompanhá-los em uma programação (no caso da TV). Pressupõe-se que, no caso do videoclipe interativo, o espectador é um polo importante para a construção do produto final. Portanto, nesse novo formato o clipe assume inúmeras facetas que jogam principalmente com o apelo à experimentação tecnológica, que no caso da produção do Arcade Fire, tem funcionado como amostra do desenvolvimento de novas programações apoiadas pelo laboratório criativo da *Google*. Entretanto, ao mesmo tempo, esse fato não elimina a produção de clipes que ainda tenham um formato tradicional de visualização, mesmo para a banda em questão. O que acontece, nesse contexto, é uma complexificação e imbricamento das formas narrativas.

Se expandirmos para além desse caso isolado, também é perceptível o modo como esse tipo de narrativas tem ganhado cada vez mais representatividade principalmente no campo das Artes Virtuais³. Gaudreault (2009) define a narrativa como sendo um objeto material que tem começo e fim (apesar de existirem diferentes modos de se contar a história), discurso e acontecimento e propõe que não existe um fosso entre narrativa enquanto discurso e a percepção da mesma. Para o autor a narrativa cinematográfica é aquela que sugere enunciados através das imagens (e o conjunto deve conter um sentido enquanto unidade e ter lógica se analisado como um todo). Embora o conceito venha do universo do cinema, ele pode ser usado para se pensar na sua aplicação nas novas mídias, acrescentando o que Murray diz sobre o autor das narrativas digitais como sendo aquele que tem o papel de “coreógrafo que fornece o ritmo, o contexto e o conjunto de passos que serão executados” (Murray, 2003: 149).

Especificamente sobre a narrativa vista diretamente a partir do videoclipe, Sedeño (2007) elege a corrente semiótica “Grupo de entrevernes”⁴ para tratar a narrativa no clipe musical e discute como esse formato tem uma natureza anti-narrativa, como uma oposição frente às estruturas rígidas do cinema clássico. Mais adiante, a autora aponta esse fato como sendo resultado do agrupamento de três temporalidades diferentes: a música, a imagem e o texto. Sendo que apesar de se entrecruzarem no clipe musical, nem sempre significa que elas estão em congruência, portanto, assumindo tempos

³ Tradução livre do termo “Virtual art” defendido por Paul Hertz no texto “Art, code, and the engine of change” (2009). Segundo o autor, o termo é mais adequado por englobar uma quantidade mais ampla de manifestações artísticas no universo da arte e novas mídias.

⁴ Definição da frente de estudo do Grupo de Entrevernes pela autora: “De acordo com este grupo de especialistas em semiótica, a análise do componente narrativa é o estudo da sucessão de estados e mudanças que caracterizam o sujeito e o objeto do discurso e os papéis que assumem nas ações de mudança. Se diz que existe narrativa com a existência de um programa narrativo. O programa narrativo é a seqüência de estados e mudanças que são amarrados sobre a relação entre um sujeito e um objeto (havendo personagens ou qualquer coisa, mas de papel, noções que definem posições consecutivas), ou seja, o número de passos ou mudanças de uma condição (relação entre um sujeito e um objeto) para outro” (Sedeño, 2007: s/p, tradução livre da autora)

diferentes em um mesmo espaço; o que resulta em uma percepção fragmentária, descontínua e movediça (Sedeño, 2007: s/p, tradução livre da autora). Ainda para a autora, enquanto o “cinema clássico baseia seu desenvolvimento temporal na articulação narrativa das cenas que vão criando sequências com uma unidade temporal de capítulos diferenciadas por mínimas elipses temporais”, o videoclipe permite qualquer temporalidade e investe em uma intensificação dos estímulos audiovisuais, o que faz com que a coerência de unidade narrativa seja rompida.

Para Manovich (2001: 227), uma narrativa interativa “(que também pode ser chamada de hipernarrativa, em analogia ao hipertexto) pode ser entendida como a soma de múltiplas trajetórias através de um banco de dados” (tradução livre da autora). Mais a frente em seu texto, o autor critica o uso do termo narrativa quando usada como sendo qualquer trabalho feito para novas mídias e que se utiliza de banco de dados, uma vez que informações arbitrária obtidas desse aglomerado de informações não resultaria em uma série de eventos conectados. Gosciola (2003: 116), por sua vez, fazendo uma relação com a narrativa cinematográfica, retoma Sergei Eisenstein para demonstrar como o cineasta “utilizou a narrativa descontínua para despertar no espectador o senso crítico à realidade”. E continua dizendo que para ele

a narrativa por desconstrução era um recurso para encontrar as maneiras mais expressivas do meio cinematográfico, explorando todos os recursos já conhecidos somados à descontinuidade promovida pela inserção de eventos, de planos e de sonoridades que quebravam a sequência lógica e cronológica da história (Gosciola, 2003: 116).

Enquanto no cinema o recurso de descontinuidade narrativa é aproveitado pela montagem para criar um senso maior de realidade no espectador, nas narrativas digitais, ela aparece quase como uma premissa do próprio suporte, no caso, o computador – mas que nem por isso deixa de lado as questões que essa discussão acrescenta ao debate cinematográfico. Como fica claro no livro “Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço” de Janet Murray (2003), que tampouco essa é uma discussão recente, principalmente por ser uma preocupação recorrente no universo dos *videogames* e, atualmente, dos jogos digitais.

Independente do níveis de complexidade, do suporte físico ou do aparato tecnológico, as formas narrativas que jogam com a descontinuidade são habitualmente relacionadas com o “hipertexto”. Em uma referência às obras da literatura que são escritas hipertextualmente, Murray propõe que, embora “não seja novo como formato para reflexão e organização de experiências, foi somente com o desenvolvimento dos computadores que a escrita hipertextual foi produzida em larga escala” (Murray, 2003: 65). Pensando para além da escrita textual mas também na escrita do código de programação, é devido a essa ampla aplicação possibilitada pelo sistema computacional que se faz permanente a retomada das antigas reflexões acerca do termo “hipertexto” para fortalecer a compreensão da narrativa digital e suas implicações.

Primeiramente utilizado por Vannevar Bush em seu artigo *As we may think*, de 1945, e discutida por Lévy em seu livro “As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento da era informática” (Lévy, 2004: 16), o conceito de hipertexto é recorrente para abordar narrativas que apresentam proposições de descontinuidade. Segundo Lévy (2004), a ideia para o conceito de Bush é inspirado no comportamento da mente humana que funciona principalmente por associações e não por uma ordenação hierárquica. Portanto, se faz coerente refletir a natureza das narrativas digitais através desse conceito, uma vez que a apreensão das características intrínsecas desse formato apenas reitera essa flexibilidade se comparado às estruturas rígidas de uma grande maioria das narrativas. O autor defende que

(...) a estrutura do hipertexto não dá conta somente da comunicação. Os processos sociotécnicos, sobretudo, também têm uma forma hipertextual, assim como vários outros fenômenos. O hipertexto é talvez uma metáfora válida para todas as esferas da realidade em que significações estejam em jogo (Lévy, 2004: 15).

Ao apresentar essa argumentação, Lévy leva a discussão para um campo mais abrangente que permite pensar na ideia do hipertexto como a representação de uma certa possibilidade de escapar da utopia de um pensamento organizado por estruturas rígidas. De modo que, se o conceito pode ser usado para descrever a cognição, portanto, ele também pode refletir tudo o que vem a partir dela, incluindo as próprias produções artísticas, independente de ser no campo literário, visual ou musical.

Para descrever o hipertexto, Lévy teve como base a ideia de “rizoma” instaurada por Deleuze e Guattari (1995) no primeiro volume dos textos que compõem a obra “Mil Platôs – Capitalismo e Esquizofrenia”. Deleuze e Guattari (1995) definem que

o rizoma conecta um ponto qualquer com outro ponto qualquer e cada um de seus traços não remete necessariamente a traços da mesma natureza; ele põe em jogo regimes de signos muito diferentes, inclusive estados de não-signos. (...) Ele não tem começo nem fim, mas sempre um meio pelo qual ele cresce e transborda. (...) O rizoma é antigenealogia. É uma memória curta ou uma antimemória. O rizoma procede por variação, expansão, conquista, captura, picada (Deleuze & Guattari, 1995: 32).

Tal conceito resulta enriquecedor para pensar no hipertexto e na própria narrativa digital. Murray (2003), ao articular as duas ideias, discute o que ela trata como um dos “labirintos digitais” e que deriva da “teoria literária pós-estruturalista e não possui heróis nem soluções. Como um conjunto de cartões indexados que foram espalhados pelo chão e então conectados com múltiplos segmentos de fios emaranhados, eles não apresentam um ponto final e nem uma saída” (Murray, 2003: 132). Portanto, essa seria uma possível forma de visualização da potencialidade e da maneira como as narrativas na internet se apresentam, embora, uma crítica feita pela própria autora é que dentro dessa estrutura indeterminada de narrativas hipertextuais, existe uma frustração

no desejo de agência narrativa, uma vez que as ações dos sujeitos seguem apenas um fluxo de escolhas significativas mas não provocam, necessariamente, uma relação de causalidade dentro de um sistema narrativo.

Se tomamos as características do hipertexto descritas por Lévy (2004) para associá-las às narrativas digitais é possível perceber que existe não apenas uma força, mas sim múltiplas, que se cruzam, se chocam e se confrontam em uma sinergia trazida por inúmeros processos afetivos e técnicos que estão em constante mutação. Ao passo que não existe apenas um modo de se apresentar ou perceber uma determinada intenção; nesse contexto, o tempo, o espaço e o sujeito (elementos aqui ulteriores) são, por si próprios, componentes importantes a serem considerados para a construção narrativa.

Sobre essa confluência e mais especificamente sobre a relação entre homem e máquina, Couchot (2003) aponta que existe uma relação produtiva quando ambos trabalham juntos, entretanto, para que essa relação seja possível, é exigida uma recodificação do que é o corporal e gestual para uma linguagem numérica, como aponta o autor:

Todas essas trocas acontecem através das interfaces diversas de entrada ou saída, e o acoplamento toma a forma de um anel, sob controle computacional. De maneira que não é o ser corporal que interage com a máquina, mas uma espécie de “emanação” numérica, em consequência linguística, programática, deste ser. Até mesmo o observador se desdobrou parcialmente num conjunto de dados. Ele se tornou uma simulação. É só a este preço que se pode estabelecer um diálogo entre homem e a máquina e uma conversa entre duas espécies de línguas estrangeiras que só são “compreendidas” – entendamos aqui: que só tem efeitos – porque são traduzidas pelo computador em uma linguagem comum (Couchot, 2003: 171).

De modo que, por meio dessa abordagem, podemos perceber mais claramente como os sujeitos estabelecem essa relação entre seus gestos e a máquina, trazendo para a argumentação essa dimensão mais sólida do que é a interatividade no ambiente digital e como ela entrelaça as duas condições: humana e maquínica. Essa tradução comum de duas linguagens diferentes é potente, principalmente, pelo que Murray (2003) aponta como uma “oportunidade de encenar as histórias ao invés de simplesmente testemunhá-las” (Murray, 2003: 166). Enquanto habitamos esse encontro e tradução de linguagens, vivemos um poder transformador uma vez que assimilamos as ações como experiências pessoais.

A BANDA ARCADE FIRE E SUA TRAJETÓRIA NA PRODUÇÃO DA VIDEOCLIPES INTERATIVOS

Tendo em vista todos os aspectos levantados anteriormente, enfatizando principalmente as narrativas no contexto digital, retomo ao ponto de partida da minha argumentação sobre a banda canadense Arcade Fire, que já nasce inserida no cenário da internet. Entre as obras derivadas de seus álbuns, destaco aqui principalmente a produção de videoclipes interativos, que desde o início da carreira da banda em 2004, somam quatro

clipes; sendo que o primeiro é o clipe da música *Neon Bible* (Vincent Morisset, 2007), o segundo *Sprawl II* (Vincent Morisset, 2010), o terceiro *The Wilderness Downtown* (Chris Milk, 2010) e o quarto e último, *Just a Reflektor* (Vincent Morisset, 2013).

Oriundo de uma hibridação entre cinema e vídeo, a linguagem do clipe musical traz consigo uma carga narrativa que começa no texto/música e é recodificado segundo uma visualidade produzida por seus criadores. Principalmente no trabalho do Arcade Fire, o videoclipe já apresenta algumas das alternativas discutidas por Peter Greenway (2003), ao argumentar sobre a polêmica do “fim do cinema” diante das novas tecnologias. O autor faz duras críticas fundamentalmente ao cinema que opera como mera cópia e transfiguração da palavra escrita. Para ele “o cinema não deve ser um anexo da livraria, servindo, ilustrando a literatura.” (Greenaway, 2003: s.p.). Mais a frente em seu texto ele acrescenta, como uma alternativa “às atuais circunstâncias da moribunda tecnologia-estética chamada cinema, (que) impulsionado pela necessidade de aceitar as novidades da interatividade e as possibilidades revitalizadas da multimídia, (...) nos livremos dessas tiranias do texto, do quadro, do ator e da câmera” (Greenaway, 2003: s.p.). Enquanto, por um lado, Greenaway (2003) incide suas críticas à um cinema fortemente ligado à palavra, Machado (2000), vê no videoclipe uma tendência de reinvenção e transgressão do audiovisual. Entretanto, para ele isso apenas acontece quando as “bandas tomam uma postura independente ou desconfiada em relação aos ditames das indústrias fonográfica e televisual (...), ou que naturalmente incorporam distorções, ruídos dissonantes e sonoridades pouco suportáveis a ouvidos tradicionais” (Machado, 2000: 178). Para Arlindo algumas das características e tendências que abrangem os cliques que assumem uma postura inovadora compreendem, por exemplo, a descontinuidade e a experimentação. O que é possível ser observado no trabalho do Arcade Fire que apesar de seguir diferentes temáticas para cada álbum, apresenta cliques que seguem suas próprias narrativas e que não correspondem à uma tradução literal das letras, trazendo portanto, múltiplas temporalidades para seus videoclipes.

Ao ganhar força na internet, o videoclipe assume novas aparências que, ainda sim, dialogam com o audiovisual mas que se expandem para abarcar novas formas artísticas, por exemplo, a arte virtual. Encontro tal que promove uma confluência de energias criativas e que no caso do Arcade Fire, tem como importante peça dessa interação o artista das novas mídias, Aaron Koblin. Ele contribuiu na concepção dos dois últimos cliques da banda através de parcerias com os diretores Vincent Morisset e Chris Milk promovendo esse laço entre o audiovisual e as artes virtuais.

Mais especificamente sobre esse contexto de uma sobreposição de diferentes meios, logo no início do livro “O universo das imagens técnicas”, Flusser (2008) já indica os sintomas do que ele chama de uma “revolução cultural” em que

Fotografias, filmes, imagens de TV, de vídeo e dos terminais de computador assumem o papel de portadores de informação outrora desempenhado por textos lineares. Não mais vivenciamos, conhecemos e valorizamos o mundo graças a linhas escritas, mas agora graças a superfícies imaginadas (Flusser, 2008: 15).

Contudo, mais adiante, Flusser (2008) assume uma postura crítica sobre essa superabundância das imagens técnicas na atual sociedade (apontando para um deslumbramento que tem como consequência um indivíduo disperso, distraído e inconsciente; ou ainda a perda do senso do que é público, devido à forma individualizada como os sujeitos lidam com os objetos tecnológicos, o que levaria a sociedade a se tornar uma espécie de massa amorfa — enfim, de um modo geral o autor indica uma sociedade que nega a profundidade e vai de encontro à superficialidade), é perceptível no caso do videoclipe, que essa explosão de imagens como uma certa maneira de “produzir conhecimento” sobre a letra musical e/ou a música, integra o ritmo da produção de imagens para TV, o cinema e agora dos computadores. Seguramente é possível pensar nessas múltiplas relações entre as imagens e todas as informações por elas produzidas como sendo uma metáfora do hipertexto devido as associações estabelecidas entre elas, pelas variações em diferentes contextos ou, ainda, pela falta de uma organização rígida que dê conta do todo. Trazendo o mesmo pensamento para refletir sobre o clipe musical interativo, podemos dizer que essa lógica repercute no modo como a produção dos mesmos imagina e viabiliza as narrativas, cria desdobramentos e as desarticula das estruturas canônicas. Que, como também no caso das produções do Arcade Fire, ainda são incrementados por inúmeros produtos derivados tais como *making of*, *sites* paralelos para a experimentação da técnica utilizada, produção de imagens ou mensagens provenientes do clipe para serem compartilhadas pela rede, *hyperlinks*, entre outros que ainda estende a quantidade de outras informações atreladas ao produto.

Entretanto, para além de pensar no que corresponde essa mudança no formato, se faz necessário apontar a maneira como a sociedade assimila essas novas formas e o modo como essa “revolução cultural”, aos poucos, reprograma o próprio hábito de ver. Tampouco, é recente essa constante reprogramação no modo como vemos as imagens técnicas. Na introdução do livro “A linguagem secreta do cinema”, Carrière (1995) conta que logo após o término da primeira grande guerra, administradores coloniais franceses organizavam sessões de cinema na África para as quais eram convidados importantes personalidades africanas e líderes religiosos. Sendo impossível recusar o convite, as pessoas iam às sessões e permaneciam com seus olhos fechados durante todo o tempo. A despeito dessa prática, Jean-Claude Carrière (1995) reflete:

Às vezes, acho que nós também não somos muito diferentes daqueles muçulmanos da África, quando vemos um filme. Ao contrário deles, conservamos nossos olhos abertos no escuro, ou pensamos fazer isso. Mas será que não abrigamos, no fundo de nós mesmo, algum tabu, ou hábito, ou incapacidade, ou obsessão, que nos impede de ver o todo ou uma parte do audiovisual que cintila fugazmente diante de nós? (Carrière, 1995: 10).

Trata-se, portanto, de forças opostas: por um lado as transformações na linguagem e por outro a resistência pelo hábito. De modo que há uma dialética entre essas duas forças que vem sendo sintetizada a cada nova transgressão no formato que reverbera em mudanças graduais do modo de ver. O próprio sucesso de distribuição do clipe na internet, a sua adaptação ao espaço virtual e, por consequência, a mudança de estratégia da

emissora dedicada à música, a MTV, mostram essa mudança que ultrapassa as discussões sobre linguagem e alcançam questões sociotécnicas no âmbito do “ver”. Passando principalmente pela atualização de um certo hábito causado pela constante renovação e crescente popularização das novas tecnologias.

Ainda sobre essa transformação no hábito de ver, o livro “A tecnologia na arte — da fotografia à realidade virtual”, de Couchot (2003) aponta uma diferença com relação às imagens previamente dominantes no cinema e na TV antes do aparecimento do computador, mas dessa vez na ótica da produção das imagens. O autor comenta que, no contexto digital, as imagens apresentam uma diferença representativa se comparada à outrora. Enquanto na captação analógica, o resultado é um rastro de algo que realmente aconteceu, no universo das imagens digitais, o que se forma são pequenos pontos provenientes de algoritmos que constituem a visualização final. Para Couchot (2003) as imagens digitais tem um tempo diferente em que há uma síntese da própria relação da obra com o seu espectador.

O tempo ucrônico não substitui nem “o que foi” se referindo ao passado, nem “o que é” reenviando a um presente perpetuo, mas um “isso pode ser”, aberto a inúmeras eventualidades. A modalidade temporal dos mundos virtuais é a eventualidade. Ela resulta da interface que se estabelece entre o tempo do observador, este que ele viveu no momento em que vê a imagem, e o tempo da imagem no momento em que ela é engendrada pelo cálculo (Couchot, 2003: 169).

Portanto, a mudança no modo como as imagens são capturadas, geradas e processadas dialogam diretamente com o modo com as percebemos e a ruptura no hábito de ver as coisas como verdade, como vestígio de algo que aconteceu. Em todos os clipes interativos da banda Arcade Fire são usados artifícios de simulação e manipulação das imagens, incluindo que o próprio vínculo produzido entre o clipe e o espectador se dá pela possibilidade de interferir e jogar com o tempo da tela, da música e da narrativa.

Todos os aspectos apontados nos encaminham para a evidência de uma sobreposição de técnicas e linguagens que tem ganhado força na produção dos clipes musicais principalmente no seu formato interativo. Manovich (2004) argumenta que, “a proliferação de imagens híbridas nos leva para outro efeito — a libertação da técnica de um meio particular do seu material — e especificidade da ferramenta.” (Manovich, 2004: 341, tradução livre da autora). De modo que não é mais possível encaixar essas produções audiovisuais dentro de um determinado tipo de linguagem bem como não existe uma especificidade própria; existe, antes, uma confluência de códigos oriundos das mais diversas áreas como o cinema, o vídeo e a produção digital. Se tomamos como um panorama geral a produção de clipes interativos da banda Arcade Fire isso se torna ainda mais claro. E se pegamos um único exemplo como no clipe *The Wilderness Downtown* (Chris Milk, 2010) em que é visível como a linguagem cinematográfica dialoga com a produção de efeitos gráficos, e que ainda se relaciona com a própria programação digital, temos ainda mais evidente essa hibridação.

Talvez seja a partir dessa confluência que as narrativas digitais ganham força e abertura para se transformarem. Nesse contexto, o clipe musical aparece como um espaço de experimentação que se beneficia principalmente pelo modo como ele foi rápida e facilmente assimilado no ambiente virtual. O que explica, portanto, a maneira relativamente antecipada com que as reflexões sobre o seu formato resultaram em mudanças na sua configuração. //

REFERÊNCIAS

- Beebe, R. & Middleton, J. (eds.) (2007) *Medium Cool – Music from Soundies to Cellphones*, Durham & London: Duke University Press.
- Canclini, N. G. (1997) “Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade”, in Canclini, N. G. (1997) *Culturas híbridas, poderes oblíquos*, São Paulo: EDUSP, pp. 283-350, disponível em <http://www.ufrgs.br/cdrom/Garcia/garcia.pdf>, consultado em 03/01/2014.
- Carrière, J. (1995) *A Linguagem Secreta do Cinema*, Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Cortázar, J. (1968) *O Jogo da Amarelinha*, São Paulo: Círculo do livro.
- Couchot, E. (2003) *A Tecnologia na Arte - Da Fotografia à Realidade Virtual*, Porto Alegre: Ed. UFRGS.
- Cuevas, F. J. P. (2013) *This Is Not a Love Song: Cruce de Caminos entre Videocreación y Música Pop*, Barcelona: [La virreina].
- Deleuze, G., Guattari, F. (1995) *Mil Platôs – Capitalismo e Esquizofrenia*, vol. 1, Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995, disponível em http://www.ileel.ufu.br/lep/arquivos/textos_geral/Mil_Platos_1.pdf, consultado em 12/12/2013.
- Doyle, P. (2013) “Win Butler reveals secret influences behind Arcade Fire’s ‘Reflektor’”, *Rolling Stone*, s/p, 22/12/13, disponível em <http://www.rollingstone.com/music/news/win-butler-reveals-secret-influences-behind-arcade-fires-reflektor-20131022#ixzz2nr6pHmy2>, consultado em 10/12/2013
- Flusser, V. (2008) *O Universo das Imagens Técnicas - Elogio da Superficialidade*, São Paulo: Annablume.
- Gaudreault, A. (2009) *A Narrativa Cinematográfica*, Brasília: Editora Universidade de Brasília.
- Gosciola, V. (2003) *Roteiro para as Novas Mídias – Do Cinema às Mídias Interativas*, São Paulo: Editora Senac.
- Goodwin, A. (1992) *Dancing in the Distraction Factory – Music Television and Popular Culture*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Greenaway, P. (2007) “O cinema está morto, vida longa ao cinema”, *Caderno SESC Videobrasil – (3)* 3: 88-103.
- Hertz, P. (2009) “Art, code, and the engine of change”, *Art Journal*, 68 (1): pp. 59 – 75, disponível em <http://xarts.usfca.edu/~rbegenhoefer/DigLit09/reading1.pdf>, consultado em 10/12/2013
- Krauss, R. (1999) *A Voyage on the North Sea – Art in the Age of the Post-Medium Condition*, Londres: Thames & Hudson.
- Lévy, P. (2004) *As Tecnologias da Inteligência*, Costa, São Paulo: Editora 34, 13ª ed.
- Lima, T. (2011) “Michael Jackson e o thriller das gravadoras: trajetória e crise de um modelo”, in Janotti Jr, J. S., Lima, T. R., Pires, V. de A. N. (orgs) (2011) *Dez Anos a Mil: Mídia e Música Popular Massiva em Tempos de Internet*, Porto Alegre: Simplíssimo, pp 35-52.

- Machado, A. (2000) “Reinvenção do videoclipe”, in Machado, A. (2000), *A TV Levada a Sério*, São Paulo: Editora SENAC, pp. 173-186
- Machado, A. (2007) “Pós-cinema: Ensaio sobre a modernidade”, in Machado, A. (2007) *Pré-Cinemas & Pós-Cinemas*, Campinas: Papirus, pp. 172-262
- Manovich, L. (2004) *Abstraction and complexity*, pp. 339-354, disponível em <http://www.mediaarthistory.org/refresh/Programmatic%20key%20texts/pdfs/manovich.pdf>, consultado em 01/09/2013
- Manovich, L. (2001) *The Language of New Media*, London: MIT Press, disponível em www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf, consultado em 15/07/2014
- Murray, J. H. (1998) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, US-MA: The MIT Press, 1998.
- Paul, C. (2003) *Digital Art - World of Art*, London: Thames and Hudson. 2003.
- Primo, A. F. T. & Cassol, M. B. F. (1999) “Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias”, *Revista do Programa de pós-graduação em Informática na Educação: teoria & prática*, Rio Grande do Sul, 2 (2): 65-80
- Señedo, A. M. (2007) “Narración y descripción en el videoclip musical”, *Revista Electrónica Razón y Palabra*, (56), n.p, disponível em <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n56/asedeno.html>, consultado em 10/09/2014
- Soares, T. (2012) *Videoclipe: O Elogio da Desarmonia*, João Pessoa: Marca de Fantasia.

REFERÊNCIAS DE VIDEOCLIPES

- Fire, A. (2007) *Neon Bible*, Montreal: Vincent Morisset
- Fire, A. (2010) *Sprawl II (Mountains beyond mountains)*, Montreal: Vincent Morisset
- Fire, A. (2010) *We used to wait*, Califórnia: Chris Milk
- Fire, A. (2013) *Just a reflektor*, Montreal: Vincent Morisset
- Jam, P. (1998) *Do the evolution*, Kevin Altieri e Todd McFarlane.
- Portishead (2008) *The Rip*, Nick Uff.
- R.E.M. (2006) *Bad Day*, Tim Hope.
- Slim, F. (1999) *Praise You*, Califórnia: Spike Jonze.
- Stripes, T. W. (2002) *Fell in Love with a girl*, Michel Gondry.

NOTA BIOGRÁFICA

Elisa Maria Rodrigues Barboza nasceu em 1989, é formada em Comunicação Social pela PUC Minas e atua como pesquisadora no Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora — seus principais interesses são as narrativas digitais e a arte

virtual. Atualmente é educadora do curso “Jogos como recurso didático: proposições em arte e tecnologia” da escola Oi Kabum!, em Minas Gerais, no Brasil.

E-mail: elisa.mariarb@gmail.com

Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, Campus Universitário, Martelos, Juiz de Fora, Minas Gerais, 36036-330 - Brasil

* **Submetido: 30-11-2014**

* **Aceite: 15-3-2015**