

Videoclipe interativo como obra aberta: o caso de *Rome – 3 Dreams of Black*

FILIPA CRUZ

Introdução

A literatura produzida em torno do vídeo musical apresenta-se, segundo João Pedro da Costa, em duas vagas:

As abordagens da primeira vaga foram, na sua esmagadora maioria, regidas pela ortodoxia pós-modernista e tendem a preterir ou a subordinar a análise do vídeo musical à da televisão musical. Os estudos da segunda vaga têm como grande precursor a obra de Andrew Goodwin (1.1 Goodwin 1992), não apenas pela sua crítica ao pós-modernismo, mas sobretudo pela abordagem interdisciplinar e pelo rigor metodológico das suas análises textuais da videomusicalidade (Costa 2014, 99).

De facto, o vídeo musical é maioritariamente definido, a partir da segunda vaga de estudos em torno do mesmo, como formato consequente de um discurso pós-moderno, no qual se verifica a primazia da descontinuidade e fragmentação visual e narrativa. Segundo Carol Vernallis, o vídeo musical terá como principal propósito a promoção comercial do artista, a partir de uma reciprocidade de influências entre elementos visuais, sonoros e literários

(Vernallis 2004, 156). Alf Björnberg, por outro lado, observa o surgimento do formato e da sua estética não-narrativa como igualmente auxiliados pelo desenvolvimento tecnológico da produção televisiva e pela crescente necessidade de um «modo *benjamiano* de percepção distraída» por parte da audiência (Björnberg 1994, 52).

Tomando estes fatores como referência, considera-se no presente artigo que o desenvolvimento tecnológico dos meios de comunicação e o discurso em torno de uma cisão entre velhos e novos *media* originou, em conjunto com uma mudança paradigmática da relação entre audiência e *media* que Henry Jenkins (2009) atribui à gestação de uma cultura participativa, a emergência do vídeo musical interativo, subgênero do formato audiovisual. Atualmente, existem ao dispor de qualquer utilizador⁽¹⁾ dezenas de páginas *online* dedicadas à hierarquização dos mais recentes exemplos deste suporte, que é tido por Huw Oliver (2015) como «uma nova e eficiente forma de estabelecer uma relação com os fãs». Este «tipo específico de vídeos musicais diretamente manipuláveis pelos utilizadores através do recurso a tecnologias de interação que são parte integrante do formato» (Costa 2013, 217), propõe-se adicionar profundidade à experiência narrativa (Fox 2011) e corresponder às necessidades de envolvimento de uma geração que se afirma ativa no processo de criação artística. O formato permanece um gênero em crescimento – embora não tenha ainda sido alvo de problematização académica, salvo raras exceções –, com descrições que o distanciam, em parte, de uma

(1) A autora segue o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 1990. Neste artigo serão utilizados os termos «espectador» e «utilizador». Contudo, enquanto que o primeiro será empregue de forma a remeter para uma posição de agente observador de uma obra audiovisual, o segundo será usado de forma a adicionar ao espectador os papéis de consumidor e agente participativo em relação à obra.

linguagem de promoção do artista à qual o vídeo musical está associado desde o seu surgimento. Ademais, a música, elemento central a partir do qual Vernallis argumenta que o vídeo é construído (Vernallis 2004, x), parece receber um papel secundário nestas mesmas descrições académicas, tendo sido substituída pela promoção da tecnologia em si e pela vontade de anunciar a interatividade como solução para o papel passivo do espectador, indesejável do ponto de vista de uma cultura participativa:

We hope this project inspires more filmmakers and visual artists to experiment with the latest features in Chrome. And for everyone else, we hope «Just A Reflektor» offers a new, exciting way to interact with the web.

With upcoming video technologies like HTML5, we have the potential to engage the viewer to become actively involved in the experience and even creation of the video. In «Pieces/Together», every time the video plays the experience is unique (Chrome Experiments 2009a).

Tendo em consideração as mudanças identificadas, bem como a relação problemática entre música e a noção de interatividade, a ser explorada seguidamente, pretendemos com este artigo suscitar um conjunto de questões acerca das implicações deste novo formato na relação entre música, imagem, interpretação e experiência audiovisual. O nosso intuito será argumentar a favor de uma ideia de crescente passividade por parte do ouvinte, que será derivada de uma componente interativa maioritariamente visual e de uma relação entre os campos visual e sonoro baseada em novos códigos, em grande parte focados na ilustração da imagem e não da música. Para isto, serão analisados alguns exemplos de vídeos musicais interativos que, embora

constituam uma amostra bastante parcial da variedade de casos existentes, são representativos das principais características estéticas e técnicas adjacentes à discussão deste subgénero.

Interatividade musical?

A respeito da interatividade, Elisa Barboza, autora que apresentou, em 2015, o artigo «Digital Narratives: A Study of the Arcade Fire Interactive Music Videos», discute as diferentes noções do conceito e as contradições que provocaram, ao longo dos últimos anos, utilizações contraditórias e desadequadas do mesmo (Barboza 2015, 392-393). Martin Lister, em «The Characteristics of New Media: Some Defining Concepts», afirma sobre a opinião de dois outros autores: «Both authors [Manovich e Aarseth] argue that we have always had an “interactive” relationship with texts of all kinds because of our individual interpretative relationships with them and that therefore “interactivity” is a redundant term» (Lister 2003, 23).

Outros questionam também a novidade do fenómeno, acusando-o de ter já presenciado a definição de catarse trágica de Aristóteles, ou mesmo os prazeres da imitação por si identificados (Arata 2003, 218). Estas opiniões não estão, contudo, isoladas na discussão sobre os novos *media*, havendo também autores que propõem definições pragmáticas de interatividade, bem como diferentes possibilidades de concretizações do fenómeno. Lister, por exemplo, afirma que: «being interactive signifies the users’ [...] ability to directly intervene in and change the images and texts that they access. So the audience for new media becomes a “user” rather than the “viewer” of visual culture, film and TV or a “reader” of literature» (Lister 2009, 22).

O mesmo autor identifica três diferentes tipos de interatividade – extrativa, imersiva e de registo (*Ibid.*, 22-23) – que serão posteriormente explorados no contexto do vídeo musical. No entanto, será primeiro necessário compreender até que ponto a interatividade e as suas implicações determinam ou não, de uma forma geral, a componente musical dos vídeos musicais interativos.

O *website Chrome Experiments* criado pela Google, em 2009, surgiu como local de exposição de projetos tecnologicamente inovadores entre os quais podemos encontrar vinte e três exemplos de videoclipes interativos. Em concordância com a amostra recolhida por João Pedro da Costa,⁽²⁾ um dos poucos autores a mencionar o formato em análise, os vídeos disponíveis possibilitam na sua maioria uma interatividade relacionada apenas com os elementos visuais de cada vídeo musical. Não só a componente musical é essencialmente ignorada na maior parte dos casos – havendo raros exemplos em que a interação sonora envolve sobretudo questões tímbricas (como a variação do volume, a eliminação ou acrescento de instrumentos, entre outras opções associadas ao trabalho de um produtor musical)⁽³⁾ e não questões relativas à melodia, harmonia ou estrutura formal de determinada obra –, como também a preocupação de relacionar os campos visual e sonoro é, em parte, abandonada em prol de uma responsabilização do utilizador, que é encarregue de decidir se pretende respeitar os códigos de correspondência desenvolvidos entre música e imagem.

(2) O autor recolheu uma amostra de vinte vídeos musicais interativos, dos quais apenas três permitiam uma interação com a sua componente sonora (Costa 2014, 219).

(3) Exemplos deste tipo de interação com a componente sonora do vídeo musical são «Not The Same», de Tanlines <<http://www.notthesa.me>> e «I've Seen Enough», de Cold War Kids <<http://www.2pause.com/category/interactive/#ive-seen-enough>>.

O vídeo de «The Dilla Dimension» (2015), disponibilizado no *site Chrome Experiments* e realizado por Cartelle Interactive Arts é definido como uma curta-metragem interativa e conta com a seguinte descrição no mesmo *site*:

The Dilla Dimension [...] tells the story of two sugarcoated souls and their psychedelic journey through outer space. Each step of their voyage is crafted to a selection of tracks from J Dilla's classic album, Donuts. An alternate universe, blanketed with hypercolor sugar and fluorescent glaze, gives birth to an unlikely cluster of donut holes. Suddenly, they are split apart and scattered across a sea of hypnotic, interstellar chaos. But the impossible takes shape when a love is sparked, leading to a desperate search across the universe for one another (Chrome Experiments 2009b).

Esta obra audiovisual é exemplo de que, enquanto algumas relações intermediais se mantêm de forma a refletir a continuidade e fluidez da música – tais como a repetição de materiais, a câmara em movimento, a edição rápida e manutenção de um conjunto de materiais fixos ao longo dos planos –, estas e o contorno melódico, normalmente correspondido literal ou discretamente por movimentos presentes na imagem, podem ou não ser representados pelos mesmos códigos, mediante a vontade do utilizador, como agente ativo na interpretação e representação gráfica do som, visto ser-lhe dada a possibilidade de movimentar o olhar da câmara com o auxílio do rato.⁽⁴⁾

(4) <http://dilladimension.com/>.

Arcade Fire, morte do autor e interatividade de registo

The question of authorship in music video, if asked at all, has tended to be posed either around the figure of the director as the controlling creative hand who stands behind the work or else around the figure of the performer as the artistic centre within the work (Railton e Watson 2011, 66).

Diane Railton e Paul Watson, no seu livro *Music Video and the Politics of Representation* focam a importância de uma presença autoral na produção de um vídeo musical, cujo papel seria legitimar e atribuir valor cultural a um formato que é normalmente tido como «uma forma comercial da cultura popular» (*Ibid.*, 66). Contudo, as funcionalidades oferecidas pela componente interativa recentemente adicionada ao vídeo musical permitem ao utilizador reclamar para si parte da responsabilidade autoral que o coloca como agente criador de uma determinada versão da obra, tornando-se necessário entender de que forma este novo papel de «sujeito ativo» modifica a relação entre utilizador e obra experienciada.

A banda Arcade Fire, entusiasta deste formato, oferece-nos dois exemplos práticos que justificam um questionamento do papel dos artistas, realizadores e espectadores na construção de uma obra audiovisual interativa. *The Wilderness Downtown* (2010), vídeo com base na música «We Used to Wait», começa por solicitar a cada utilizador a sua morada de infância, encontrada com o auxílio do *Google Maps*. De seguida, o vídeo começa com o surgimento de um conjunto de janelas do navegador que apresentam uma figura, à qual não é atribuída identidade, a correr por

ruas de carácter suburbano. Ao longo da obra, imagens reais da morada fornecida pelo utilizador são alternadas com as restantes componentes gráficas, de forma a proporcionar uma experiência audiovisual nostálgica que cria uma relação de proximidade entre obra e espectador.

Quanto à relação de correspondência entre a música e a componente visual, a abertura de janelas do *browser* e o movimento de pássaros (que constituem os elementos que providenciam continuidade ao longo do vídeo) são os elementos diretamente afetados por características como o ritmo e o contorno melódico. Contudo, é dada ao utilizador, a possibilidade de modificar o comportamento dos pássaros com o movimento do rato. Desta forma, a correspondência intermedial é novamente disposta ao serviço do utilizador. Para além disto, não só o espectador se torna um sujeito que atua sobre a obra, como também se expõe como objeto, através da personalização única que o vídeo permite. À correspondência formal entre imagem e música que «The Dilla Dimension» concedia já ao utilizador, acrescenta-se com este exemplo a capacidade de modificar o significado musical que, para além da imagem, é alterado através de uma interação de registo, no qual cada pessoa pode alterar o conteúdo da obra.⁽⁵⁾

No exemplo de Arcade Fire, em «Just a Reflektor» (2013), foi identificado por Jordan Dalville como apresentador de uma «falsa autenticidade» (Chart Attack 2013).⁽⁶⁾ Neste vídeo, criado a partir de um álbum cuja temática central é a cultura Haitiana,

(5) <http://www.thewildernessdowntown.com/>.

(6) Jordan Dalville apresenta a noção de «falsa autenticidade», tal como desenvolvida por Joshua Glenn, citando o autor: «fake authenticity [...] an overly subjective, anti-bourgeois rebelliousness in which the cause of social and political revolution is furthered by wearing pre-frayed Dockers, driving a luxury version of a rancher's utility vehicle, and maintaining a sarcastically vague and noncommittal suspicion of bourgeois society».

o utilizador assume a função de editor, responsável pelos efeitos visuais da obra, e a banda permanece ausente da imagem. Sobre este detalhe, Dalville acrescenta:

The interactive music video for «Reflektor» is shot in Haiti and stars Haitians; the band, liable to break this spell of authenticity, do not appear. The video is only viewable with a smart phone and high-end laptop, which would prevent the vast majority of host country's population from viewing it. But that representation of Haiti is not for them [*sic*] (*Ibid.*).

Com isto pretende-se demonstrar que este vídeo, tal como o anterior, coloca o utilizador no papel de autor através das possibilidades interativas de que o mesmo dispõe, utilizando a ausência da banda como declaração de «autenticidade», neste caso entendida como tentativa de encenação de uma realidade inalterada, que o público percebe como algo incontaminado e «puro», com o objetivo final de valorizar e legitimar a obra musical. Segundo Railton e Watson:

questions of intentionality, creativity and authorship become subsumed into the much more complex and important issue of authenticity precisely in so far as the presence of an *auteur* – director, star, or otherwise – does not in itself guarantee authenticity (Railton e Watson 2011, 70).

Com base nesta reflexão, podemos argumentar que a componente interativa permite à banda Arcade Fire desconstruir a ideia de autor, atribuindo este papel quer ao próprio objeto artístico (cultura Haitiana), quer ao espectador, de forma a que este processo de «morte do autor» forneça a autenticidade necessária

às obras, que a típica autoria não conseguiria, sozinha, facultar. Esta «morte do autor» é a nova ferramenta promocional, acompanhada pela oferta de uma experiência pessoal e, conseqüentemente, «autêntica» que nos é agora apresentada mediante novos recursos tecnológicos.⁽⁷⁾

Interlude, significado e interatividade extrativa

A noção de interatividade implica a presença de relações entre hipertextos,⁽⁸⁾ que pela sua não-linearidade contribuem para a fragmentação da narrativa (em concordância com um programa pós-moderno), uma distração do elemento central do vídeo, a música. Sobre o trabalho de George P. Landow em torno da hipertextualidade, Graham Allen afirma:

Landow points out that the reader's ability to break the linear flow of a text by activating links, and, in some systems, to add commentaries and other *lexias* to the text being read, confirm Barthes's points about the reader's active role in the production of textual meaning. The hypertext reader can become for Landow and others an «author-reader» who embodies poststructuralism's points about the death of the «Author» as sole authority of meaning and the accompanying birth of the reader as «scriptor» (Allen 2000, 202).

Allen resume os objetivos que o vídeo musical interativo, como formato conseqüente de uma cultura participativa, se propõe cumprir, nomeadamente a transformação do espectador passivo

(7) <https://www.justareflector.com/>.

(8) Neste caso, definidos da seguinte forma: «hypertexts can consist of one "text" divided into lexias with connecting links, or can consist of a text with a range of other texts embedded within it, access to which is made by links activated by the reader on the screen» (Allen 2000, 200).

num «autor-leitor» e a criação de espaços onde o utilizador pode criar novos significados para uma obra que permanece «aberta» a constantes alterações. A hipertextualidade, equivalente neste contexto a uma interação extrativa é, deste modo, a relação entre textos mediáticos que permite a cada utilizador construir para si um texto individualizado constituído por segmentos de textos encontrados dentro do espaço de navegação, neste caso o próprio vídeo musical (Lister 2009, 22).

Podemos encontrar diversos exemplos de uma interatividade extrativa no campo do vídeo musical interativo, dentro dos quais se destaca «Just Like a Woman» (2016), vídeo com base na música homónima de Bob Dylan (embora interpretada por Jeff Buckley) e realizado pela empresa de *media* interativos Interlude. A música caracteriza-se pela utilização de uma progressão harmónica pouco variada, assim como pela consistência rítmica marcada por um acompanhamento de guitarra à voz do artista. Esta constituição permitiu aos membros de Interlude criar um vídeo, no qual é facultado ao utilizador que assista ao movimento unidirecional de uma série de quadros que entram e saem do seu campo de visão, a uma velocidade lenta e constante, e que escolha, de entre quatro narrativas diferentes, qual delas prefere ter acesso através de cliques nesses mesmos quadros. Desta forma, o vídeo não só nos permite escolher entre quatro interpretações diferentes da mesma música, como também deriva de uma transparência total relativamente ao modo de construção e consequente fragmentação das várias narrativas. Este processo, juntamente com a noção de continuidade evidenciada pelo movimento constante e incontrolável da imagem, reflete uma preocupação por parte dos autores em conservar determinados códigos de

correspondência audiovisual já enumerados. Em contrapartida, é dada ao utilizador a possibilidade de seguir apenas uma narrativa, isto é, o utilizador pode, através da interação que lhe é permitida, reverter esses mesmos códigos visuais, que mimetizam a fluidez da música, que são processuais em vez de estáticos e projetam em plano de fundo a passagem do tempo inerente à mesma. Por outro lado, este exemplo de interação serve um propósito de denúncia, que não tem como objetivo direcionar o espectador para determinado significado musical, mas sim pôr a descoberto as diversas camadas textuais que o constituem e a falibilidade da música como representação linear.⁽⁹⁾

Rome – 3 Dreams of Black, obra aberta e interatividade imersiva

Tendo revisto dois dos três tipos de interatividade enumerados por Martin Lister, interessa-nos, de seguida, explorar o último. A interatividade imersiva, segundo o mesmo autor, envolve uma navegação por representações de espaço, com a finalidade de proporcionar prazer sensorial e visual ao utilizador. Para além de «The Dilla Dimension», exemplo já mencionado, destaca-se dentro deste género de interatividade o projeto *Rome: «3 Dreams of Black»*, realizado por Chris Milk para a música «Black» pertencente ao álbum *Rome*, resultando da colaboração entre o compositor Danielle Lupi e o produtor Danger Mouse. O vídeo permite ao utilizador viajar por três diferentes sonhos à sua escolha e controlar o seu ponto de vista com o rato, que também provoca o aparecimento de determinados elementos visuais por onde quer que passe. No final de cada percurso, o espectador chega

(9) <https://helloeko.com/v/jeff-buckley-just-like-a-woman>.

ao que se intitulou de «sonho coletivo», no qual estão presentes diversas construções visuais, criadas por outros utilizadores através das ferramentas disponibilizadas no mesmo *site*. Esta última opção já pode ser considerada uma interação de registo com a obra que, juntamente com a escolha do sonho a ser percorrido (que pressupõe uma seleção de hipertextos), torna este projeto um exemplo das três principais vias de interação audiovisual anteriormente identificadas.

A contribuição do utilizador para o sonho coletivo faz do mesmo um coautor, ou um escritor da realidade experienciada, como diria Landow. Contudo, e apesar desta obra se apresentar como resumo geral das características do formato audiovisual interativo, o mesmo também evidencia um dos problemas centrais do subgénero: a preocupação em incluir o espectador na ação criadora do objeto artístico remete a música ao estatuto de banda sonora que, por sua vez, o vídeo musical, aquando do seu surgimento, se propôs inverter. As relações estabelecidas entre o trabalho visual e a componente musical dizem meramente respeito à estrutura formal e ritmo da obra auditiva, cujas passagens entre estrofes, e de estrofes para o refrão, são representadas de forma literal por passagens figurativas (por exemplo, janelas ou portões) que transportam o espectador de uma secção para outra, ao longo do caminho que este percorre. No entanto, embora esta correspondência possa evidenciar que o projeto teve em consideração determinadas características musicais como marcadores de «etapas» ao longo do vídeo, o sincronismo com que esta relação é estabelecida remete o espectador para uma estética fílmica e, a partir desta, permite assegurar a inaudibilidade

da música.⁽¹⁰⁾ No caso dos vídeos musicais, por seu turno, Carol Vernallis afirma sobre a concordância rítmica:

Music video is orchestrated to showcase the most arresting features of a song. If the song is notable for a sprightly rhythmic feel or a languorous one, the images will often seem to move at a speed even faster or slower than the music's. [...] When a string of images differs markedly in tempo from the song's in this way, the viewer will sometimes experience a sense of alignment with the music (Vernallis 2004, 167-168).

Deste modo, a representação sincronizada da mudança de secções constituintes da obra musical e marcadas pelo ritmo da mesma não destaca esta componente, mas remete-a para pano de fundo da expressão visual. A interatividade imersiva desta obra acrescenta, assim, muito pouco à associação entre espectador e música, para além de uma leitura sensorial mais acentuada, ao invés de uma leitura cognitiva usualmente adjacente ao vídeo musical.⁽¹¹⁾ Embora a noção de «obra aberta», explorada no plano teórico por Umberto Eco (e, neste caso, aplicada devido à possibilidade de alterações registadas ao sonho coletivo por todos os utilizadores que as decidam criar e pela renovação constante do conteúdo mediático), nos remeta novamente para uma valorização da interpretação individual de cada espectador,

(10) «Typically, within a scene, music enters or exits on actions (an actor's movement, the closing of a door) or on sound events [...]. It goes relatively unnoticed in these cases because the spectator's attention focuses on the action, the sound, or the very narrative change the music is helping to dramatize» (Gorbman 1987, 78).

(11) «Understandings of the role of the body in this circuit have become increasingly frequent following Marie-Laure Ryan's (2001) work calling for a phenomenology that analyses "the sense of 'presence' through which the user feels corporeally connected to the virtual world" (Ryan 2001, 14). These approaches are particularly appropriate where the interactive pleasures on offer are primarily kinaesthetic rather than cognitive as in the case of the immersive interactions offered by computer games for example» (Lister 2009, 24).

as modificações textuais que a obra pode sofrer não são de teor musical, nem audiovisual, mas sim apenas imagético.⁽¹²⁾

Conclusão

Em suma, a perda de estatuto da música profetizada pelas descrições de vídeos musicais interativos enunciadas na secção introdutória é confirmada pela relativa irrelevância da mesma nos processos de produção, divulgação e receção dos exemplos em análise. Noções de «autenticidade» e de qualidade técnica do artista são, nestes casos específicos, maioritariamente discutidas mediante as inovações tecnológicas apresentadas e as alterações de um paradigma autoral que determinam o espectador como critério último destas características. Enquanto que a relação entre utilizador e obra audiovisual se torna gradualmente mais interativa, a componente musical nela incluída é por nós diagnosticada de uma crescente passividade, como ilustrado pelo caso específico de *Rome – 3 Dreams of Black*.

Por outro lado, exemplos como «The Wilderness Downtown», «The Dilla Dimension» e «Just Like a Woman» identificaram uma valorização emergente do significado musical como aspeto sujeito à interpretação individual de cada utilizador, tal como um interesse na disponibilização de ferramentas para que a correspondência entre fatores sonoros e visuais parta também deste. Este último objetivo terá talvez como consequência um alargamento de códigos de representação visual da música (embora sujeito ao condicionamento de uma tradição estética ainda vigente), que, por sua vez, poderá influenciar as criações audiovisuais produzidas no futuro.

(12) <http://www.ro.me/>.

Contudo, apesar do vídeo musical interativo nos permitir participar na experiência audiovisual, acrescentar elementos a realidades específicas, respeitar a interpretação individual de cada obra e de se apoiar numa ideia de multiplicidade de autores, não é possível ignorar os constrangimentos ao papel interventivo do espectador fomentados por uma limitação das opções de interação. A partir disto poder-se-á questionar se o papel de consumidor inerente a uma perspetiva neoliberal sobre a interatividade (Lister 2009, 21) acarretará mais ou menos liberdade sensorial e cognitiva em relação à experiência audiovisual que o papel de espectador, condenado pelos novos *media*. Acrescente-se ainda que, sob uma perspetiva cética, e apesar da vigência de um discurso crítico que caracterizou um pós-modernismo responsável pelo surgimento do formato audiovisual em estudo, o vídeo musical interativo poderá continuar a perpetuar (consciente, ou inconscientemente), ou até reforçar uma ordem semelhante à de uma sociedade imperial e teocrática, tal como nos é sugerido por Umberto Eco: «A ordem da obra de arte é a mesma de uma sociedade imperial e teocrática; as regras de leitura são regras de um governo autoritário, que guiam o homem em cada um de seus atos, prescrevendo-lhe os fins e oferecendo-lhe os meios para realizá-los» (Eco 1991, 44).

Referências

- Allen, Graham. 2000. *Intertextuality*. Londres: Routledge.
- Arata, Luis O. 2003. «Reflections on Interactivity». In *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition*, editado por David Thorburn e Henry Jenkins, 217–225. Cambridge: The MIT Press.
- Barboza, Elisa Maria Rodrigues. 2015. «Digital Narratives: A Study of the Arcade Fire Interactive Music Videos.» *Comunicação e Sociedade* 27:387–402.
- Bjönberg, Alf. 1994. «Structural Relationships of Music and Images in Music Video.» *Popular Music* 13:51–74.
- Chrome Experiments. 2009a. «Interactive Music Videos Experiments». Consultado em 20 de Outubro de 2016. <https://experiments.withgoogle.com/just-a-reflektor> / <https://experiments.withgoogle.com/maxwell-powers-interactive-html5-music-video>.
- Chrome Experiments. 2009b. «Interactive Music Videos Experiments». Consultado em 10 de Novembro de 2016. <https://www.chromeexperiments.com/experiment/the-dilla-dimension>.
- Costa, João Pedro da. 2014. «A convergência dos vídeos musicais na web social: conceptualização e análise.» PhD diss., Universidade de Aveiro.
- Costa, João Pedro da. 2016. *Da MTV para o YouTube: A convergência dos vídeos musicais*. Porto: Instituto de Literatura Comparada Margarida Losa – Edições Afrontamento.
- Darville, Jordan. 2013. «Caribbean Drag: How Arcade Fire's Reflektor Brand Disguises Dress-up as Cultural Exchange.» *Chart Attack*. Consultado em 28 de Outubro de 2016. <http://www.chartattack.com/features/2013/10/30/arcade-fire-caribbean-drag-haiti/>. Este website deixou de estar activo após a data de consulta.
- Eco, Umberto. 1991. *Obra Aberta*. São Paulo: Editora Perspectiva S.A.
- Fox, Michelle Higa. 2011. «Mirada: 3 Dreams of Black Interview.» *Motionographer*. Consultado em 20 de Outubro de 2016. <http://motionographer.com/2011/05/21/mirada-3-dreams-of-black-interview/>.
- Frith, Simon, Andrew Goodwin, e Lawrence Grossberg. 1993. *Sound & Vision: The Music Video Reader*. London – New York: Routledge.
- Goodwin, Andrew. 1992. *Dancing in the Distraction Factory: Music Television and Popular Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gorbman, Claudia. 1987. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington – Indiana: Indiana University Press.
- Jenkins, Henry. 2009. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge: The MIT Press.
- Lister, Martin, Jon Dovey, Seth Giddings, Grant Iain, e Kelly Kieran. 2009. *New Media: A Critical Introduction*. London – New York: Routledge.
- Oliver, Hum. 2015. «Just a Reflektor: Interactive Music Videos are a Ruse, not a Revolution.» *The Guardian*. 29 de Março. Consultado em 4 de Abril de 2016. <http://www.theguardian.com/music/2015/mar/20/interactive-videos-azealia-banks>.
- Railton, Diane, and Paul Watson. 2011. *Music Video and the Politics of Representation*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Vernallis, Carol. 2004. *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context*. New York: Columbia University Press.