

interdisciplinares dos Estudos Literários nos campos da mediação tecnológica, da

Filipa Cruz (CESEM – FCSH/NOVA)

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

O videoclipe interativo surgiu em 2011 como suporte do *single* "We Used To Wait" da banda *Arcade Fire*, e foi-nos apresentado como uma inovação em relação ao protótipo de videoclipe que se havia desenvolvido nos anos 80, aquando do surgimento do canal MTV, que se propunha aliar a música a um imaginário visual e muitas vezes narrativo, uma nova camada de significado. O novo formato de videoclipe afirmou-se como uma tentativa de aproximar o espectador da música que ouve, tal como promover e publicitar as competências das novas tecnologias: possibilidade de inclusão, na experiência audiovisual, de vídeos ou elementos visuais construídos pelo espectador; a construção de uma narrativa que permita ao público a seleção de um percurso; e a possibilidade de conferir a este a sensação de ser um produtor ativo, com controlo sobre o som e instrumentação de determinada proposta musical. Assim, esta inovação mediática pode ser tida como um contributo para o fortalecimento da noção de uma cultura contemporânea participativa, em oposição a uma ideia de recepção passiva, como argumenta Henry Jenkins (Jenkins, 2009). Pretende-se, com esta exposição, discutir as analogias e o enquadramento desta proposta na linha das experiências proporcionadas pelo que Umberto Eco designa de *Obra Aberta* (1962), ou mesmo

Petra Rakic (Univ. de Ljubljana)

The youtube effect on music reception

When the video-sharing website YouTube was launched, on February 14, 2005, television has already lost its title as the main musical media. The Internet

comunicação videomusical e da música popular.

por propostas artísticas e teóricas de inícios do século XX. No sentido de analisar a relação entre o formato de videoclipe interativo e estas bases teóricas, toma-se o exemplo de *Rome "3 Dreams of Black"*, desenvolvido por Chris Milk para o álbum *Rome*, resultado da colaboração entre os artistas Danger Mouse e Daniele Luppi, cuja concepção inclui o espectador na criação artística, apelando à sua participação na construção do mundo que o próprio público percorre e experiencia. Assim, *Rome* assume-se como uma concretização prática da teoria da obra aberta de Eco, pois evidencia que a mesma proposta musical incorpora múltiplos percursos individuais, traçados pela interpretação auditiva de cada ouvinte, todos eles válidos e portadores de significado.

Nota biográfica

Filipa Cruz é natural de Lisboa. Completou o 8º grau de Piano e Formação Musical em 2014 na Academia de Música e Belas Artes Luísa Todi, em Setúbal. É finalista da Licenciatura em Ciências Musicais, na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, da Universidade Nova de Lisboa. É colaboradora no Grupo de Teoria Crítica e Comunicação e no SociMus (Grupo de Estudos Avançados em Sociologia da Música), integrados no Centro de Estudos de Sociologia e Estética Musical, e tem como áreas de interesse e de investigação o estudo interartístico, questões de intertextualidades e de estética musical.

has taken over, together with its new forms of musical ontologies, such as Napster, MySpace and Facebook. Days of massive physical music media purchases are over, music today is largely streamed and consumed online via