

**Análise semiótica da hipermídia:
um estudo do web documentário
“One Millionth Tower”**

*Semiotic analysis of hypermedia:
a study of the web documentary
"One Millionth Tower"*

Helena Schiavoni SYLVESTRE¹
Leticia Passos AFFINI²

Resumo

O artigo em questão visa realizar uma análise semiótica do web documentário interativo “One Millionth Tower”, sob a ótica de Charles Sanders Peirce, através dos estudos de Lucia Santaella. Além disso, a pesquisa objetiva estudar as possíveis interpretações vinculadas aos rizomas de interação do objeto, assim como destacar a importância das mesmas, dado que tal arquitetura de interação influencia diretamente no caráter da leitura que o usuário interagente faz do conteúdo consumido por ele.

Palavras-chave: web documentário. Interação. Semiótica. Cibercultura. Audiovisual.

Abstract

This article is intended to do a semiotic analysis of the interactive web documentary "One Millionth Tower," from the perspective of Charles Sanders Peirce, through Lucia Santaella's studies. Furthermore, the research aims to study the possible interpretations linked to object interaction rhizomes and to highlight their importance as this interaction architecture directly influences the character of reading that interacting user makes with the content consumed by him.

Keywords: web documentary. Interaction. Semiotics. Cyberculture. Audio-visual.

¹ Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em TV Digital: Informação e Conhecimento pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru/SP. Pesquisadora participante do GrAAu - Grupo de Análise do Audiovisual, cadastrado no CNPq. E-mail: helenassylvestre@hotmail.com

² Doutora em Comunicação e Cultura pela ECO/UFRJ. Professor do Programa de Pós-Graduação em TV Digital: Informação e Conhecimento pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru/SP. Pesquisadora líder do GrAAu - Grupo de Análise do Audiovisual, cadastrado no CNPq. E-mail: affini@faac.unesp.br.

Introdução

Com o progresso da tecnologia, os meios de comunicação têm se valido do processo de digitalização da informação e crescente facilidade na disseminação desses conteúdos. Aliado a esse contexto, soma-se o processo de convergência midiática que vem ocorrendo há pouco mais de uma década. Nesse sentido, a relação social entre mídia e indivíduo passou a sofrer modificações.

Em um primeiro momento, conceitua-se a convergência midiática como o processo tecnológico que propicia a junção das funções de duas ou mais mídias em um mesmo aparelho. Entretanto, deve-se também entender que a convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros consumidores. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana (JENKINS, 2008).

Um dos recursos que o ciberespaço oferece é a interatividade. Responsável pela quebra do fluxo linear de informação, a interatividade encarrega-se de tirar o internauta da posição de mero usuário passivo, colocando este na situação de uma personagem que influencia no fluxo de conteúdo da web.

Pode-se dizer que uma tecnologia é considerada interativa de fato conforme reflete as consequências de nossos atos, desenvolvendo-as para nós. Além de refletir, o meio também refrata aquilo que recebe, transformando e processando aquilo que o usuário emite e recebe de volta. Conforme esse processo ocorre, ele nos proporciona um sentido de relação entre o ser e a realidade em que se encontra (ROKEBY, 1997).

Entretanto, a interatividade pode também ser encarada como um problema devido ao fato de exigir uma reformulação no trabalho de observação, concepção e avaliação dos métodos de comunicação. É possível, então, confirmar a ideia defendida por Lévy de que, mais do que uma extensão das mídias tradicionais, as novas mídias estão em processo de transformação e readaptação. Devido às tecnologias digitais, pode-se ampliar imensamente o número de recursos disponíveis aos internautas. As conexões interativas entre usuários e provedores se tornam cada vez mais intensas, resultando assim em um formato

reestruturado do atual padrão da mídia massificada e possibilitando “[...] ao usuário deixar de lado o papel de mero consumidor e passar a ser, ele também, um agente ativo na produção e disseminação de informações e conhecimento, transmutando os usuários-consumidores em usuários cidadão” (MOTA; TOME, 2005, p. 34).

Dentro dessa plataforma multifuncional, que é a web, o uso de imagens em movimento e a não linearidade, são também características das narrativas multimídia, e estas, ao contrário da narrativa impressa - condicionada inevitavelmente a um único espaço pré delimitado -, devem ser utilizadas pelo jornalismo como elementos informativos autônomos, mas que, quando combinados entre si, ganham a capacidade de agregar significados em um nível mais profundo e de maneira mais abrangente em todos seus aspectos sensoriais. “Todas as mensagens de todos os tipos se tornam englobadas no meio, porque este se torna tão abrangente, tão diversificado, tão maleável, que absorve no mesmo texto multimídia toda a experiência humana, passada, presente e futura” (CASTELLS, 1999, p. 395).

Visando analisar um corpus hipermediático sob a ótica da semiótica peirceana, o artigo irá, em um primeiro momento, desconstruir o web documentário selecionado, a fim de compreender sua estrutura, contexto de inserção e seus principais objetivos.

Apresentação do web documentário “*One Millionth Tower*”

O web documentário selecionado para análise foi “*One Millionth Tower*”, desenvolvido em HTML 5, WebGL e Three.js. Uma vez caracterizado como interativo, o web documentário em questão utiliza a tecnologia Mozilla Foundation's Popcorn.js para que a interação por parte do usuário se torne viável.

Trazendo um panorama do dia a dia dos moradores de residenciais arranha-céus, o web documentário em questão coloca os moradores no foco narrativo através dos rizomas de interação, os quais possibilitam aos usuários determinar seu próprio percurso de navegação.

O termo “rizoma” foi elaborado por Deleuze e Guattari, com o intuito de conceituar, filosoficamente, sistemas estruturados por ramificações, sem a existência de um tronco que

se liga a elas. Tais ramificações são interligadas entre si e, analogamente, na estrutura de rede da internet elas são chamadas de “*links*”.

No hipertexto construído sob o paradigma de rede, as interconexões criam uma malha bem mais reticulada e complexa. Nesse modelo, 'qualquer ponto do rizoma pode se conectar com qualquer outro e deve sê-lo'. (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 15)

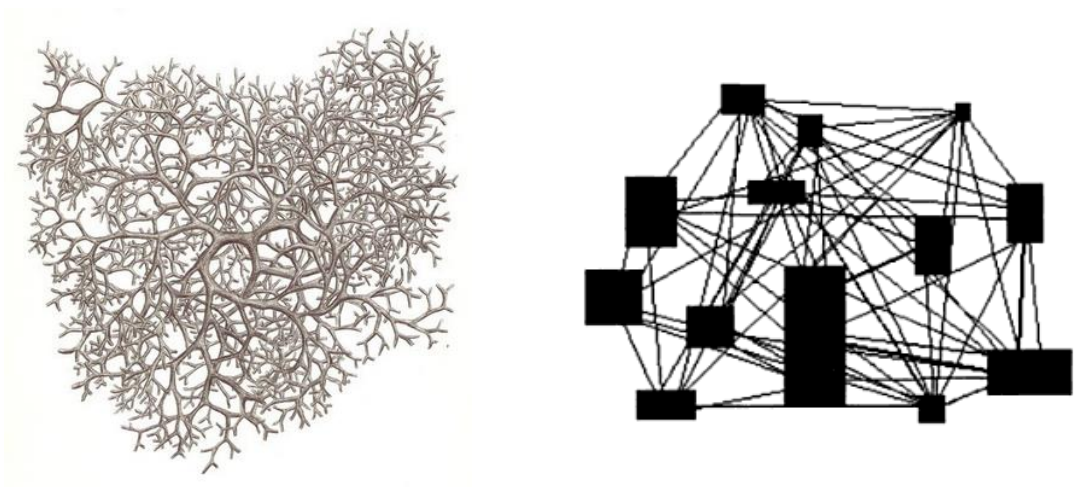


Figura 1: comparativo entre as estruturas rizomáticas da botânica e da filosofia.

Fontes: TRINDADE, Rafael. **Deleuze:** rizoma. Disponível em:

<http://razaoinadequada.com/2013/09/21/deleuze-rizoma/> Acesso em: 11 jan. 2015.

LEÃO, Lucia. **O Labirinto da hipermídia:** arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Ed. Iluminuras, 1999.

No modelo epistemológico em questão, a disposição dos elementos ignora uma estrutura hierárquica e, portanto, torna qualquer componente da ramificação apto a se conectar a todos os outros. Deleuze e Guattari (1995) classificam dois tipos de sistemas: os

centrados e os a-centrados. O primeiro traz uma analogia com os termos “raiz” e “radícula”, da botânica, os quais fazem referência a estruturas de ramificações hierarquizadas, nas quais cada elemento está exclusiva e diretamente conectado a seu vizinho hierarquicamente superior. Em oposição aos sistemas centrados, existem os sistemas a-centrados, nos quais se destacam os componentes intermediários de uma estrutura tão sistematicamente organizada, analogamente comparados ao rizoma botânico.

[...] diferentemente das árvores ou de duas raízes, o rizoma conecta um ponto qualquer com outro ponto qualquer e cada um de seus traços não remete necessariamente a traços de mesma natureza; ele põe em jogo regimes de signos muito diferentes, inclusive estados de não-signos. O rizoma não se deixa reconduzir nem ao Uno nem ao múltiplo. Ele não é o Uno que se torna dois, nem mesmo que se tornaria diretamente três, quatro ou cinco, etc.[...] Ele não é feito de unidades, mas de dimensões, ou antes de direções movediças, Ele não tem começo nem fim, mas sempre um meio pelo qual ele cresce e transborda. (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 32)

Tais sistemas buscam estabelecer uma complexidade de conexões que fogem ao padrão da réplica de ordens superiores – como acontece nos sistemas centrados –, transformando a imutabilidade dos significados das conexões centradas em ressignificações infinitas.



Figura 2: Interface do web documentário "One Millionth Tower".

A temática de “*One Millionth Tower*” possui propriedades mais condizentes com a abordagem global, uma vez que o assunto em pauta diz respeito à verticalização urbana, e o estado de degradação em que se encontram diversos arranha-céus residenciais ao redor do mundo (nomeados *highrises* na obra). O assunto não está física e temporalmente restrito, e “*One Millionth Tower*” traz uma proposta de *design* urbano participativo³. Nela, moradores de grandes comunidades de arranha-céus são convocados a formar mutirões e auxiliar arquitetos e *designers* a repensar esses espaços conjuntos.

Pensado e projetado sob a perspectiva de um ambiente digital em 3D, a interface de “*One Millionth Tower*” insere o usuário na simulação de uma comunidade de residenciais arranha-céus (*highrises*), com estruturas físicas semelhantes àqueles abordados no conteúdo do web documentário. Parte-se, então, do pressuposto de que o intuito do *design* de interface de “*One Millionth Tower*” é manter uma relação de intimidade entre ambiente e usuário, uma vez que o estímulo sensorio-motor propiciado pelos signos ali dispostos buscam semelhança tátil, visual e sonora com o tema abordado, e objetivam de fato a imersão por parte do usuário.

Durante a exploração do conteúdo pertencente à obra, o usuário necessita clicar em *links* diversos que se encontram dispostos por toda a extensão da interface. *Links* visualmente compostos por elementos figurativos que dão algum indício sobre os conteúdos a que pertencem. Dá-se como exemplo um dos fragmentos da narrativa que exhibe o depoimento de um dos moradores a respeito do descaso para com a ravina do prédio onde mora. O fragmento em questão possui um *link* de interação que faz referência imagética à ravina, antecipando ao usuário o conteúdo que este visualizará.

De maneira geral, o conteúdo pertencente ao web documentário “*One Millionth Tower*”, está integralmente inserido em uma interface 3D, a qual engloba todos os fragmentos desse material, através de uma simulação que dá a esses fragmentos a conotação de pertencimento ao ambiente criado. Uma vez que a interface se assemelha a prédios, praças, ruas e diversos outros elementos do contexto da verticalização urbana, os

³ Termos designado para fazer referência a uma prática colaborativa em que as pessoas influenciadas pelo que está sendo projetado, desenhado ou redesenhado participem ativamente de suas definições.

links vinculados aos fragmentos narrativos possuem propriedades físicas similares à “paisagem”: formatos retangulares e cúbicos, por exemplo. Por essa perspectiva, pode-se notar que houve um intuito de aproximação entre conteúdo e interface, a fim de possibilitar ao usuário uma interação mais imersiva e intuitiva.

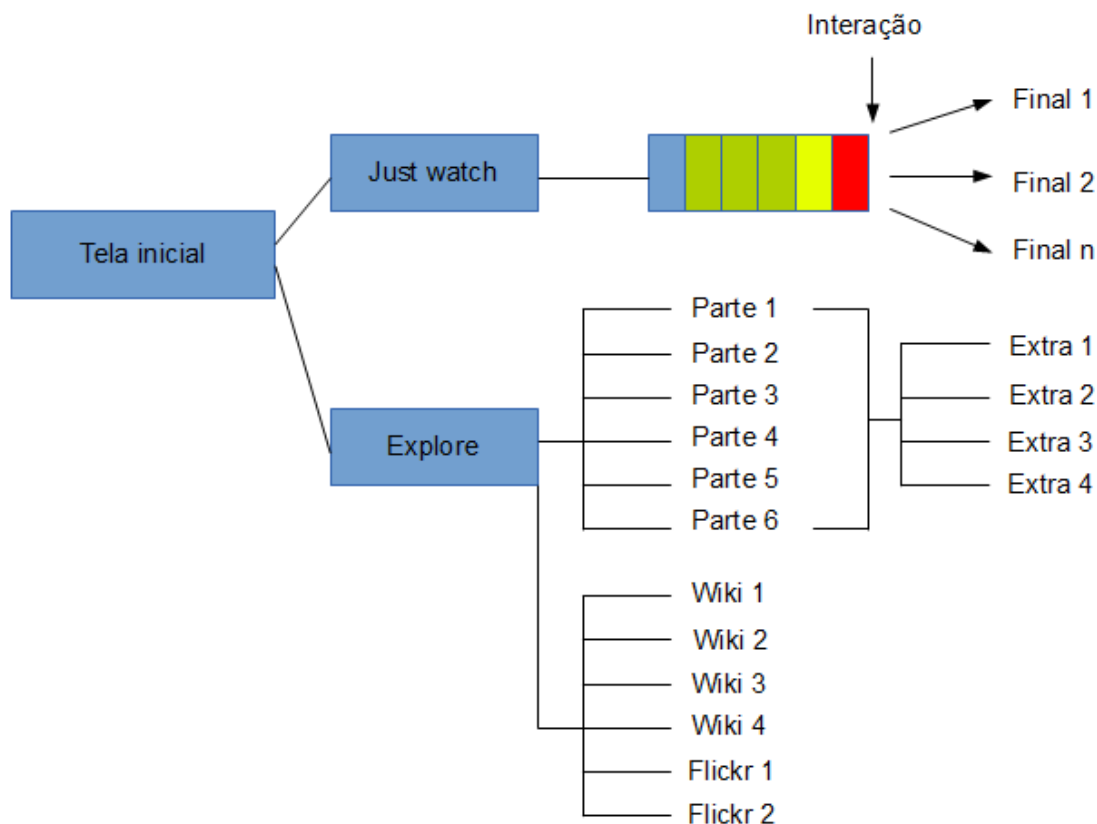


Figura 3: Mapa de navegação do web documentário “One Millionth Tower”.

Fonte: mapa criado pela autora.

Semiótica de Charles Sanders Peirce

Segundo Santaella, a fenomenologia do semioticista Peirce analisa e descreve as experiências que estão abertas a todo ser humano, em qualquer lugar e de qualquer

natureza. A ideia, em Peirce⁴, é um fenômeno ou *faneron*, sendo tudo o que é, de qualquer maneira, em qualquer sentido, presente na mente. “Fenômeno é tudo aquilo que aparece à mente, corresponda a algo real ou não”. Peirce classifica todos os tipos de fenômenos em três categorias: primeiridade, secundidade e terceiridade. Além disso, levanta elementos e características que pertencem a todos os fenômenos e que participam de todas as experiências (fatos, acontecimentos). Ou seja, Peirce divide todo e qualquer fenômeno em três categorias genéricas, que são as chamadas categorias fenomenológicas.

Quando se imagina o âmbito das possibilidades, do devir, de um fenômeno que pode vir a se concretizar, mas ainda não chegou a fazê-lo, define-se a primeiridade. O segundo passo (secundidade) é conflitar as experiências anteriores do indivíduo com o existente. Ao passarem pela terceira e última categoria (terceiridade), os fenômenos sofrem generalizações e são enquadrados dentro de leis gerais. Os fenômenos aparecem à consciência primeiramente sob a forma de qualidade, depois existência e por último sob a forma de leis.

A categoria peirciana denominada de primeiridade, (qualidade) refere-se à qualidade sensível das coisas, sem que exista relação com qualquer outro objeto ou situação. Faz referência à qualidade absoluta dos objetos, sem haver qualquer relação com outros sentimentos. A partir do momento que o signo em primeiridade é pensado, quando a qualidade passa a estar incorporada em um objeto real, ele passa a entrar na categoria fenomenológica denominada secundidade (signo em secundidade). Ao estar ligado a um fato, o sentimento torna-se algo singular, único. Torna-se algo real. A terceiridade é a categoria fenomenológica que cria leis nas quais todos os signos são incluídos.

Esclarecendo-se a lógica triádica do signo, é possível compreender o motivo da conceituação do signo de Peirce possuir três teorias: da significação, da objetificação e da interpretação. Deve-se atentar também para o fato de que a classificação dos signos não é fixa. Ou seja: um signo em primeiridade pode passar a ser um signo em secundidade ou terceiridade, dependendo do contexto em que está inserido. (SANTAELLA, 2002)

⁴ SANTAELLA, Lucia. **O Que é Semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

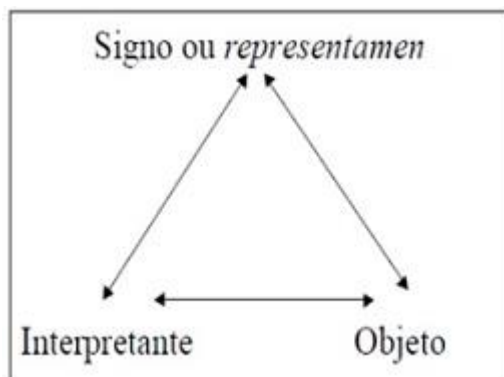


Figura 4: A natureza triádica do signo de Peirce.

Fonte: <<http://www.abq.org.br/cbq/2013/trabalhos/6/3522-13009.html>>. Acesso em: 16 out. 2015.

Com base na concepção triádica do signo, Peirce relaciona três tricotomias pelas quais os signos são constituídos:

1ª tricotomia: o que é o signo (*representamen*) em si mesmo?

2ª tricotomia: como ele se relaciona com seu objeto?

3ª tricotomia: como ele se relaciona com seu interpretante?

Estabelecendo-se uma relação entre o signo (também chamado de *representamen*) e ele mesmo, na categoria da primeiridade, origina-se o quali-signo. O quali-signo faz referência às qualidades de um signo, que necessitam de presentificação para adquirir individualidade. Na secundidade, origina-se o sin-signo, o qual atua como um quali-signo corporificado, ou seja, é a consequência da singularização do quali-signo. O sin-signo, por sua vez, pode originar o legi-signo (signo em terceiridade), a partir do momento em que surge uma universalização de seu significado. (NÖTH, 2003)

A relação entre o *representamen* e seu objeto é denominada de ícone quando ocorre no campo da primeiridade; índice quando a relação depende de uma associação, está no campo da secundidade; e símbolo, (terceiridade), quando a leitura do *representamen* for determinada por uma convenção.

O ícone é constituído pelas semelhanças de forma entre o *representamen* e o objeto representado. O ícone da lixeira do computador é um exemplo do ícone semiótico. O índice, por sua vez, é definido pelos indícios dados sobre determinado fenômeno. Por

exemplo: uma pegada humana é um índice, uma vez que dá indícios de que uma pessoa passou por determinado local (fenômeno/signo). Já o símbolo, está relacionado às convenções estabelecidas pelo ser humano, as quais podem ser universais ou não. A pomba branca é um exemplo de símbolo universalmente convencionado, uma vez que representa a paz em quase todo o globo.

Finalmente, a relação entre o *representamen* e o interpretante é classificada como rema (primeiridade), dicente (secundidade) e argumento (terceiridade). O rema atua como uma possibilidade, ou seja, é interpretado como um signo hipotético. O dicente, por sua vez, representa a existência, é interpretado como um signo fatídico, atualizado. Já o argumento é interpretado como um símbolo de convenção. (SANTAELLA, 2002)

Análise semiótica do web documentário “*One Millionth Tower*”

O capítulo em questão possui o intuito de aplicar os conceitos da semiótica peirceana, sob a luz de Lúcia Santaella, ao web documentário “*One Millionth Tower*”. Optou-se por analisar a obra como um todo, uma vez que a divisibilidade da mesma faria com que esta perdesse sua essência de significação. O que se faz é dar enfoque a conjuntos de aspectos similares de cada vez, mas isso não implica no isolamento das partes, e sim uma espécie de delimitação que não cria isolamentos no sistema semiótico de análise. Lotman (1996) conceitua essa não-divisão através do que ele chama de fronteira, e embora ele utilize o conceito de fronteira para se referir à semiótica da cultura, o mesmo está apto a ser aplicado ao contexto semiótico trazido pela pesquisa em questão.

[...] Lotman (1996) aponta que a fronteira deve ser pensada de maneira ambivalente, pois da mesma forma que ela separa os sistemas, ela também os une. Nesse sentido, não se trata de uma divisão estável, regular, e sim deve ser encarada como o resultado de um choque que permite a penetração de códigos entre os sistemas. A fronteira não está voltada, dessa forma, apenas ao caráter homogêneo da semiosfera: é ela que garante uma heterogeneidade semiótica ao texto. (DAMASCENO *apud* LOTMAN, 2013, p. 4)

Segundo Santaella (2002), as interpretações nascidas de qualquer análise

dependerão impreterivelmente da forma como o signo representa seu objeto. Sendo assim, uma vez que o signo é triádico, este permite uma análise em três faces: a face da referência, a face da significação e a face da interpretação.

A face de referência relaciona o signo ao que ele representa, levando-se em conta dois aspectos: o referente do signo e aquilo a que o signo se refere, e as particularidades sobre como o referente se encontra presente no signo. (SANTAELLA, 2002)

Sob essa ótica, classifica-se “*One Millionth Tower*” como uma obra do formato web documentário estruturado a partir de tecnologias de código aberto baseadas na linguagem de programação HTML5. Sua constituição plural em termos de codificação permite à obra integrar a narrativa a outros *sites*, que têm por intuito complementar as informações dispostas ao usuário interagente. Dessa forma, é possível acessar fotos no Flickr, conteúdos na Wikipédia e imagens no Google Street View, sem se desvincular da narrativa principal da obra. Ou seja, o usuário é direcionado para conteúdos de outras plataformas que se encontram embutidos no cenário da própria narrativa.

Em termos de interação, “*One Millionth Tower*” ganhou destaque dentre outras obras do formato, uma vez que este permite uma ampla interação com a interface, em termos de acesso a rizomas de interação e verificação das mudanças do ambiente virtual 3D a partir dos acessos a esses rizomas. Embora as possibilidades de contribuição do usuário em termos de conteúdo sejam vagas, ainda assim torna-se necessário destacar o fato de que o interagente está apto a enviar conteúdos que venham a passar pela análise dos criadores da obra, e que possam vir a contribuir com o enriquecimento da mesma.

Analisando-se a temática da obra, percebe-se que, embora ela esteja representada de forma local (uma vez que é ambientada em uma única localidade: a cidade de Toronto, no Canadá), sua representação é universal. Isso porque a problemática das comunidades de prédios em deterioração abrange todos os continentes, e, portanto, é uma questão que desperta a atenção de todo e qualquer usuário que passe pelo mesmo problema, ou que se interesse pelo tema. Ademais, embora a narrativa principal se passe em um único local, um dos rizomas de interação do web documentário permite ao usuário escolher um país para conectar a narrativa e conhecer um pouco a respeito das comunidades ao redor do globo.

Há três propriedades que tornam qualquer ser ou objeto existente apto a atuar como signo: sua qualidade interna, sua presença no universo e uma lei a qual esse algo possua.



Figura 5: Simulação climática na interface do web documentário “One Millionth Tower”.

Fonte: *print* do corpus tirado pela autora.

A partir dessas propriedades, os referentes se mostram presentes no web documentário sob três modos: o modo qualitativo, o existencial e o genérico. (SANTAELLA, 2002)

O modo qualitativo (quali-signo) refere-se à qualidade imediata do signo, às primeiras impressões causadas pelo mesmo.

Em uma pintura, por exemplo, o quali-signo diz respeito a suas cores, formas, texturas, volumes, equilíbrio e tensão de suas massas, luz e sombra, linhas e movimentos, etc. Mesmo em uma pintura figurativa, como a pintura de uma paisagem ou retrato, a atenção ao quali-signo significa abstrair da figura e daquilo que ela representa apenas seus elementos de qualidade plástica. (SANTAELLA, 2002, p. 118)

Assim, no web documentário “*One Millionth Tower*”, o aspecto do quali-signo pode ser notado, por exemplo, na interface da obra, a qual realiza a simulação visual de uma comunidade de prédios, visando criar uma relação de intimidade entre o ambiente de

navegação e o usuário interagente. O estímulo sócio-motor propiciado pelos signos presentes busca semelhança tátil, visual e sonora com o tema abordado pelo web documentário em questão. Nota-se também que a interface exibe uma simulação climática em tempo real da cidade canadense que foi cenário das gravações de “*One Millionth Tower*”, contribuindo para intensificar a sensação de imersão do usuário no conteúdo. Geralmente essas intenções da obra não são captadas conscientemente pelo usuário interagente, mas em termos de análise, a percepção das mesmas é essencial para a compreensão das estratégias utilizadas.

Pensando-se ainda sob essa lógica, a relação entre as falas dos depoentes (entrevistados) do web documentário e as imagens exibidas simultaneamente denota complementaridade, uma vez que, conforme os moradores da comunidade descrevem como eles gostariam de transformar seu habitat, essas transformações vão sendo construídas com base em imagens computadorizadas sobre a tela.

Nota-se que, conforme o usuário interage com o cenário, o *design* de interface do mesmo sofre transformações visuais. A princípio, a interface exibe a imagem de prédios em tons acinzentados, os quais fazem referência ao estado de degradação em que esses prédios se encontram. Por outro lado, os rizomas de interação da interface são coloridos, fator que acaba de certa forma incitando o usuário a acessar os rizomas. Os rizomas de interação, por sua vez, são constituídos por fotografias, com enquadramento em plano aberto. Ao clicar nessas fotografias, o usuário visualiza os elementos em 3D surgindo sobre elas para auxiliar na explanação das narrações em *off*. Os elementos computadorizados acabam ultrapassando os limites das fotografias que compõem o estado inicial dos rizomas de interação, e, por possuírem traços com cores vibrantes, as animações desses elementos sugerem que o ambiente está passando por uma transição do velho para o novo. Uma vez que todo o cenário é explorado pelo usuário interagente, esse passa a ganhar uma nova coloração e novos rizomas de interação.



Figura 6: Modificação do visual da interface após a exploração da mesma pelo usuário interigente.

Fonte: *print* do corpus tirado pela autora.



Figura 7: Os elementos computadorizados acabam ultrapassando os limites das fotografias que compõem o estado inicial dos rizomas de interação.

Fonte: *print* do corpus tirado pela autora.

O modo existencial (sin-signo) refere-se à especificidade que dá corpo ao quali-signo, o existente particularizado, com características que lhe são exclusivas. Portanto, a presença de um sin-signo exige necessariamente também a presença de quali-signos. (SANTAELLA, 2002)

Analisado sob o viés de suas particularidades, o web documentário “*One Millionth Tower*” adquire as perspectivas de um sin-signo a partir do momento em que se percebe que sua composição possui qualidades específicas e peculiares de imagem e som. Cada rizoma de interação de sua interface contém um vídeo de aproximadamente seis minutos, e essa quebra de um grande vídeo em fragmentos menores dispostos de maneira aleatória condiz com o paradigma da web de leitura não-linear e de conteúdo mais ágeis e sucintos.

Já o modo genérico (legi-signo), refere-se à classificação dos sin-signos em conceitos gerais. Os sin-signos não deixam de possuir suas particularidades, mas uma vez que se enquadram em classes ou gêneros, passam a serem olhados sob a ótica de aspectos comuns a outros existentes. Assim, esses conceitos gerais são leis nomeadas de legi-signos.

Todo signo convencional é um legi-signo. Uma palavra, uma sentença, um discurso, por exemplo, são legi-signos. São também legi-signos as notações musicais, os programas (*softwares*) de computadores, etc. (SANTAELLA, 2002, p. 122)

Uma vez que a classe de imagens videográficas do corpus da pesquisa se enquadra no formato web documentário, pode-se dizer que “*One Millionth Tower*” é também um legi-signo, já que sua composição se conforma em princípios gerais.

Os discursos verbais em *off* dos depoentes, intencionam criar um vínculo de identificação social com o usuário interagente, visto que os detentores das vozes são cidadãos comuns, moradores de uma comunidade de prédios em estado de deterioração. Papel social este que pode ser bastante similar ao usuário que está disposto do outro lado da tela. Ademais, tais discursos possuem valorações relevantes ao propósito do web documentário de chamar a atenção para as transformações em potencial a serem realizadas na estrutura física da comunidade em questão.

A face da significação determina os aspectos através dos quais o signo pode significar seus referentes. Para tal, utiliza-se dos aspectos icônico, indicial e simbólico. (SANTAELLA, 2002)

Sob os aspectos icônico e indicial, uma vez que o signo em si mesmo é caracterizado como quali-signo, em sua relação com o representante ele será um ícone, pois possui aspectos de semelhança ao objeto representado. Sob o mesmo raciocínio, se o signo em si mesmo é caracterizado como sin-signo, em sua relação com o representante ele será um índice, levando-se em conta que este possui aspectos que se assemelham a parte do universo a que ele pertence – dão indícios.

Em “*One Millionth Tower*”, o aspecto indicial mostra-se predominante, em razão de sua composição retratar parte de uma realidade maior e mais complexa do tema em questão. O web documentário optou por realizar um enquadramento no desejo de melhorias de uma comunidade de prédios por parte de seus moradores. Entretanto, esse mesmo tema poderia possuir outros recortes diversos, ao dar ênfase, por exemplo, no que a construtora dessa comunidade se dispôs a fazer ao longo dos anos para evitar o desgaste dos prédios construídos.

A multiplicidade de relações entre os signos verbais, os sons ambientes, os BGs (sons de fundo) e as imagens da interface produz um ambiente virtual isomórfico à realidade referenciada pelo web documentário. Assim sendo, este se presta plenamente à documentação de informações, uma vez que sua composição dá indícios de uma realidade que se assemelha ao objeto tema da pesquisa. Além disso, chega-se à conclusão de que a análise das matrizes de linguagem soa desconexa se estas forem analisadas separadamente.

Sob o aspecto simbólico, se o signo em si mesmo é caracterizado como legi-signo, em sua relação com o representante ele será um símbolo, sendo este um signo que representa um objeto de acordo com convenções estabelecidas – leis. “*One Millionth Tower*” possui discursos instrucionais compostos predominantemente por signos verbais orais e escritos, os quais são imprescindíveis para que o usuário consiga interagir com a interface do web documentário. Os discursos dos depoentes, por sua vez, possuem valoração relativa à aspiração dos moradores a uma vida harmônica em suas moradias, uma convivência pacífica com os membros de sua comunidade, o desejo de integração, etc.



Figura 8: Os discursos dos depoentes possuem valoração relativa ao desejo dos moradores de possuírem uma vida harmônica em suas moradias.

Fonte: *print* do corpus tirado pela autora.

A face da interpretação diz respeito à realização do interpretante - “[...] aquilo que o signo produz como efeito em uma mente potencial ou atual [...]” (SANTAELLA, 2002, p. 128). O interpretante possui três níveis de realização: imediato, dinâmico e final. O interpretante imediato refere-se ao potencial de interpretação intrínseco ao signo, independentemente da ação de um interprete que o consume. (SANTAELLA, 2002). Em “*One Millionth Tower*”, o arranjo dos signos do web documentário, combinados e mesclados, pressupõem um público alvo familiarizado com os processos de interação na web, uma vez que este pré-requisito é essencial para a exploração plena do conteúdo disposto nos rizomas de interação. Ademais, pressupõem-se um público alvo composto por jovens e adultos, com grau de escolaridade médio/alto, devido a uma ampla quantidade de informações contida na obra.

Já o interpretante dinâmico, refere-se à interpretação efetiva do intérprete, sendo que o signo é capaz de gerar três tipos de efeitos: emocional, energético e lógico. (SANTAELLA, 2002)

O efeito emocional está diretamente ligado à qualidade de sentimento que um signo provoca efetivamente no intérprete, gerando primeiras impressões pouco específicas, imprecisas. A principal reação emocional provocada pela obra - “*One Millionth Tower*” é a idealização de que a coletividade é capaz de transformar realidades para melhor. De que o potencial de transformação através da ação conjunta está apto a realizar as mudanças almejadas pelos depoentes de “*One Millionth Tower*”. Soma-se a isso o fato de que o web documentário em questão prega uma visão holística sobre o tema, sem a qual a mensagem de cunho ético e moral contida na obra não consegue ser interpretada pelo usuário.

O energético é o efeito que induz o interpretante à realização de algum feito, através da energia da ação. Esta é capaz de fazer emergir um sentimento de potência no interpretante, o qual se sente motivado a agir de algum modo. (SANTAELLA, 2002)

A obra incita uma reação ativa no usuário, uma vez que este tem que se empenhar intelectualmente a fim de compreender a mensagem transmitida pelo web documentário “*One Millionth Tower*”. Em um segundo momento, o usuário é convocado a interferir no espaço físico ao seu redor. Com esse fim, o web documentário concede informações necessárias para que as transformações sejam efetivadas, tais como um vídeo que conceitua o *design* urbano participativo e demonstra sua aplicação.

Já o efeito lógico, permite ao usuário realizar a interpretação conforme a regra interpretativa internalizada pelo mesmo. (SANTAELLA, 2002) Em “*One Millionth Tower*”, o interpretante consiste no avanço do conhecimento a respeito da realidade histórica e arquitetônica das amplas comunidades de edifícios em estado de degradação, além de se situar sobre as possibilidades de mudanças urbanísticas que podem ser realizadas nesses locais.

Com relação ao interpretante final, contanto que o usuário (interpretante) investigue suficientemente o signo, seu resultado interpretativo alcançará integralmente o potencial de interpretação pretendido pela obra. Uma vez que o intérprete (usuário interagente) esteja exposto ao web documentário “*One Millionth Tower*” na íntegra, após explorar todo o

conteúdo em potencial nele contido, pode-se alcançar o efeito de interpretação supostamente sugerido pela disposição dos signos presentes na obra. Desde que o intérprete se encaixe no perfil do público-alvo pressuposto pelo interpretante imediato. Como resultado, o usuário irá se apropriar de um sentimento de comoção pelo empenho solidário para com a vida coletiva.



Figura 9: Explicação do conceito de design urbano participativo no web documentário “One Millionth Tower”.

Considerações finais

Tanto “*One Millionth Tower*” - corpus desta pesquisa -, como outros web documentários em emergência na internet, vêm adquirindo conceitos responsáveis pela quebra de paradigma das mídias audiovisuais tradicionais. A interação do tipo “eletrônico-digital” ainda não é realidade majoritária nas produções de documentário para web, mas o propósito de renovação e reestruturação de um formato que vem sofrendo metamorfoses desde seu surgimento dá indícios de que outras tantas modificações ainda estão por vir, e

entre elas, o web documentário poderá, sim, propiciar a intervenção plena e a construção mútua por parte do usuário interagente.

Através da análise semiótica aplicada ao *corpus*, conclui-se que o potencial de interação propiciado pelos produtos hipermidiáticos é diretamente proporcional à apreensão do conteúdo pelo usuário interagente, incitando sua curiosidade, e incentivando sua ação e reflexão acerca da temática abordada. Ainda sob o olhar da semiótica, realiza-se que o *corpus* da pesquisa, enquanto *legi-signo*, é categorizado em uma classe de imagens videográficas que possui pouquíssimos exemplares: o formato web documentário interativo. Sendo assim, a escassez de produções de web documentários interativos abre espaço para que infinitas produções ainda estejam por vir, na tentativa de que estas consigam estabelecer critérios assertivos para o desenvolvimento de um formato que estimule o usuário a atingir efetivamente o interpretante final dos signos (obras) aos quais estará exposto.

Referências

CASTELLS, Manuel. **A era da informação: economia, sociedade e cultura. A sociedade em rede.** São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CUNHA FILHO, Paulo; NEVES, André. **Conceituando o hipersigno: para uma abordagem semiótica da hipermídia.** Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/712f502dc46033a54033c4675bdde6cf.PDF>. Acesso em: 15 mai. 2014.

DAMASCENO, Alex. **Imagens de intercomunicação audiovisual no dispositivo da cultura.** Anais da semana da imagem. Vol. 1, n 1. São Leopoldo: UNISINOS, 2013. Disponível em: <http://semanadaimagem.tecnoculturaaudiovisual.com.br/DAMASCENO.pdf>. Acesso em: 01 jan. 2015

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs.** Capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: Editora 34, 1995.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** São Paulo: Aleph, 2008.

LEÃO, Lucia. **O Labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço.** São Paulo. Ed. Iluminuras, 1999.

MOTA, Regina; TOME, Takashi. **Uma nova onda no ar**. In: BARBOSA FILHO, André.; CASTRO, C.; TAKASHI, T. (Orgs.). Mídias digitais. Convergência tecnológica e inclusão digital. São Paulo: Paulinas, 2005. p. 51-84.

NÖTH, Winfried. **Panorama da semiótica**: de Platão à Peirce. São Paulo: Annablume, 2003.

ROKEBY, David. **Espelhos Transformadores**. In: DOMINGUES, Diana (Org.). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Editora da UNESP, 1997.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTAELLA, Lucia.; NÖTH, Winfried. **Imagem**: cognição, semiótica e mídia. São Paulo: Iluminuras, 2001.

_____. **Matrizes da linguagem e pensamento**: sonora, visual e verbal. São Paulo: Iluminuras, 2005.

_____. **Navegar no ciberespaço**. O perfil do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. **O Que é Semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

_____. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Thomson, 2005.

_____. **Teoria geral dos signos**: como as linguagens significam as coisas. São Paulo: Pioneira, 2000.