

**Novas tecnologias e inovações na produção audiovisual:
análise sociosemiótica das três experiências interativas do diretor Chris Milk
e do programador Aaron Koblin**

*New technologies and innovations in audiovisual production:
sociosemiotics analysis of the three interactive experiences director Chris Milk
and programmer Aaron Koblin*

Carlos Henrique Sabino CALDAS¹

Levi Henrique MERENCIANO²

Luiz Antônio FELICIANO³

Resumo

O objetivo deste artigo é entender as mudanças nas relações de comunicação e formas de consumo do videoclipe em novos formatos, pautados pelos conteúdos interativos, possibilitados pelas tecnologias digitais das mídias contemporâneas. Para constituição do corpus, foram selecionados três projetos de videoclipe interativo desenvolvidos pelo diretor Chris Milk em parceria com a Google Data Arts, The Johnny Cash Project, The Wilderness Downtown e Three Dreams of Black. O referencial teórico-metodológico utilizado baseia-se nos estudos de Eric Landowski com a sociosemiótica, em especial os regimes de interação e sentido.

Palavras-Chave: Práticas interacionais. Comunicação. Videoclipe interativo. Semiótica. Sociosemiótica.

Abstract

This paper analyzes the music video within the context of media convergence, where production resources from the various communication info electronic devices act in the process of constituting its language, creating innovative experiences in the ways of enjoyment and realities of consumption. In order to constitute the corpus of this paper, three projects of interactive music video clips were chosen, the three of them directed by Chris Milk in partnership with Google Data Arts: The Johnny Cash Project, The

¹ Doutor em Comunicação pela UNESP. Professor do Mestrado em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia PROFNIT da Universidade do Estado de Minas Gerais – (UEMG).
E-mail: carlos.caldas.@uemg.br

² Doutor em Linguística e Língua Portuguesa pela Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, UNESP. Professor do Departamento de Letras, Linguística, Artes e Comunicação da UEMIG.
E-mail: levi.merenciano@uemg.br

³ Doutor em Educação pela Universidade Estadual de Campinas, UNICAMP. Professor do Departamento de Letras, Linguística, Artes e Comunicação da UEMIG. E-mail: luiz.feliciano@uemg.br

Wilderness Downtown and Three dreams of Black. The theoretical methodological framework for this work is based the works of Eric Landowski on sociosemiotics, considering specially the regimes of sense and interaction.

Keywords: Interactional practices. Communication. Interactive Music Video. Semiotic. Sociosemiotics.

Introdução

A questão da interatividade é um dos conceitos mais usados e, ao mesmo tempo, pouco definidos em sua essência, e, como afirma Primo (2008), este campo está desprovido de uma sistemática conceitual, sendo que, para ele, não é possível identificar uma escola interacionista de comunicação (p. 13). Nesse contexto, nossa proposta é discutir teoricamente a problemática das interações mediadas a partir da linguagem, em especial a semiótica, pois interatividade deve ser entendida neste trabalho como uma atividade produtora de sentido a partir da comunicação em ato ou mediada. Partimos do argumento de que a interação comunicacional se efetua a partir do concurso da mediação da linguagem, pois, como afirma Nascimento (2008), “as teorias da linguagem, herdeiras de Ferdinand de Saussure, Louis Hjelmslev e Émile Benveniste, construíram as bases para que se pudesse instituir a linguagem como mediadora entre o homem e o mundo” (p. 22).

Nesse sentido, tratamos a questão da interatividade pela enunciação, trabalhando o conceito de enunciação (FIORIN, 2010) dentro da tradição dos estudos de linguagem, pois compreendemos que a enunciação pressupõe as relações de comunicação, porque, como afirma Médola (2003), “situações de comunicação nos levam a tocar direta, ou indiretamente, em questões de enunciação, programas de manipulação, estabelecimento de contratos fiduciários, condições de interação” (p.5).

Direcionando o foco para as práticas interacionais a partir da linguagem na comunicação, concordamos com Fechine (2006), que vê as mídias se transformarem em um lugar privilegiado de interação nas sociedades urbanas. Segundo a autora, os meios eletrônicos e a TV, por exemplo, proporcionam novas formas de acesso às instituições, informações, aos locais e às pessoas. Nesse mesmo panorama, com ênfase na TV, Médola (2006) acredita que vivemos em um momento de convergência midiática, uma fase de transição, na qual o “processo de comunicação televisual que conhecemos passa

por mudanças significativas quando inserido nos sistemas totalmente digitalizados”, transmissão em TV aberta, cabo, internet, por exemplo, “de modo que a migração da televisão analógica para a digital pode inaugurar, em última instância, um processo de constituição de uma nova mídia, baseada em outras possibilidades de interação entre enunciador e enunciatário”. Segundo a autora, é necessário, nessa nova ecologia midiática, uma investigação para a “compreensão da enunciação nessa nova situação de comunicação” (p. 2).

No viés da semiótica discursiva, em especial nos avanços teóricos de Eric Landowski com a semiótica das interações que analisaremos os três videoclipes interativos da Google, The Johnny Cash Project, The Wilderness Downtown e Three Dreams of Black⁴, entretanto consideramos necessários alguns apontamentos basilares dos regimes de interação e sentido.

Regimes de interação e sentido

Landowski (2009), no livro *Interacciones arriesgadas*, apresenta quatro regimes de interação, a programação, a manipulação, o ajustamento e o acidente. A partir desses regimes identificados e formalizados teoricamente o autor organiza os princípios referentes à maneira pela qual os sujeitos estabelecem suas relações com o mundo, com os outros sujeitos e consigo mesmos (LANDOWSKI, 2009, p. 17). Fachine e Neto (2010, p. 9) destaca que, no pensamento de Landowski, os regimes de interação nas práticas sociais não se definem substancialmente, mas são dinâmicos em relações de contrariedade, contraditoriedade e implicação, presentes na lógica do quadrado semiótico e, por isso, intercambiáveis entre si a partir de dois modos de estar no mundo: o fazer-ser, no eixo relativo aos modos de existência, e o fazer-fazer, no eixo dos modos de ação.

Ao descrever esses dois modos de estar no mundo os regimes de interação relacionados ao modo de existência correspondem, segundo o autor, à programação e ao acidente, enquanto os relacionados aos modos de ação correspondem à manipulação e ao ajustamento. Esses quatro regimes de interação observáveis nas práticas sociais

⁴ Os três projetos de videoclipe interativo foram desenvolvidos pelo diretor Chris Milk em parceria com a Google Data Arts para demonstrar a potencialidade que o navegador Google Chrome possuía em produzir audiovisuais interativos, por isso a união de Milk que é do cinema com Koblin, que é da tecnologia.

formam um sistema dinâmico que admite não apenas deslocamentos de um ao outro, mas a ocorrência de concomitâncias.

O primeiro regime, o da programação, está fundado nas regularidades que podem ser decorrentes tanto das causalidades físicas como dos condicionamentos socioculturais ou de processos de aprendizagem, resultando em ações que exprimem as práticas de ordenação social, as ações rotineiras, os comportamentos automatizados. São comportamentos internalizados e naturalizados, mas que operam de acordo com uma programação. Esse regime também implica a ocorrência de um percurso narrativo predeterminado por papéis temáticos ou posições definidas por certas regularidades. As experiências interativas da Google concebem uma intervenção orientada pelo papel temático de interator, circunscrevendo sua atuação enquanto enunciatário aos limites do programado no dispositivo.

Entretanto, no objeto em análise, o programa é virtual (potencial) e o percurso narrativo só é atualizado pela ação que se dá em termos de intersubjetividade e de interioridade, ou seja, no regime da manipulação no qual o sujeito é motivado à ação em função dos procedimentos persuasivos. Landowski (2009) descreve o regime da manipulação como aquele fundado na intencionalidade, em que se manifestam as motivações e as razões do sujeito (p. 25). “A manipulação pressupõe, por um lado, um sujeito que quer que o outro queira, e, de outro, a existência de um sujeito de vontade” capaz de avaliar os valores em jogo e aderir ou não ao contrato proposto (p. 47). Dentro desse princípio, procuraremos demonstrar que o regime de programação deve estar articulado também à manipulação para que o enunciatário esteja motivado a realizar a ação de interagir, de modo que o regime de interação próprio da adaptação de um sujeito a um objeto, no caso da programação, seja regido pelas estratégias de manipulação obtendo do actante a coparticipação por meio da persuasão.

O regime de acidente, no qual o azar constitui seu princípio, Landowski (2009) afirma ser o mesmo fundamentado no risco, no sem-sentido e na imprevisibilidade (p. 73). Em relação ao regime de ajustamento, Landowski (2009) o considera no regime que comporta mais riscos em comparação aos regimes anteriores, pois a relação entre os atores se passa em uma perspectiva muito mais ampliada em termos de criação de sentido. Esse regime está fundamentado no fazer sentir, pois pressupõe que o coparticipante, com o qual interage, seja tratado como um actante sujeito de pleno direito e não como possuindo um comportamento estritamente programado, qualquer

que seja sua natureza actorial. Essa interação se embasa no fazer sentir e no contágio entre sensibilidades com a característica do ser sentido. Outro atributo do regime de ajustamento é o comportamento imprevisível do ator com o qual se pretende interagir (p. 49).

O autor não analisa os regimes isoladamente, mas em conjunto, desenvolvendo o que considera um sistema. É esse quadro teórico que orientará a leitura semiótica de um videoclipe destinado a propor novas formas de consumo para enunciatários globalizados. Para situar o videoclipe na cena da globalização consideramos relevante analisar o objeto na perspectiva de seu desenvolvimento enquanto produto midiático no contexto da convergência e seu papel nos processos de inovação e experimentação de linguagem audiovisual, de modo a fundamentar a pertinência de sua escolha.

O *corpus* desse artigo foi definido a partir do estudo de Caldas (2020) onde o autor desenvolveu um mapeamento sobre o estado da arte da primeira década de vídeos interativos. Assim, foram escolhidos três projetos de videoclipe interativo desenvolvidos pela mesma equipe da Google Data Arts, o diretor Chris Milk e o programador Aaron Koblin, sendo os projetos: The Johnny Cash Project⁵, The Wilderness Downtown⁶ e Three Dreams of Black⁷. A escolha desses experimentos foi motivada pelo entendimento de que esses vídeos representam uma prática de fruição que altera as formas conhecidas de consumo de clipe, uma vez que a participação do enunciatário (re)desenha a figuratividade à medida que interfere nas projeções espaciais do videoclipe. Em nosso *corpus*, destacamos como a questão da interatividade se torna um debate contemporâneo em função do computador, proporcionando uma nova forma de constituição textual do videoclipe em uma situação de hipermídia, na qual a base interatividade é pensada para funcionalidade de retorno. Abaixo, antes de analisarmos os regimes de interação das três experiências, apresentaremos uma breve descrição dos projetos.

As três experiências de videoclipe interativo da Google

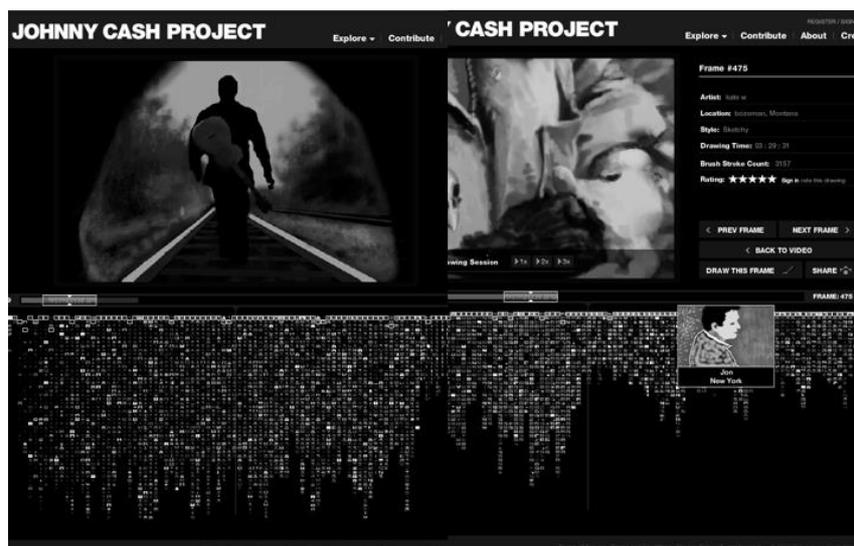
⁵Disponível em: <<http://www.thejohnnycashproject.com/>>. Acesso em: 15 jun. 2020.

⁶Disponível em: <<http://thewildernessdowntown.com/>>. Acesso em: 15 jun. 2020.

⁷Disponível em: <<http://www.ro.me/>>. Acesso em: 15 jun. 2020

O The Johnny Cash Project (www.thejohnnycashproject.com), é um projeto de videoclipe interativo que reuniu mais de 350 mil contribuições de pessoas de mais de 160 países. Um vídeo com imagens de Johnny Cash foi desmembrado em *frames* e cada *frame* ficou disponível para ser manipulado. O projeto, conduzido por Chris Milk, foi lançado em março de 2010. Nesse projeto o interator pode assistir o videoclipe e/ou desenhar um frame que fará parte desse clipe participativo (FIG. 1).

Figura 1 – Telas de Watch the video



Fonte: Frame do Navegador www.thejohnnycashproject.com

A música utilizada no videoclipe é a “Ain’t no Grave”⁸, uma canção folclórica americana que faz parte do álbum póstumo de Cash *American VI: Ain’t no Grave*, lançado em 2003. Com o tema religioso, a música aborda a questão da morte, vida eterna e ressurreição⁹. A primeira parte da canção diz: “*There ain’t no grave can hold my body down; There ain’t no grave can hold my body down; When I hear that trumpet sound I’m gonna; rise right out of the ground; Ain’t no grave can hold my body down*”¹⁰. O videoclipe em si mostra cenas de várias gravações de Johnny Cash organizada no filme final.

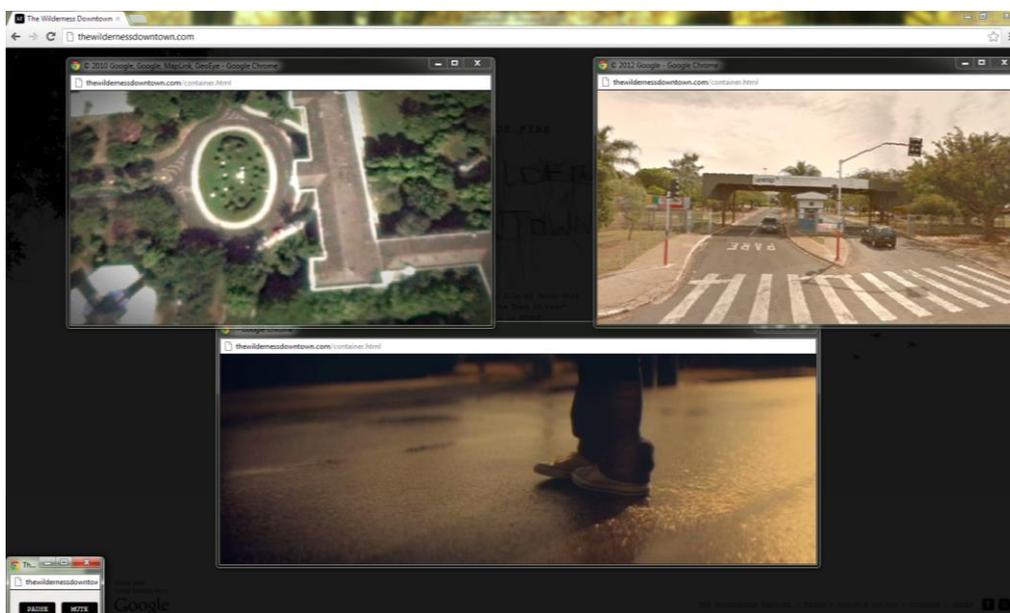
⁸ Tradução nossa: Não há um túmulo.

⁹ Resenha do álbum disponível em: <<http://arraf.forumaqui.net/t5269-johnny-cash-american-vi-ain-t-no-grave-resenha>>. Acesso em: 7 jun. 2012.

¹⁰ Tradução nossa: Não existe cova que possa conter meu corpo; Não existe cova que possa conter meu corpo; quando eu ouvir a trombeta soar vou me erguer do chão; Nenhuma cova pode conter meu corpo.

Prosseguindo, The Wilderness Downtown é o segundo projeto de Aaron Koblin e Chris Milk. Esse experimento tem como música “*We used to wait*”, da banda canadense Arcade Fire. Acessando o site www.thewildernessdowntown.com (Figura 2), o usuário se depara com uma tela com o nome da banda e do projeto em destaque e um espaço para escrever o endereço do local onde ele passou a infância. Automaticamente, o site identifica o local e, ao clicar em *search*¹¹, começa um processo de digitalização on-line. Após a digitalização aparece o botão *play film*. Abaixo desse botão surge uma mensagem de orientação para que os outros programas ou janelas estejam fechados, pois o filme exige muito do processador.

Figura 2 – Tela inicial do site www.thewildernessdowntown.com



Fonte: frame do site www.thewildernessdowntown.com

Ao iniciar, o Google Chrome instantaneamente começa a reproduzir o videoclipe com um jovem correndo em uma rua entre a madrugada e o amanhecer. Algumas janelas com o local são abertas automaticamente com imagens captadas pelo Street View, no canto direito do navegador, acompanhando a perspectiva do olhar do jovem. Na sequência da narrativa essas três janelas que estão abertas simultaneamente se redimensionam até restar apenas a panorâmica aérea. Essa que continua a rotacionar em

¹¹ Tradução nossa: “pesquisar”. OBS. Se o local escolhido não constar na lista de dados geográficos digitalizados pelo Google Street View, automaticamente é gerada uma mensagem para escolha de outra localização ou ponto de referência.

360 graus começa a se afastar, abrindo em perspectiva geral, até que automaticamente desaparece. Nesse instante é aberta uma janela de edição de texto e imagens com os seguintes dizeres: “*Write a postcard of advice to the younger you that lived there then*”¹². Nela o usuário tem a possibilidade de escrever com o teclado ou desenhar com o mouse uma mensagem para os mais jovens com conselhos em forma de cartão-postal.

Após cinquenta segundos os pássaros tridimensionais retornam pousando na mensagem escrita. Ao mesmo tempo, outras janelas com o jovem correndo aparecem, mas agora ele está em um ambiente branco. Em seguida, outras janelas da cidade começam a surgir e os pássaros vão migrando para elas. Depois, vão caindo na cidade e se transformando em árvores. O videoclipe acaba com quase toda a paisagem coberta por árvores.

A última e terceira experiência é *Three Dreams of Black*¹³, um videoclipe interativo que faz parte do projeto Rome, álbum originado da parceria entre o produtor Danger Mouse e o compositor Daniele Luppi, produzido entre os anos de 2008 e 2011. Contou, também, com a participação de Jack White e Norah Jones. O videoclipe funciona como um visualizador de modelos em WebGL¹⁴. Ao entrar no site www.ro.me, são apresentadas três opções: em destaque a opção entrar, à esquerda, adicione um sonho, e à direita, explore outros sonhos. Ao clicar em entrar é iniciado o clipe. A narrativa apresenta três sonhos separados, sendo que a primeira mostra um vídeo, a segunda, gráficos 2D, e a terceira, modelos em 3D.

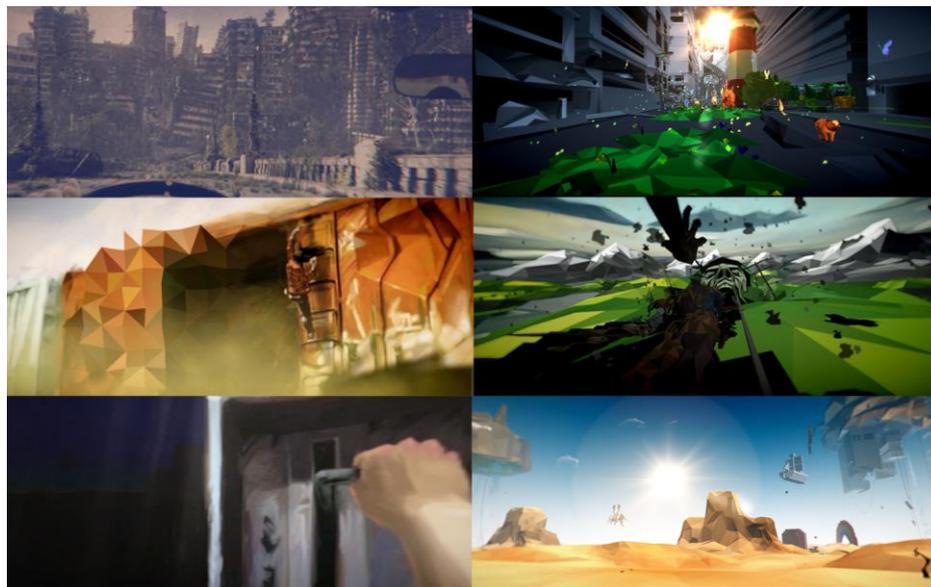
O clipe inicia no suporte em vídeo com o personagem principal vagando por uma cidade abandonada e destruída. Por quase todo o clipe (FIG. 3) o personagem principal aparece em câmera subjetiva. Ao cair no sono é levado para o ambiente dois, o espaço gráfico 2D. O personagem acorda e vaga de carro pela cidade. Nesse suporte há a opção de interagir com o *mouse* em panorâmica e *tilt* e, por onde o *mouse* passar, a imagem fica “mosaicada”.

¹² Tradução nossa: Escreva um cartão-postal com conselhos aos mais jovens que viveram lá.

¹³ Disponível em: <<http://www.ro.me/>>. Acesso em: 15 jun. 2020.

¹⁴ WebGL (Web Graphics Library) é uma extensão de JavaScript que possibilita a geração de gráficos 3D interativos em qualquer *browser* compatível, sem a necessidade de *plug-ins*.

Figura 3 – Cenas do videoclipe interativo Three Dreams of Black



Fonte: montagem nossa do site <http://www.ro.me/>

Por onde o usuário direciona o *mouse* são geradas imagens tridimensionais de animais (alces, cavalos, flamingos, entre outros) correndo pelas ruas da cidade e deixando um rastro de triângulos verdes (árvores, farol e campos) até entrar em um túnel escuro. Prosseguindo a descrição da narrativa do clipe o personagem acorda em um quarto, em um ambiente bidimensional, levanta da cama e caminha em direção a uma chave de energia. Quando ele aciona essa chave aparece o cenário de um deserto tridimensional. Ele, então, caminha pelo deserto até que, em determinado momento, começa a flutuar e voar junto com pássaros. Por onde ele passa é deixado novamente o rastro verde no ambiente desértico. Nesse ambiente é possível visualizar os outros dois cenários, a cidade destruída e a pradaria norte-americana, ambas de cabeça para baixo. Pode-se perceber que, por onde o personagem voa, é possível visualizar vários desenhos tridimensionais, como, por exemplo, o logotipo da Google Chrome e a marca Rome do CD.

Ao término da música a imagem escurece totalmente e, em seguida, é aberta uma janela no navegador com opções de continuar a explorando, explorar outros sonhos (o usuário é direcionado para uma galeria de desenhos tridimensionais produzidos por outros usuários, com as categorias: todos os sonhos, sonhos no solo/chão, sonhos no céu

e sonhos favoritos) e adicionar um sonho (o usuário é direcionado para a ferramenta de sonhos).

Após a descrição das três experiências, analisaremos as práticas interacionais dos projetos a partir dos estudos de Eric Landowski com a sociossemiótica, em especial os regimes de interação e sentido.

Análise dos regimes de interação no videoclipe interativo

Com o viés analítico de examinar as intervenções dos actantes com base nos regimes de interação e sentido, o primeiro videoclipe interativo, The Johnny Cash Project, a programação instituída pelo aplicativo é desenhar uma imagem de Johnny Cash para ser integrada a uma produção colaborativa em forma de videoclipe. Mas, neste caso, o interator tem que seguir determinadas regularidades comportamentais programadas pelo destinador, como, por exemplo: cadastrar no website, escolher o frame a ser desenhado ou aceitar o frame escolhido aleatoriamente pelo programa, desenhar em preto e branco com determinadas ferramentas preestabelecidas e enviar o frame para avaliação. Em todo esse percurso, como afirmado anteriormente, há uma doação de competência semântica e uma doação de competência modal, onde o destinador julgador que modera qual desenho irá fazer parte ou não do The Johnny Cash Project. Em um segundo momento desse percurso programado temos o aceite e a reprovação do frame do interator. Nesta circunstância, consideramos a possibilidade de uma transcendência entre as relações de causa e efeito nas regularidades comportamentais programadas pelo destinador, pois o sujeito poderá apresentar condutas na ordem da motivação em compartilhar ou contribuir com outro desenho ou, no caso da reprovação, desistir ou tentar novamente participar dessa programação. Essas motivações são advindas das competências difundidas através da relação do destinador manipulador pelo website interativo ou durante a narrativa do videoclipe, capacitando o actante a performar de uma maneira mais ampla ou não. Direcionando nosso foco para a manipulação, como apresentado anteriormente, em The Johnny Cash Project o enunciador propõe, em sua essência, uma experiência de interatividade com o elemento da colaboratividade, entretanto preestabelece a narrativa, a música, a tematização e a figuratividade, limitando os sujeitos a funções específicas.

No segundo videoclipe interativo, *The Wilderness Downtown*, o interator tem como regime programado duas rotinas básicas preestabelecidas pelo destinador manipulador: colocar o endereço, buscar o endereço, reproduzir o clipe, escrever uma mensagem na janela interativa, reproduzir novamente o clipe, compartilhar o link do clipe nas redes sociais, enviar o cartão postal para ser avaliado pela Google, responder o cartão postal. Nesse percurso, observamos que o destinador domina toda relação interativa com o destinatário, mas oferece ao destinatário uma competência de acordo com a programação e suas regularidades, manipulando-o a fruir para conseguir o objetivo de impressão e envio do cartão postal, por exemplo. Outra maneira de manipulação que é feita em *The Wilderness Downtown* são os elementos de veridicção com as imagens em 360 do Street view, que promove ao interator um efeito de sentido de identificação, subjetividade e individualização.

Em *Three Dreams of Black*, o terceiro videoclipe interativo, a programação proposta pelo enunciador tem as seguintes regularidades: as opções de entrar no sonho (em destaque), adicionar um sonho, explorar outros sonhos, utilização do mouse para pan, tilt e mosaicar imagens, entrar nos outros dois cenários, continuar a explorar, reproduzir novamente, explorar outros sonhos e adicionar um sonho. Temos, neste videoclipe interativo, rotinas que só ocorrem no fluxo e fora dele, sendo que, diferente dos outros dois vídeos interativos, há mais ações durante a exibição em fluxo. Por trabalhar com uma estética de videogame o destinador atribui ao destinatário, principalmente no cenário desértico, a competência semântica de explorar um ambiente aberto. Mas até esse ambiente está programado, pois é o destinatário que define os objetos tridimensionais que farão parte do universo *Three Dreams of Black*. Essa estratégia de manipulação gera um efeito de sentido de exclusividade e de imersão na narrativa, em que o destinatário é seduzido a explorar novos sonhos e a um fazer seus sonhos, sendo que seu desenho poderá fazer parte da narrativa do videoclipe.

A descrição das três experiências realizadas anteriormente aponta para os dois regimes de interação refletidos nas diferentes interações presentes, o de programação, conforme demonstramos na análise, e o de manipulação, consoante nos adiantamos ao tratar da comunicação no contexto da convergência tecnológica. No regime de programação é possível afirmar que as diversas ações dos enunciatários podem ser caracterizadas como parte dessa programação, pois dela “preside as atividades tecnológicas, que concernem às relações entre os seres humanos e as coisas” (FIORIN,

2013, p. 439). A interação do enunciatário com o clipe só é passível de ocorrer em função da programação imposta, como, por exemplo, assistir ao videoclipe somente no navegador Google Chrome ou acessar outras possibilidades, como ações de desenhar e navegar com o mouse durante o clipe.

Encontramos nessas três experiências elementos que são da ordem do fazer fazer, então, elementos que convocam à participação com discursos do tipo “desenhe, clique”, escreva dentro de papéis temáticos determinados e estereotipados. Partindo das regularidades fundadas nas causalidades físicas, programaticamente a interação é potencializada nas três experiências à medida que o enunciatário é modalizado a um querer fazer, desenhando um frame em The Johnny Cash Project, criando um sonho, compartilhando um cartão postal em The Wilderness Downtown ou curtindo outro sonho em Three Dreams of Black nas redes sociais. Os recursos disponibilizados seguem regras estabelecidas, tais como frames para desenhar sobre uma imagem guia, escrever uma carta com um tema preestabelecido e criar objetos 3D no deserto ou no céu, demonstrando que não é permitido quebrar essa rotina, cabível de ser censurada pelo enunciador. Neste caso, temos o regime de programação acontecendo conjuntamente com a manipulação, sendo a programação como uma rotina a fazer e a manipulação no imperativo (participe da homenagem póstuma do cantor, participe de um projeto de conscientização ecológica, participe de um universo em que sua obra será vista e apreciada).

No regime de manipulação, ao projetar figurativamente o usuário como personagem principal, o enunciador cria estratégias de sedução e de exclusividade visando à identificação do enunciatário com o personagem principal. Essa manipulação é concretizada por meio de estratégias como da câmera subjetiva e dos controles de pan e tilt ao utilizar o mouse direcionando o enunciatário a fazer, olhar a cena e fruir através das tecnologias, desencadeando um desejo de imersão em Three Dreams of Black, possibilitando a participação em um tributo de fãs em Johnny Cash Project, criando uma cena em uma obra colaborativa e pelo elemento de verificação das imagens em 360 graus do Street View em The Wilderness Downtown. Esses efeitos de sentido podem nos remeter a interpretar essa relação como um regime de ajustamento. Mas, em relação a esse regime, fundado no fazer sentir, acreditamos que é produzido um efeito de sentido de interatividade para sentir, mas não como um ajustamento pleno na concepção de Landowski, mas um ajustamento reativo, pois essa série de recursos, como os de

plasticidade, figuratividade, imersão, é elemento de atração que envolve afetivamente no prazer de experimentar uma nova tecnologia, na identificação com o projeto, no lúdico, sendo um fazer sentir restrito, uma sensibilidade reativa, mais relacionada com a programação e a manipulação. Nessa perspectiva, o ajustamento pleno só é possível em uma relação que seja mútua. Como exemplo Landowski cita a dança, na qual o parceiro se ajusta junto com o outro dançarino, sentindo e aprendendo o seu movimento (p. 53). O autor afirma que

[...] Hoje, muitos aparelhos eletrônicos utilizados como parceiros de jogos ou com fins de simulação destinados à aprendizagem (por exemplo, para os pilotos de avião) são tão sofisticados, tão determinados em suas mais discretas e sutis reações aos movimentos do utilizador, que dão a impressão de que a máquina “sente” o seu parceiro. Não é evidentemente mais que uma ilusão, mas que mostra que entre a programação, quando ela é colocada em um estado de refinamento muito avançado, e o ajustamento “sensível”, a passagem não é absolutamente intransponível¹⁵ (LANDOWSKI, 2009, p. 51, tradução nossa).

Pode-se observar nessas regularidades uma transcendência em suas relações, em que o sujeito é manipulado a ultrapassar os limites do assistir para interagir com todo o aplicativo. Neste caso, percebe-se a intencionalidade do enunciador filtrando apenas a utilização do site, manipulando o enunciatário a interagir somente nessa plataforma. Direcionando para o regime de acidente, fundado no princípio da imprevisibilidade e da aleatoriedade, o mesmo pode ocorrer por uma falha técnica do dispositivo em reproduzir ou gerir o software/navegador ou pela falta de conectividade com a internet, já que as três experiências são acessadas online.

É importante salientar que nessas três experiências as passagens de um regime para outro são graduais e dinâmicas entre si, possibilitando traçarmos um percurso. Consideramos o primeiro procedimento em assistir ao videoclipe contínuo, localizado no eixo da programação. Porém, em *The Wilderness Downtown*, é necessária a ação de inserir, primeiro, um endereço, gerando um contrato (manipulação) antes mesmo da execução do clipe. Em *Johnny Cash Project* e *Three Dreams of Black* o sujeito já está condicionado ao assistir em primeira instância. Durante a execução dos clipes há uma

¹⁵ Versão original: Hoy en día, numerosos aparatos electrónicos utilizados como coparticipantes de juegos o con fines de simulación destinada al aprendizaje (por ejemplo, para entrenar pilotos de aviones) son tan sofisticados, tan finos en sus reacciones a las mociones más discretas y sutiles del usuario, que dan la impresión de que la máquina “siente” a su coparticipante. Obviamente, se trata de una mera ilusión, pero que muestra que entre la programación llevada a un grado de refinamiento muy elevado, y el ajuste “sensible”, el paso no es infranqueable.

dinâmica dos regimes de programação e manipulação em *The Wilderness Downtown* (na criação do cartão postal) e no *Three Dreams of Black* (funções utilizadas pelo mouse). No primeiro, está programada a ação do sujeito, em determinado momento, de desenhar, escrever um postal, sendo que existe uma duração para a confecção do mesmo. Nesse momento o sujeito é persuadido a interagir com o programa. No segundo clipe o sujeito é convocado a interagir por meio do mouse quando a imagem se torna bidimensional, lembrando que na primeira tela há uma instrução a respeito disso. Nesse âmbito, todos os movimentos e possibilidades de interação estão programados, mas a possibilidade de inserir elementos pelo mouse se torna um atrativo, o sujeito é tentado a usufruir do programa. Ao término dos clipes são acionadas telas para contribuições, compartilhamentos e outras derivações que manipulam o sujeito a continuar a experiência. Nesse sentido, as experiências *Johnny Cash Project* e *Three Dreams of Black* convocam o sujeito a interagir criando um desenho, sendo que, durante a atividade de criação, ocorre uma dualidade de regimes, o da programação e o da manipulação, não acontecendo o ajustamento (dois sujeitos), mas sim uma sensibilidade reativa que está relacionada com a programação e a manipulação.

Para finalizar esta análise, acreditamos que exista um quadro de possibilidade do regime de acidente e do regime de ajustamento pleno ocorrer. Como trabalhamos no âmbito de interação mediada por dispositivos tecnológicos, existem momentos em que essa tecnologia pode falhar. Nessa situação, o regime de acidente, que expressa o descontínuo, o caos, pode ocorrer no âmbito de falhas estruturais na execução do videoclipe ou na produção dos desenhos (desconexão com a internet ou problema de software e hardware). Nesse ambiente, instala-se um tipo de ajustamento que redireciona ou não o sujeito a entrar novamente na programação.

Considerações finais

Conforme observamos nas análises, nas três experiências de videoclipes interativos, após descrevermos suas características e funcionalidades, observamos como o texto audiovisual foi figurativizado e tematizado e como foi articulada a produção de sentido pelo público ao interagir com os videoclipes por meio de aplicativos desenvolvidos para internet. Nessas análises foi nítida a necessidade de criar o efeito de sentido de novidade tecnológica e exclusividade. Com elementos manipulação e papéis

temáticos determinados, esses vídeos interativos mostraram-se um tanto fechados/limitados quanto à interação, sem possibilidade de quebra na rotina estabelecida na programação. Sendo o clipe programado, contém aquelas regularidades próprias de um regime seguro, sem desvios, no qual um sujeito se molda a um sistema organizado e preestabelecido, conforme postulado por Landowski (2009). Entretanto nos vídeos interativos há elementos nas relações enunciativas que produzem efeitos de interatividade, a exemplo da exploração de cenas como as do Google Street View em 360, na câmera subjetiva com controle de pan e tilt, na janela de desenho interativa, desafiando o olhar “habitado” do sujeito à figuratividade e à espacialidade.

A escolha dessas experiências deveu-se ao entendimento de que as mesmas representam uma prática de fruição que altera as formas conhecidas de consumo de clipe, uma vez que a participação do enunciatário (re)desenha a figuratividade à medida que interfere nas projeções espaciais do vídeo. Observamos nas análises a ressonância do conceitual teórico de interação ao semiotizar o objeto, sendo que essa interação do vídeo não é só uma interação no âmbito da projeção, é uma interação de fato. O sujeito tem que somaticamente entrar em contato com a máquina em uma ação efetiva, caso contrário não haverá interação. Os percursos narrativos só serão efetivados se o sujeito agir, clicando, desenhando, navegando pela interface. Mesmo que essa interação seja reativa e limitada, existem vários componentes agindo para que o sujeito faça alguma ação ou tome decisões, como, por exemplo, coloque um endereço, envie o cartão postal pelas redes sociais, utilize o mouse para navegar. Outro ponto é a identificação que o sujeito tem com os outros elementos, como a música e a banda, por exemplo, tensionando e colocando valores em jogo, como o de se sentir partícipe do processo, gerando um sentimento de pertença.

Consideramos a Google como um enunciador que busca constantemente produzir nos vídeos um efeito de sentido de interação, procurando, por meio de artifícios tecnológicos, persuadir esse sujeito a sentir-se um participante direto, um coprodutor em um processo pleno de interação. Entretanto vale salientar que tudo está programado no princípio das regularidades estabelecidas no programa.

Para finalizar, este artigo procurou demonstrar que para o enunciatário motivar-se a realizar a ação de interagir o regime de programação deve estar articulado, também, à manipulação, de modo que o regime de interação próprio da adaptação de um sujeito a um objeto, no caso da programação, seja regido pelas estratégias de manipulação

obtendo do actante a coparticipação por meio da persuasão. Essas experiências inovadoras nos modos de fruição e nas realidades de consumo, a partir de um videoclipe, são exemplificadas nos três projetos abrindo um grande espaço para pensar os processos de criação e desenvolvimento de novos projetos que contemplem a interatividade e participação dos consumidores, analisadas aqui sob o olhar dos regimes de interação postulados pela sociossemiótica.

Referências

CALDAS, C. H. S. Videoclipes interativos: o estado da arte da primeira década (2007-2016). **Tropos - Comunicação, Sociedade e Cultura** (ISSN: 2358-212X), v. 9, n. 1, 26 jun. 2020.

FECHINE, Y. Uma proposta de abordagem do sensível na TV. *In: XV Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2006, Bauru (SP). Anais do XV COMPÓS - CD. Bauru (SP): UNESP, 2006. v. 15.*

FECHINE, Y. VALE NETO, J.P. Regimes de interação em práticas comunicativas: experiência de intervenção em um espaço popular em Recife (PE). *In: 19º. Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação - COMPÓS, 2010, Rio de Janeiro. 19º. Encontro Anual da Compós - CD-ROM. Rio de Janeiro: Compós, PUC-Rio, 2010. v. 1.*

FIORIN, J.L. **As astúcias da enunciação**: as categorias de pessoa, espaço e tempo. São Paulo: Editora Ática, 2010.

LANDOWSKI, E. **Interacciones arriesgadas**. Tradução de Desiderio Blanco. Lima: Fondo Editorial, 2009. (Obra original publicada em 2005).

MÉDOLA, A.S.L.D. Estratégias de visibilidade e construção de simulacros na comunicação televisual. *In: XII Compós - Reunião Anual Da Associação Brasileira De Pós-Graduação Em Comunicação, 2003, Recife. Produção de Sentido nas Mídias. Recife: PUC-RECIFE, 2003. p. 82-88.*

MÉDOLA, A.S.L.D. Da TV analógica para a digital: elementos para a compreensão da práxis enunciativa. *In: XV COMPÓS - Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. 2006, Bauru-SP. Anais do XV COMPÓS - Bauru: PPGCOM-UNESP, 2006.*

NASCIMENTO, G. C. A interação nas teorias da linguagem. *In: PRIMO, Alex; OLIVEIRA, Ana Cláudia de; NASCIMENTO, Geraldo Carlos do; RONSINI, Veneza Mayora (Org.). Comunicação e interações. Porto Alegre: Sulina, 2008, v. 1, p. 22-26*

PRIMO, A. Perspectivas interacionistas de comunicação: alguns antecedentes. *In: OLIVEIRA, A.C.; PRIMO, A.; ROSSINI, V.; NASCIMENTO, G. (Org.). Comunicação e interações. Porto Alegre: Sulina, 2008, v., p. 9-17.*