

Videoclipe e Interatividade: os regimes de interação na experiência The Johnny Cash Project¹

Carlos Henrique Sabino CALDAS²
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, SP

RESUMO

O presente artigo analisa o videoclipe dentro do contexto de convergência midiática, onde os recursos de produção presentes nos diferentes dispositivos de comunicação infoeletrônicos agem no processo de constituição de sua linguagem, criando experiências inovadoras nos modos de fruição e nas realidades de consumo. Com isso, pretende-se abordar as intervenções dos actantes da enunciação em novos formatos de videoclipes pautados pelas relações interativas possibilitadas por tecnologias digitais das mídias contemporâneas. Nesta perspectiva, realizar-se-á a análise da experiência de videoclipe interativo desenvolvida pelo diretor Chris Milk, “The Johnny Cash Project”, a partir do arcabouço teórico-metodológico da sociossemiótica, em especial os regimes de interação.

PALAVRAS-CHAVE: videoclipe; sociossemiótica; regimes audiovisuais; interatividade; comunicação.

THE JOHNNY CASH PROJECT

O The Johnny Cash Project é um projeto de videoclipe interativo que reuniu mais de 250 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 pelo diretor Chris Milk e Aaron Koblin da Google, foi lançado em março de 2010. Essa experiência se enquadra naquilo que Médola define como “uma nova realidade no exercício da produção de conteúdos audiovisuais”, pois “as formas criativas atreladas ao processo de diálogo entre a linguagem audiovisual e o desenvolvimento de softwares e hardwares inauguram” (MÉDOLA, 2009, p. 11) esse processo. Médola acredita que, “ao mesmo tempo em que a produção de conteúdos exige atenção para a diversidade dos dispositivos e modos de recepção”, tais como a web, os dispositivos móveis, a televisão digital interativa, “o comunicador não deve negligenciar a necessidade de adequação da linguagem e seus efeitos estéticos para otimizar os processos de interação e comunicação”

¹ Trabalho apresentado no GP Televisão e Vídeo do XIII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Bacharel em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda pela UNIP, Especialista em Arte Educação pela UNESP, Mestrando em Comunicação Midiática pela UNESP sob orientação da Profa. Dra. Ana Silvia Médola. Membro do GEA (Grupo de Pesquisa em Estudos Audiovisuais da UNESP). E-mail: carlossabinocaldas@gmail.com.

(p.6). A parceria de Milk com os Engenheiros da Google nos apresenta um modelo de produção audiovisual hipertextual com conteúdo audiovisual pensado para um ambiente interativo. Para Médola, a internet é uma “mídia interativa que opera por sistema de busca de conteúdos armazenados, tem na ação direta do usuário, por meio de estrutura de navegação hipertextual, condição necessária para que haja uma manifestação textual” (p. 10). A partir disso, consideramos que essa experiência de videoclipe interativo da Google como textos sincréticos³, sendo que esses textos reúnem diversos sistemas de expressão dentro de um plano de conteúdo.

A partir disso, definimos a Google como o enunciador dessa experiência de videoclipe interativo, porquanto na relação de pressuposição, o enunciatário é o destinatário desse clipe. Nesse sentido, concordamos com Bertrand, que distingue o receptor no paradigma informacional para um leitor que “constrói, interpreta, avalia, aprecia, compartilha ou rejeita as significações” (BERTRAND, 2003, p. 24). Nesse contexto, seguimos o mesmo caminho de Médola (2006), que observa a produção de sentido no processo de fruição na TV e Internet pensada a partir da semiótica, onde é necessário refletir sobre como e de que maneira as novas tecnologias de comunicação introduzem novas formas de conduta no ambiente de convergência midiática. Segundo a autora, esse tipo de texto é construído em processo se manifestando pela intervenção de um enunciatário que direciona essa prática para um tipo particular de enunciação em ato. Médola aponta que esse tipo de texto enunciado “existe anteriormente à sua atualização, como virtualidade”, pois

[...] o papel do enunciador é anterior, pressuposto logicamente como em todos os demais textos produzidos em qualquer suporte e em qualquer linguagem, mas nesse caso ele somente é manifestado concretamente, ou seja, auditiva e visualmente, pela ação do enunciatário, sujeito operador neste processo comunicativo dotado de competência semântica e competência modal para agir. Desta forma, o enunciado, alocado no ciberespaço, é uma virtualidade que somente se atualiza pela intervenção de um outro” (p. 5).

Nesse ambiente, onde o enunciado é uma virtualidade que somente se atualiza pela intervenção do outro, Médola (2006) considera e fator a condição fundamental para a construção do efeito de sentido de interatividade, pois grande parte das “configurações

³Médola (2009) afirma que “atualmente, o termo *sincrético*, na expressão semiótica sincrética, designa os textos-objeto constituídos pela utilização de duas ou mais linguagens de manifestação que interagem, formando um todo de significação” (MÉDOLA, 2009, p.401).

textuais passíveis de serem manifestadas já foram concebidas”, sendo que a imanência do texto em que enunciador estrutura a manifestação é programada e anterior à atualização (p. 5). Nessa condição, definimos a Google como um enunciador ciente desse enunciatário e, por isso, preocupou-se em estabelecer-se como uma empresa inovadora, criativa e tecnológica por meio do desenvolvimento de um projeto que contemplasse a possibilidade interativa desse enunciatário. Convém destacar que cada projeto tem uma particularidade nos modos de interação e fruição desse enunciatário.

Realizaremos a análise do videoclipe interativo a partir do simulacro metodológico da semiótica discursiva, utilizando elementos do percurso gerativo de sentido⁴, sendo em seguida, tratadas as relações da canção⁵ e da imagem, pois entendemos que a significação audiovisual se estabelece pelo sincretismo, resultado da superposição de percursos figurativos visuais e musicais. Fecine (2009) considera que “por esse caminho, podemos supor que da articulação, por exemplo, de uma imagem A com uma imagem B pode surgir um sentido que não é mais nem musical, nem visual: é, antes, o resultado da relação entre as duas linguagens” (p. 334). Antes de fazermos uma análise complexa do videoclipe, embasados nos regimes de interação e sentido, vamos considerar as isotopias temáticas de cada um, partindo de um programa narrativo do enunciado da música, seguindo o desenvolvimento desse programa, na figuratividade e plasticidade do videoclipe interativo, culminando com o tipo de contribuição que o actante da enunciação fez ao enunciado, construindo-o de uma forma mais ampla.

O PERCURSO EM THE JOHNNY CASH PROJECT

Ao acessar o site www.thejohnnycashproject.com (Figura 2), visualizaremos a tela matriz do projeto. Na interface do site, encontra-se na parte central, o texto “*A unique communal work, a living portrait of the man in black*”⁶. Ao lado, observamos dois parágrafos que apresentam o projeto e convida ao usuário a participar:

[...]Through this interactive website, participants may draw their own portrait of Johnny Cash to be integrated into a collective whole. As people all over the world contribute, the project will continue to evolve and grow,

⁴ Fecine (2006) Define o percurso gerativo de sentido como um simulacro metodológico que descreve a produção e a interpretação do significado, do conteúdo, ainda que, para isso, considere também sua expressão. A descrição desse percurso culmina com o desenvolvimento do que hoje conhecemos como gramática narrativa, um modelo que pretende dar conta justamente das relações entre sujeito e objeto, a partir de esquemas invariantes, observados na totalidade dos discursos enunciados (p. 4).

⁵ Consideramos como canções os textos musicais compostos de letra e não apenas por uma base instrumental.

⁶ Tradução livre: Um trabalho único comunal, um retrato vivo do homem de preto.

one frame at a time. Submit your drawing to become a part of the new music video for the song “Ain't No Grave”. Strung together and relayed in sequence your art, paired with Johnny's haunting song, will become a living, moving, and ever changing portrait of the legendary Man in Black⁷.



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

Abaixo, há três links de acesso: *Watch the video*, *Contribute* e *Watch the doc*. Na primeira opção, *Watch the video*, somos direcionados para a tela em que assistimos o videoclipe (Figura 3). Nela, visualizamos acima um monitor com o vídeo, no centro, uma linha do tempo dos *frames* e abaixo os *frames* que foram desenhados pelos usuários. Nesse reproduutor, é permitido visualizar qualquer *frame*, com os dados do autor, local de origem, o número do *frame* desenhado, a avaliação feita pelos próprios usuários e escolher qual perfil de reprodução o usuário quer assistir.

⁷Tradução livre: Por meio deste website interativo, participantes podem desenhar seu próprio retrato de Johnny Cash para ser integrado numa produção colaborativa. Assim como pessoas por todo mundo contribuem, o projeto continuará a evoluir e crescer, um quadro por vez. Envie seu desenho para se tornar parte do videoclipe da canção “Ain't No Grave”. Enfileire e recoloque na sequencia sua arte, juntamente com a canção de assombração de Johnny, se tornará viva, comovente, e sempre um retrato de transformação do legendário Homem de Preto.

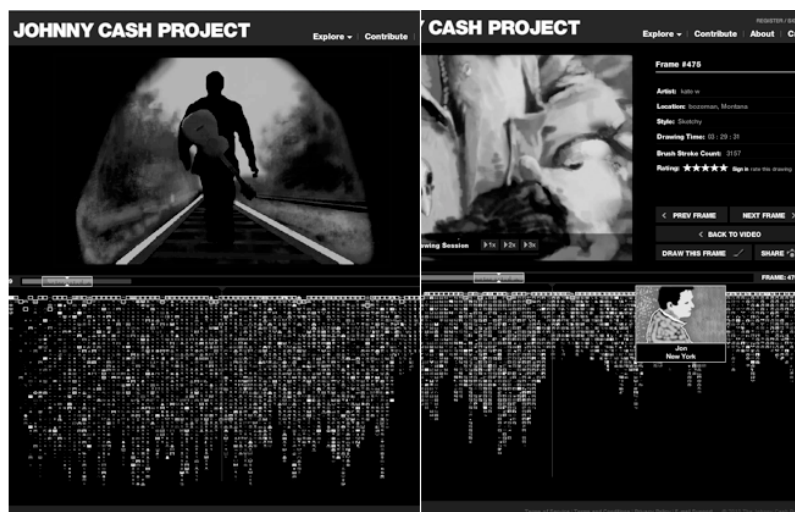


Figura 3 – Telas de *Watch the video*.

Na segunda opção, *Contribute*, são abertos três *frames* aleatórios para serem desenhados. Depois de escolher o *frame*, é habilitada a opção *Start Drawing*. Automaticamente é aberta a tela de desenho (Figura 4). No início, uma janela de instruções é disponibilizada para auxiliar o manuseio das ferramentas. Tudo em Preto e Branco. As ferramentas de caneta e *brush*, juntamente com as opções de *zoom*, *opacity* e controle de níveis compõem as possibilidades de desenho.



Figura 4 – Tela de desenho do The Johnny Cash Project.

Após o desenho ser feito, há a possibilidade de submetê-lo para avaliação ou desenhar outro. Para submissão, exige-se o cadastramento do usuário. Após o cadastramento, é necessário categorizar a obra em quatro opções: *Realistic*, *Sketchy*,

Abstract ou *Pointillism*⁸. Outra possibilidade que o aplicativo disponibiliza é a reprodução do desenho e suas etapas de produção em forma de animação. Na terceira opção, *Watch the doc*, é apresentado um documentário sobre o projeto com depoimentos de pessoas que contribuíram, dos organizadores e um trecho do clipe.

Na parte superior do site, existem quatro botões de acesso, *Explore*, *Contribute*, *About* e *Credits*. Na opção *Explore*, é permitido ao usuário escolher nove categorias de videoclipe, sendo elas: *Highest Rated Frames*, *Director Curated Frames*, *Most Brush strokes Per Frame*, *Most Recent Frames*, *Random Frames*, *Pointillism Frames*, *Realistic Frames* e *Abstract Frames*⁹. A opção *About* traz uma espécie de tutorial interativo do projeto. A opção *Credits* mostra todos os profissionais envolvidos no trabalho, além de todas as pessoas que contribuíram desenhando os *frames* por categorias.

A música utilizada no videoclipe é a “Ain’t no Grave”¹⁰. É 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 ressurreição¹¹. 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*”¹².

O videoclipe em si mostra cenas da última gravação de Johnny Cash caminhando em várias locações. O clipe começa com Cash segurando seu violão e andando de costas sobre um trilho de trem. Na sequência, corta a cena em primeiro plano do rosto de Cash com o fundo de paisagem. A próxima imagem é ele caminhando com um rebanho de ovelhas. A próxima cena é a mão de Cash aberta e apontada para o sol. Em seguida, corta para ele caminhando a beira de um lago. Após são colocadas algumas cenas de búfalos correndo. Na próxima cena, Cash retorna, mas agora com um corvo em sua mão direita e uma arma em sua mão esquerda e logo depois fica com os olhos fixos no corvo. Após essa cena, aparecem imagens de um trem em movimento. Agora, a imagem é de Cash olhando para uma grande cruz com um movimento de aproximação. As próximas cenas são

⁸ Tradução livre: Realista, esboçado, abstrato ou pontilhismo.

⁹ Tradução livre: Quadros com a maior avaliação, quadros escolhidos pelo Diretor, quadros com maiores pinceladas, quadros mais recentes, quadros aleatórios, quadros de pontilhismo, quadros realistas e quadros abstratos.

¹⁰ Tradução livre: Não há um túmulo.

¹¹ Resenha do álbum disponível em: <<http://arraf.forumaqui.net/t5269-johnny-cash-american-vi-ain-t-no-grave-resenha>>. Acesso em: 7 jun. 2012.

¹² Tradução livre: 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.

novamente do trem e em seguida dos búfalos correndo. Depois dessa imagem, Cash aparece caminhando sobre o trilho de trem até chegar a um cemitério. Ele acende um cigarro e deita de costas em um túmulo. Em seguida, volta a cena de Cash caminhando sobre o trilho, mas com o trem ao fundo e ele carregando seu violão. Agora Cash segue em direção a uma casa. Ele entra na casa e perambula sobre os cômodos. Após isso, ele sai da casa e volta a caminhar de costas sobre o trilho de trem até a imagem escurecer.

No documentário produzido sobre o projeto¹³, Chris Milk declara: “We created this project to give Johnny Cash fans a chance to collectively make his final music video”¹⁴. Seu companheiro de criação, Aaron Koblin, afirma: “Each person created their own frame of the video to make a tribute for Johnny”¹⁵. Prosseguindo nosso percurso de análise, apontaremos o percurso figurativo e temático da canção e da imagem.

No nível profundo, pode-se identificar a oposição fundamental vida vs morte. Esses elementos explicitam o tema religioso através dos elementos figurativos da canção e da imagem, como por exemplo na estrofe 9¹⁶ no qual ele invoca Jesus para encontrá-lo no ar e na estrofe 3¹⁷ onde ele clama pela ressurreição, além de imagens como ele olhando para a cruz e deitado junto à lápide no cemitério.

No nível narrativo, nos interessa a narratividade enunciativa, na qual se trabalha com os actantes da enunciação, pois uma das características basilares do gênero videoclipe não é a narrativa linear como nos filmes ou telenovelas, mas apresenta propriedades de descontinuidade e fragmentação em seu formato, como ocorre em nosso objeto de análise. Nesse sentido em The Johnny Cash Project, temos o olhar do enunciador que projeta o enunciado com alta complexidade a tal ponto de desenvolver um esquema narrativo geral e solicitar a contribuição de co-enunciadores, outros actantes individuais que são integrados na competência dele. Entretanto, esses sujeitos são limitados a determinadas ações, pois não possuem a capacidade de modificar a história.

Direcionando nosso olhar no nível discursivo, partimos da tese de Fiorin (2005) que afirma que “as formas abstratas do nível narrativo são revestidas de termos que lhe dão concretude” (p. 28). Nessa linha, Barros (2008) declara também que as oposições

¹³Vídeo disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=WwNVINt9iDk> >. Acesso em: 15 jun. 2012.

¹⁴Tradução livre: Criamos este projeto para dar aos fãs de Johnny Cash a chance de fazer coletivamente seu vídeo da música final.

¹⁵Tradução livre: Cada pessoa criou seu próprio quadro do vídeo para fazer uma homenagem para Johnny.

¹⁶ Estrofe 9 Letra da música (Tradução Livre): Bem, me encontre Jesus, me encontre, Encontre-me no meio do ar, E se essas asas não me deixarem na mão, Vou encontrá-lo em qualquer lugar.

¹⁷ Estrofe 3, letra da música (Tradução Livre). Quando eu ouço o som da trombeta, Eu vou me levantar da terra, Não existe sepultura, Que consiga prender o meu corpo.

fundamentais se desenvolvem em forma de temas concretizados por meio de figuras (p.11). Em nosso caso, sendo a temática religiosa, percebemos que música é bastante figurativa, descrevendo, por exemplo, que Johnny não vai ficar enterrado no túmulo, que Jesus virá buscá-lo. O mesmo é encontrado na imagem original que foi utilizada para a montagem do clipe, em alta figuratividade, onde Cash é filmado¹⁸ (Figura 5).



Figura 5 – Imagens originais utilizadas na produção do The Johnny Cash Project

Observamos as figuras da cruz, da sepultura, do violão, do corvo e a espreita: a figura da morte. Tais figuras apresentam o seguinte percurso: o sujeito que quer alguma coisa, ele quer durar. Todo sujeito que quer durar, encontra anti-sujeitos, sujeitos que não querem que ele dure. Esses anti-sujeitos, podem ser vistos no corvo e na cruz, por exemplo. Podemos destacar também as representações desse trajeto, da continuidade do trem e as figuras que remetem ao percurso do sujeito em direção a eternidade.

Notamos que os programas narrativos em The Johnny Cash Project não se alteram e o ponto chave está na figuratividade. Observamos isso na plasticidade, onde o sujeito escolhe o estilo pictórico em que ele vai desenhar. Categorias como *Realistic*, *Sketchy*, *Abstract* ou *Pointillism*, são apresentadas em uma dimensão cromática preto e branco com suas respectivas ferramentas de desenho, onde figuras como representações de Jesus Cristo, cruz, caveiras e mensagens escritas fazem parte dos mais de 250 mil contribuições (Figura 6). Em relação ao estilo pictórico, a plasticidade pode ser solicitada em momentos e finalidades específicas. Por exemplo, o estilo realista sempre estará presente paralelamente aos outros estilos para garantir a narratividade, caso a figuratividade esteja se dissolvendo, voltando a alta figuratividade¹⁹.

¹⁸ As imagens que compõem The Johnny Cash Project são filmes e vídeos de arquivo sobre do cantor.

¹⁹ Quando é selecionado especificamente as categorias Abstract e Pointillism, apenas o frames dessas categorias são exibidos, mesmo que haja intervalo de frames pretos ausentes.



Figura 6 – Frames dos participantes do The Johnny Cash Project

Em The Johnny Cash Project, o enunciador propõe em sua essência uma experiência interatividade com o elemento da colaboratividade. Porém, ele oferece a narrativa, a música, a tematização e a figuratividade mas de uma maneira estanque, pois limita os sujeitos a funções específicas que não podem ser alteradas, como por exemplo a forma essencial das figuras e a necessidade de censura dos desenhos antes de serem publicados.

OS REGIMES DE INTERAÇÃO

No viés da sociossemiotica de Landowski, nos propomos pensar a interação mediada por computador (interatividade) embasados nos estudos sobre os regimes de sentido e interação desenvolvidos pelo pesquisador no livro *Interacciones arriesgadas* (2009). Nele são descritos e trabalhados quatro regimes de interação que passaremos a detalhar: 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). Yvana Fachine (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 formam um

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

A conjunção em um quadrado semiótico dos princípios e dos procedimentos subjacentes aos regimes de interação nos permite a visualização de como as relações se interdefinem e se intercambiam em práticas de fruição de textos que convocam a intervenção do enunciatário. No caso da experiência de videoclipe interativo da Google, observamos uma intervenção nitidamente orientada pelos regimes de programação e manipulação.

Na programação, as formas de ação implicam exterioridade e interobjetividade, pois representam relações de transitividade entre sujeitos ou entre sujeito e objeto. Como afirma o autor, o regime 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. A experiência interativa 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). Fiorin (2013) destaca que a manipulação, “põe dois sujeitos em relação”. O autor, parte da norma de que um sujeito possui uma intencionalidade em seu agir, atuando em função de “razões e motivações”, de maneira que seu comportamento apresente certa regularidade, não sendo accidental. Todavia, Fiorin destaca que essa regularidade não é previsível, comparada a programação, mas é da “ordem do não imprevisível” (p. 439). Dentro desse princípio,

procuraremos demonstrar que o regime de programação deve estar articulado também à manipulação para que o enunciário 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) categoriza em duas formas de sensibilidade: a perceptiva e a reativa. Segundo o autor

[...] la sensibilidad perceptiva que nos permite no solamente experimentar por los sentidos las variaciones perceptibles del mundo exterior (ligadas a la presencia de otros cuerpos-sujeto o a los elementos del mundo-objeto) y sentir las modulaciones internas que afectan a los estados del cuerpo propio, sino también interpretar el conjunto de esas soluciones de continuidad en términos de sensaciones diferenciadas que por sí mismas hacen sentido. (...) Sensibilidad reactiva: se trata de aquella que atribuimos, por ejemplo, al teclado de una computadora o al pedal del acelerador, cuando decimos que son muy, y a veces demasiado, “sensibles”²⁰ (p. 50).

Landowski (2009) considera que o ajustamento 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 enunciários globalizados.

²⁰ Tradução livre: sensibilidade perceptiva, que nos permite não somente experimentar pelos sentidos as variações perceptíveis do mundo exterior (ligadas à presença de outros corpos-sujeitos ou aos elementos do mundo-objeto) e de tornar a sentir as modulações internas afetando os estados do corpo especificamente, mas também interpretar o conjunto dessas soluções de continuidade em termos de sensações diferenciadas fazendo elas mesmas sentido. Em seguida, uma sensibilidade que nós chamamos de sensibilidade reativa: é aquela que nós atribuimos, por exemplo, aos toques de um teclado de computador ou a um pedal de acelerador quando dizemos que eles são muito, algumas vezes por demais, “sensíveis”.

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.

A descrição da experiência realizada anteriormente, aponta para os dois regimes de interação refletidos nas diferentes interações presentes, o de programação e o de manipulação, conforme 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 o videoclipe somente no navegador Google Chrome ou acessar outras possibilidades, como ações de desenhar e navegar com o mouse durante do clipe.

Encontramos nesta experiência elementos que são da ordem do fazer fazer, então, elementos provocativos, do tipo desenho, 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 Johnny Cash Project. Os recursos disponibilizados seguem regras estabelecidas, 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).

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 ao utilizar o mouse direcionando o enunciatário a fazer, olhar a cena e fruir através das tecnologias, possibilitando a participação em um tributo de fãs em Johnny Cash Project, criando uma cena em uma obra colaborativa. 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 como um programação-manipulação, pois essa série de recursos, como os de plasticidade e figuratividade, são elementos de atração que envolvem 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 só é possível em uma relação que seja mútua. Como exemplo, Landowski cita a dança, onde o parceiro se ajusta junto com o outro dançarino, sentindo e aprendendo o seu movimento (p. 53). O autor afirma que

[...] 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 infranqueable²¹ (2009, p. 51).

Pode-se observar nessas regularidades uma transcendência em suas relações, onde o sujeito é manipulado a ultrapassar os limites do assistir para interagir com todo o aplicativo. Neste caso, percebe-se a intencionalidade do enunciatador, 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.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É importante salientar que nessa experiência, as passagens de um regime para outro são graduais e dinâmicas entre si, possibilitando traçarmos um percurso. Consideramos o primeiro procedimento em assistir o videoclipe contínuo, localizado no eixo da

²¹ Tradução livre: 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 intransponível.

programação. Em Johnny Cash Project, o sujeito já está condicionado ao assistir em primeira instância. Nesse sentido, a experiência Johnny Cash Project, convoca o sujeito a interagir criando um desenho, sendo que durante a atividade de criação, ocorre uma dualidade de regimes, o da programação e 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 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.

REFERÊNCIAS

BARROS. D. L. P. **Teoria semiótica do texto**. São Paulo: Ática, 2008.

BERTRAND, D. **Caminhos da semiótica literária**. Bauru: EDUSC, 2003, 442p.

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.

_____. **“Contribuições para uma semiotização da montagem”**. In: OLIVEIRA, Ana Cláudia de e TEIXEIRA, Lúcia (orgs.). *Linguagens na Comunicação. Desenvolvimentos da Semiótica Sincrética*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009 (Coleção Sóciosemiótica), pp. 323-369.

_____. ; 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. **Elementos de análise do discurso**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 1990.

_____. **As astúcias da enunciação**: as categorias de pessoa, espaço e tempo. São Paulo: Editora Ática, 2005.

_____. **Estruturas Narrativas**. In: Ana Claudia de Oliveira. (Ed.). As interações sensíveis: ensaios de sociossemiótica. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2013, p. 435-452.

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

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 - Encontro Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação.. Bauru: PPGCOM-UNESP, 2006.

_____. **Globo Media Center**: televisão e internet em processo de convergência midiática. In: André Lemos; Christa Berger; Marialva Barbosa. (Orgs.). Livro da XIV COMPÓS - Narrativas Midiáticas Contemporâneas. Porto Alegre: Sulina, 2006.

_____. **Lógicas de articulação de linguagens no audiovisual**. In: Ana Claudia de Oliveira; Lucia Teixeira. (Orgs.). Linguagens na comunicação: desenvolvimentos de semióticas sincréticas. S.Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

_____. **Demandas da pesquisa em comunicação para a produção de conteúdo na TV digital**. Líbero: Revista do Programa de Pós-graduação da Faculdade Cásper Líbero. – v.12, n.24 (dez. 2009). – São Paulo: Faculdade Cásper Líbero, 2009.

_____. **Televisão digital brasileira e os novos processos de produção de conteúdos**: o desafio para o comunicador. In: E-Compós Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. v. 12, n.3 (set.-dez) 2009.

_____. **Televisão digital**: mídia expandida por linguagens em expansão. In: Sebastião Squirra e Yvana Fachine. (Orgs.). Televisão digital: desafios para a comunicação. Livro da Compós 2009. Porto Alegre: Sulina, 2009.