

Audiovisual e interação: práticas semióticas contemporâneas*

Carolina Mandaji

Resumo

Neste trabalho pretendemos uma reflexão sobre o audiovisual como uma prática semiótica contemporânea com características estéticas que promovem uma interação, a partir de experiências sensíveis propostas. Partimos, para isso, dos conceitos de tecnologia (Rudiger) e da narrativa audiovisual como manifestação (Barthes). Ampliamos a discussão buscando - historicamente - explicar os momentos diferentes por quais passou o cinema e o audiovisual, com uma atenção especial aos conceitos de cinema interativo (Parente, 2007); de imersão de Janet Murray (2003) e de práticas de interação de Eric Landowski (2014). Por fim, observamos sob o olhar destes conceitos o videoclipe “De repente”, da banda brasileira Skank.

Palavras-Chave: audiovisual, cinema expandido, interativo, sociosemiótica.

Abstract

In this work, we intend to reflect on audiovisual as a contemporary semiotic practice with aesthetic characteristics that promote interaction, based on sensitive experiences proposed. For this, we started from the concepts of technology (Rudiger) and audiovisual narrative as a manifestation (Barthes). We expanded the discussion seeking - historically - to explain the different moments that cinema and audiovisual went through, with special attention to the concepts of interactive cinema (Parente, 2007); immersion by Janet Murray (2003) and interaction practices by Eric Landowski (2014). Finally, we observe, under the eyes of these concepts, the video clip “De repente”, by the brazilian musical group Skank.

Key words: audiovisual, expanded cinema, interactive, sociosemiotics.

Página | 60

Apontamentos iniciais

O século XX foi marcado pelas tecnologias do audiovisual ligadas ao cinema e à televisão. Agora, já há autores que demarcam o momento como o do pós-cinema, como Manovich (2016). Para outros, o cinema vem de muito apresentando transformações e mudanças em suas características, como o que André Parente (2007) aponta como cinema interativo. Neste sentido, este trabalho foi pensado para abordar diversas teorias do campo da Sociologia e Comunicação como uma resposta ao seguinte questionamento: no atual cenário contemporâneo, como as produções audiovisuais - mediadas por tecnologias - utilizam materialidades de linguagem para produzir efeitos de sentido e interação?

Começamos, então, por refletir sobre os novos rumos tecnológicos. É de conhecimento o seu impacto sobre as diferentes mídias, dentre elas, a que mais nos

* Texto escrito em Português do Brasil.

interessa, àquelas ligadas ao audiovisual. Não se trata de novidade. Entretanto, mais que entender, torna-se importante descrever como se dão os impactos na comunicação dados por “uma multiplicação de produtos e serviços que incidem sob nossas formas de consumo e de expressão culturais” (Rudiger, 2013, p.33).

Pela ampliação da discussão desses impactos na comunicação, o presente texto busca lançar luz em questões importantes: a) numa perspectiva técnico-tecnológica, abordar o conceito de tecnologia; b) apontar características narrativas e de interação como uma prática semiótica. Assim, o texto está estruturado em três partes.

Na primeira, trabalharemos neste contexto da contemporaneidade os conceitos da linguagem audiovisual presentificados em diferentes materialidades sincréticas numa sociedade tecnológica e midiaticada, fundados na experiência estética humana, para isso considerando as reflexões de Rudiger e de Denson e Leyda. Na segunda parte, abordaremos como as narrativas presentificadas em linguagem audiovisual possibilitam intervenções do espectador em seus usos e consumos, pela presença propondo diversos efeitos de sentido. Para isso, recorreremos às abordagens de narrativa, textos interacionais e imersivos. Por fim, a terceira e última parte descreve – a partir dos conceitos apresentados anteriormente - o videoclipe “De repente”, da banda brasileira mineira Skank.

Tecnologia e linguagem audiovisual

Sobre o primeiro aspecto, ressaltamos o uso da linguagem audiovisual de ordem dialética, conforme explica Rudiger, como àquela dada por atividade não só tecnológica, mas política e cultural. O autor explica que a comunicação originária do uso do computador nesse ambiente de cibercultura não se desenvolveu apenas em termos funcionais e científicos, mas também outros, como de caráter simbólico, imaginários, entre outros.

O planejamento de seu uso e a construção dos seus respectivos sistemas; para não talar da pesquisa que os originou, continham sem dúvida uma base racional. O embasamento tecnológico da mesma não pode ser bem entendido, contudo, sem levar em conta as projeções fantasiosas com que os vários grupos sociais envolvidos na situação não apenas a cercaram, mas destilaram suas ideias para dentro do próprio desenvolvimento tecnológico. A comunicação por meio do computador e a cibercultura que ela enseja pertencem ao campo da atividade tecnológica tanto quanto da ação política e da criação cultural. (Rudiger, 2013, p.41-42)

Relacionamos, assim, ao que dizem Teixeira e Ferrari (2016, p.245) sobre a diferença entre entender a internet como “meio” ou “plataforma”. Segundo os autores, o que “pode parecer trivial do ponto de vista semântico” pode trazer impactos

estratégicos e mercadológicos na comunicação, e por consequência nos produtos e serviços (não esquecendo o horizonte que é o do audiovisual e a internet enquanto meio).

Os autores (Teixeira & Ferrari, 2016, pp.245-246) explicam que “enquanto os grupos de mídia brasileiros perceberem a internet como um ‘meio de comunicação’, o contexto será competitivo e a rede assumirá o papel de uma concorrente perigosa”. O que estaria em jogo seriam fatias do público e do investimento em propaganda. Já se a internet “for entendida como ‘plataforma’, a conjuntura se torna cooperativa e a internet passa a ser uma aliada, ampliando o território da audiência” (Teixeira & Ferrari, p.246).

Reflexões sobre os efeitos benéficos ou maléficos da(s) tecnologias não são de todo recentes. Citado por Rudiger, Adriano Rodrigues lembra tanto do otimismo talvez exagerado de alguns autores quanto de visões mais sombrias sobre as tecnologias do final do século XX. Poderia por um lado ser “uma oportunidade acrescida para o desenvolvimento, para o avanço da participação das populações nas decisões políticas, para o desabrochar da economia e a promoção de seus valores culturais” (Rudiger, 2016, pp. 52-53), como também essas mutações tecnológicas do nosso tempo podem ser vistas “como a morte das culturas tradicionais, da diversidade de seus modos de vida, com a perda da espontaneidade das diversas experiências do mundo que fizeram a riqueza das civilizações (Rodrigues *apud* Rudiger, pp.52-53).

O que nos faz voltar ao nosso objeto, relacionando-o aos aspectos tecnológicos da produção audiovisual, às formas de saber técnico, por um lado como sinônimo de arte, mas também como uma forma especial de técnica por meio do desenvolvimento da habilidade humana imediata: a produção (cinema, tv) utilizada pelo homem “em condições históricas e sociais determinadas” (Rudiger, 2016, p.62).

Bem, Denson e Leyda (2016) consideram variadas as tentativas de identificar as características definidoras das novas mídias decorrentes de novas tecnologias. Existem as que enfatizam-nas como “essencialmente digitais, interativas, em rede, lúdico, miniaturizado, móvel, social, processual, algorítmico, agregativo, ambiental ou convergente, entre outras coisas” (p.2). Segundo as autoras, mais recentemente, alguns teóricos começaram a dizer, simplesmente, que eles são pós-cinemáticos. O que isso, então, estaria dizendo? Se, para elas, o termo teria uma clara vantagem, por outro lado nos coloca a ponto de reconhecer as características deste ambiente, como se fosse uma paisagem, com seus novos formatos de mídia, dispositivos e redes.

Para empregar o termo, o pós-cinema é, antes de tudo, descrever esse impacto em termos de uma ampla transformação histórica - emblemática pela mudança do cinema para o pós-cinema. É a este respeito que encontramos outra vantagem do termo; pois, em vez de postular uma ruptura com o passado, o termo o pós-cinema nos pergunta com mais força do que a noção de “novas mídias” (grifos dos autores), por exemplo, para pensar sobre a relação (ao invés da mera distinção) entre regimes de mídia mais antigos e mais novos. O pós-cinema não é só depois do cinema, e não é “novo” em todos os aspectos, pelo menos não no sentido de que novas mídias às vezes são equiparadas à mídia digital; em

vez disso, é a coleção de mídia, e a mediação de formas de vida, que "segue" o regime amplamente cinematográfico do século XX - onde "seguir" pode significar ter sucesso em algo como alternativa ou "seguir o exemplo" como um desenvolvimento ou uma resposta em espécie. Trata-se de uma transição histórica contínua, desigual e indeterminada. (Denson, Leyda, 2016, p.2)

O que as autoras colocam no centro da discussão decorre das transformações tecnológicas que, por sua vez, desencadeiam mudanças narrativas, estéticas e interacionais. Apesar do propósito de Denson e Leyda estar atrelado ao cinema, podemos utilizar essa reflexão para as diferentes materialidades do audiovisual mediadas pela televisão, computador, tablets, celulares, etc., promovendo experiências e práticas de acordo com cada uma dessas possibilidades. Pensemos, assim, sobre os conceitos de narrativa, dispositivo e produção de sentidos de interação, para depois considerarmos como se dão as práticas de audiovisuais, atreladas à contemporaneidade.

Audiovisual: reconhecimento e processo

Contar histórias está desde sempre presente em nossas vidas. Roland Barthes (2013) afirma que inumeráveis são as narrativas do mundo (p.19). Para o autor, as narrativas distribuídas em materialidades diferentes presentificam a confiança dos homens em contar histórias, seja pela linguagem articulada, oral ou escrita, imagem, fixa ou móvel. Além disso, a narrativa que, segundo Barthes (2013, p.19), está "[...] presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades", também pode nos ajudar a compreender as possibilidades de interação propostas com os espectadores do audiovisual.

Ainda seguindo o pensamento de Barthes, Milton José Pinto, na introdução do livro *A análise estrutural da narrativa*, propõe que existem três formas de manifestação da mensagem narrativa (que, segundo Pinto, tendem a se misturar, em combinações e intensidades diversas). A primeira seria a narrativa-fábula, cujo propósito nos leva a refletir sobre o enunciado da narrativa e portanto aos seus elementos invariantes e ao código utilizado; a segunda seria a mensagem figurativa ligada aos sistemas de figuras, imagens e símbolos (e ainda por desenvolver); e a terceira se trata da mensagem estética, sendo esta última a que mais nos interessa nesta reflexão, à que organiza a enunciação, uma espécie de narrativa da narração, estudos sobre os aspectos, os modos de dizer, das estruturas temporais, espaciais e causais dos elementos discursivos da narrativa.

Cabe-nos, portanto, entender que: os desdobramentos estéticos e técnicos identificados em audiovisuais nos colocam a discutir os *processos* de produção de sentido a partir de cada uma dessas possibilidades narrativas; as representações de espaço e tempo nas narrativas audiovisuais nos mostram os percursos propostos; e a incorporação dessas técnicas e estéticas decorrentes nos impõem a transformação dos usos e consumos dessa linguagem.

Fomos buscar para esta reflexão o conceito de dispositivos do audiovisual e seus usos enquanto práticas semióticas. Para isso, recorreremos aos conceitos de cinema interativo (Parente, 2007); de imersão, de Janet Murray (2003), e de práticas de interação, de Eric Landowski (2014).

Advindo do universo das artes, seja como produtor ou como pesquisador e professor, André Parente se propôs a discutir as transformações do cinema, bem como suas características estéticas e de produção de sentido. Mesmo que o autor assuma estar mais interessado em discutir as transformações pelas quais passa o cinema, sua definição de cinema como um dispositivo nos serve para refletir sobre o atual momento, de forma geral, do audiovisual. Parente (2007) explica que

O cinema é, a exemplo do livro contemporâneo, um dispositivo complexo que envolve aspectos arquitetônicos, técnicos e discursivos. Cada um destes aspectos é, por si só, um conjunto de técnicas, todos eles voltados para a realização de um espetáculo que gera no espectador a ilusão de que ele está diante dos próprios fatos e acontecimentos representados. (p. 5)

Tais proposições sobre o cinema demonstram, para o autor, a multiplicidade que o cinema sempre teve, entretanto “encoberta e/ou recalcada por sua forma dominante”, por sua forma clássica de se presentificar como linguagem. Ainda assim, Parente identificou que a história do cinema se dá por cinco momentos fortes quando as transformações e experimentações do dispositivo cinematográfico. São eles: cinema do dispositivo, cinema experimental, arte do vídeo, cinema expandido, cinema interativo.

Página | 64

Antes de falarmos sobre aquele que mais nos interessa, convém, a partir de Parente, discutir a definição do termo dispositivo. O autor explica que o uso desse termo se dá primeiro pautado por teóricos do estruturalismo, entre eles Jean-Louis Baudry, Christian Metz e Thierry Kuntzel, que foi utilizado para definir a disposição particular que caracteriza a condição do espectador de cinema (Parente, 2007, p.6). Seguindo Baudry, Parente explica que

Como no dispositivo de representação conhecido como campo/contracampo, o dispositivo cinematográfico é ao mesmo tempo, um conjunto de relações onde cada elemento se define por oposição aos outros (presente/ausente), e aonde o espaço do ausente (imaginário) se torna o lugar (vimos que é ele que torna visível) onde uma não-presença se mistura, ou melhor, se sobrepõe a uma presença. (p.8)

Essa noção de pensar sobre as oposições, sobre a ausência e presença nos coloca a questão das características narrativas espaciais e temporais e como tais noções ambientam o espectador na produção de efeitos de sentidos articulados em produções audiovisuais que exploram a possibilidade de materializar a linguagem propondo diferentes formas de interação em seus consumos.

Parente vai adiante em sua reflexão sobre o termo dispositivo e aborda ainda outros três principais conceitos em termos filosóficos, contextualizados nas obras de Foucault, Deleuze e Lyotard.

O conceito de dispositivo tem uma história filosófica forte na obra dos grandes filósofos pós-estruturalistas, em particular Michel Foucault, Gilles Deleuze e Jean-François Lyotard. Para eles, o efeito que o dispositivo produz no corpo social se inscreve nas palavras, nas imagens, nos corpos, nos pensamentos, nos afetos. É por essa razão que Foucault fala de dispositivos de poder e de saber, Deleuze fala de dispositivo de produção de subjetividade e Lyotard de dispositivos pulsionais”. (Parente, 2007, p.10)

O que queremos trazer com essa reflexão do dispositivo não foge às noções de representação, linguagem e às cadeias significantes, mas ampliar tais questões considerando para isso a experiência estética e sensível entre o sujeito e o dispositivo audiovisual.

Dadas as devidas considerações sobre o conceito de dispositivo, voltemos aos momentos fortes do cinema e suas diferentes formas (Parente, 2007). O cinema tradicional, “forma cinema”, é apenas uma forma particular de cinema que se tornou hegemônica, um modelo estético determinado historicamente, economicamente e socialmente; um modelo de representação. Trata-se de uma “forma narrativa-representativa-industrial”, segundo Parente.

O cinema expandido apresenta um processo de transformação da teoria cinematográfica. Não se trata de pensar a imagem apenas como um objeto, mas como acontecimento. Implica, neste cinema, entendê-lo como campo de forças, sistemas de relações diferentes instâncias enunciativas, figurativas e perceptivas da imagem, tais quais Denson e Leyda descrevem esse momento do pós-cinema.

Santaella (2013) explica a importância de entender a efervescência do cinema expandido em meados da década de 70, que não se propunha necessariamente a explorar formas narrativas, mas das potencialidades do cinema e do audiovisual. A autora explica que a obra Youngblood (2013, p. 217) tratava o cinema expandido a partir de três aspectos: a) amalgamar todas as formas de arte, o filme inclusive, em eventos multimídia e de ação ao vivo; b) explorar as tecnologias eletrônicas antecipadoras do ciberespaço; c) romper as barreiras entre o artista e a audiência por meio de diversas formas de participação. A autora lembra que esse movimento do cinema foi responsável pela busca de formas novas e alternativas de estruturas narrativas ou não, bem como temporais que “explorassem os aspectos perceptivos e cognitivos da experiência do ver” (Santaella, 2013, p.223).

Já o cinema interativo é aquele cinema experimentado, ambientado no universo do digital e que conta com as potencialidades possíveis do uso dessas tecnologias, que, portanto, fará do cinema aquele espaço a ser vivido, experimentado e explorado. É como que um escape à representação, a tecnologia e suas potencialidades estéticas, que, alteram – em parte – as condições do espectador, bem como suas formas de consumo.

Figura 1 – Momentos do cinema: tradicional, expandido, interativo

CINEMA EXPANDIDO PARENTE, 2007; SANTAELLA, 2013		
<ul style="list-style-type: none">● CINEMA TRADICIONAL <p>"Forma Cinema", é apenas uma forma particular de cinema que se tornou hegemônica, um modelo estético determinado histórica, econômica e socialmente; um modelo de representação: "forma narrativa-representativa-industrial"</p>	<ul style="list-style-type: none">● CINEMA EXPANDIDO <p>"processo de transformação da teoria cinematográfica, de uma teoria que pensa a imagem não mais como um objeto, mas como acontecimento, campo de forças, sistema de relações que coloca em jogo diferentes instâncias enunciativas, figurativas e perceptivas da imagem"</p>	<ul style="list-style-type: none">● CINEMA INTERATIVO <p>EXPERIMENTADO: no universo do digital vale as suas potencialidades; a tecnologia não se dá como um objeto, mas como um espaço a ser vivido, experimentado, explorado.</p>
<i>escape à representação, dispositivo, condição do espectador</i>		

Fonte: Autoria própria baseado em Parente (2007) e Santaella (2013)

São essas experiências e os demais momentos e transformações do audiovisual e das tecnologias utilizadas que irão promover alterações significativas nas práticas do audiovisual. Diante disso, cabe-nos refletir sobre os efeitos de sentido e características estéticas que exploram as experiências por meio das narrativas dos audiovisuais a serem analisados.

Página | 66

Já vimos que Parente intitula o cinema interativo como aquele experimentado; agora mergulharemos nos conceitos de interação – imersão, agência, transformação - com as narrativas nos ambientes digitais, propostos por Murray e também discutidos por Souza. Além disso, observaremos, à luz da sociossemiótica, proposta pelo autor francês Eric Landowski, uma produção audiovisual.

Quando falamos em imersão – no sentido proposto pela autora Janet Murray –, estamos abordando o sentido semântico da palavra: “mergulhar” em outros mundos, mesmo que, porém, estejamos permanecendo no mesmo local. Souza (2017) explica que a imersão é elaborada com diminuição de estímulos externos e ampliação dos sentidos internos (olfativos, auditivos, degustativos e visuais) de modo que o meio se torna "invisível" ao usuário.

Quando a interface não se faz perceptível, a diegese da narrativa ficcional se faz ainda mais presente. No entanto, é importante ressaltar que não é o aparato o fator preponderante da imersão (embora exerça poderosa influência), mas sim o contrário: quanto mais significativa e envolvente for a diegese, maior é a capacidade imersiva. O aparato é um artifício que amplia os sentidos imersivos provocados pela diegese¹ da narrativa. (p. 48)

¹ Para Christian Metz (2004), “A palavra provém do grego diegesis, significando narração e designava particularmente uma das partes obrigatórias do discurso judiciário, a exposição dos fatos. Tratando-se do cinema, o termo foi revalorizado por Étienne Souriau; designa a instância representada do filme – a que um Mikel Dufrenne oporia à instância expressa, propriamente estética –, isto é, em suma, o conjunto da denotação fílmica: o enredo em si, mas também o tempo e o espaço implicados no e pelo

O autor diferencia a **imersão** em mídias tradicionais e em mídias digitais. A primeira explora o deslocamento de realidade pautado no imaginário, no campo mental, já a segunda oferece, além da possibilidade de imaginar, também de ver e em certos casos até tocar, sentir, escutar ou cheirar a nova realidade apresentada. Assim, temos a experiência imersiva, dada pela materialidade de linguagem na utilização de aparatos tecnológicos e diegese narrativa que possibilitem. Esta pode ocorrer através de duas formas: pelo deslocamento emocional através da criação de uma narrativa imaginária; ou pelo deslocamento cognitivo, através de um espaço simulado por alguma interface tecnológica. Em outras palavras, "a imersão pode ser alcançada tanto na esfera do sensível, com o envolvimento, aprofundamento e mergulho em determinada narrativa quanto em ambientes com múltiplos estímulos sensoriais derivados da alta tecnologia", afirma Souza (2017, p. 52).

A capacidade de, através de comandos, realizar e obter o retorno de ações significativas em uma narrativa é mais conhecida como narrativa interativa, mas, nos termos de Murray e acompanhada de Souza, é intitulado **agência**. O sentido na agência é dado em nossa capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolha (Souza, 2017, p. 127). O autor explica que:

A agência, então, vai além da participação e da atividade. Como prazer estético, uma experiência a ser saboreada por si mesmo, ela é oferecida de modo limitado nas formas de arte tradicionais, mas é comumente encontrada nas atividades estruturadas a que chamamos de jogos. (p.129)

Página | 67

Na forma interacional proposta como agência, a estrutura de jogo independe, mas o uso, o navegar, é o que define a construção do sentido e a experiência do espectador.

Murray (2003) define ainda um terceiro tipo de experiência estética imersiva, que é a **transformação**. Segundo a autora, a transformação permite ao usuário a navegação em ambiente digital por jornada própria, com possibilidades de alteração no conteúdo. Embora, Souza repercuta ainda o cinema imersivo², iremos direcionar o olhar considerando a experiência imersiva a partir desses aspectos.

Entende-se, pois, que esses três aspectos da experiência imersiva na relação com o audiovisual – imersão, agência, transformação -, ressaltados por Murray e Souza, nos auxiliam a relacionar a proposta narrativa através das quais os audiovisuais são produzidos e os usos que decorrem a partir da proposta. E, assim, podemos seguir com nossa reflexão a partir da observação de uma prática audiovisual, nem tida como a mais inovadora³, nem especial, mas que foi selecionada por meio de buscas realizadas e que nos apresentam questões a serem pensadas e analisadas conforme os conceitos trabalhados até aqui.

enredo, portanto, as personagens, paisagens, acontecimentos e outros elementos narrativos, desde que tomados no seu estado denotado" (p.118)

² Souza (2017, p. 250) explica que o cinema é dito imersivo, chamado também de imercine caracteriza-se por uma categoria representativa de todo suporte que permite sua visualização, que por sua vez, "corresponde a toda narrativa audiovisual que se manifesta em perspectiva espacial panorâmica e/ou tridimensional". O autor continua sua definição de imerfilmes relacionando-os aos próprios dispositivos tecnológicos através dos quais são assistidos, tais como óculos de realidade virtual, celulares, tablets, computadores, caves, hologramas, etc. "O imerfilme apresenta narrativas em que a imagem em movimento se manifesta em 360 graus, o que modifica as concepções da linguagem cinematográfica tradicional", afirma o autor (Souza, 2017, p. 250).

³ Embora o projeto "De repente" tenha sido premiado com um Leão de Cannes, em 2011.

Audiovisual e interação: uma prática semiótica

Convém dar conta, em primeiro lugar, especificando que as observações dessa prática semiótica estão longe de esgotar os sentidos propostos por ela. Além disso, importante frisar que a utilização do termo **semiótica** demarca o terreno metodológico através do qual as observações se darão. Não em seu sentido *stricto sensu*, nunca como apenas um texto, mas dialogando com os pressupostos do fundador da Semiótica Discursiva, A. J. Greimas, e o entendimento de que

o “texto” (grifos do autor) sempre foi um “modelo” para a construção e a descrição de qualquer tipo de fenômeno, independentemente de sua natureza expressiva e de seu tamanho” [...] Ou seja: o objeto da semiótica nunca foi, não é, nem nunca será o “texto-objeto-fechado” (livro, foto, quadro, filme, etc., que, aliás, muitas vezes fechado nem é), mas sim o “sentido” e sua articulação sob forma de “significação”. (Demuro, 2019, pp.87-88)

Se falamos no sentido e em sua articulação para significar por meio das práticas, é porque avançamos para a sociosemiótica⁴, cuja preocupação está centrada no social construído, ou seja, “nos discursos que nele circulam e pelos atos dos sujeitos que nele interagem” (Demuro, 2019, p. 89). O autor segue:

[...] antes de ser um método – ou pior, uma caixa de ferramentas passíveis de serem aplicadas a objetos de naturezas diversas – a semiótica e a sociosemiótica são uma maneira de olhar e abordar o mundo e seus fenômenos. Um olhar profundamente anti-essencialista, pelo qual nada – mundo, fenômenos, objetos, sujeitos, o social, a cultura, etc. – tem uma forma e uma identidade fixa, aprioristicamente definida e a-discursiva, nem nada existe independentemente de alguém que com ele interage, re-construindo e apreendendo, assim, seu sentido [...]. (p.90)

Junto dos demais conceitos apresentados e por esse olhar para o social e seus fenômenos re-construindo sentidos é que iremos abordar uma prática audiovisual contemporânea e as experiências promovidas por ela. Trata-se do videoclipe “De repente”, da banda mineira brasileira Skank (2011).

Souza (2017) propõe como metodologia observar determinadas características estéticas e narrativas. São elas: moldura, que consiste nas dimensões físicas em que a imagem é apresentada; visualidade, que diz respeito à disposição imagética da obra (2d ou 3D); receptividade do público ou a forma como o espectador dialoga com a obra;

4 Trata-se de sustentar as reflexões por um olhar teórico-metodológico construído nos estudos sobre os regimes de sentido e interação apresentados por Eric Landowski no livro *Interações Arriscadas* (2014b) e nas demais publicações posteriores, “teórico que se propõe a dar conta tanto dos regimes de sentido e interação que caracterizavam a gramática narrativa *standard* (grifos do autor) de Greimas”, pautadas pelo inteligível, “quanto de outros regimes que o semioticista lituano tinha vislumbrado sem, contudo, elaborá-los de modo sólido, coerente e coeso” (Demuro, 2019, p. 91), pautadas pelo sensível.

narrativa, que consiste na forma como é conduzida a narratividade do conteúdo; experiência, se é coletiva ou individualizada, e segmento no qual o audiovisual circula (pp. 252-253).

Para abordar a prática semiótica audiovisual, o videoclipe “De repente”, da banda brasileira mineira Skank, de 2011, seguiremos os passos de Barros (2019) para contextualizar o projeto – não mais disponível – mas, que movimentou mais de 30 mil vídeos, conforme registro da banda. O projeto se propôs a ser uma criação de forma colaborativa, na qual os participantes podiam tocar junto aos integrantes da banda.

Figura 2 – Frames do videoclipe “De repente”, participantes e artistas



Fonte: Projeto De repente, Banda Skank (2011)

O projeto desenvolvido junto ao coletivo *DontTryThis* reuniu “200 vídeos com versões da mesma música, com a participação de um grande número de músicos – profissionais e amadores – que mandaram suas gravações, cantando ou tocando algum instrumento”, conforme aponta Barros. Para o autor, as versões da canção exemplificam a experiência estética expandida, que podemos estender para o próprio conceito, já visto aqui, de cinema interativo, ou audiovisual expandido.

Página | 69

No caso do *SkankPlay* da canção *De repente* temos a concretização da experiência estética (no sentido da percepção, da *aisthesis*) convertida em experiência poética (no sentido da produção criativa, da *poiesis*). A participação ativa do espectador na interpretação da obra – no caso uma canção popular bem no estilo da cultura pop – deixa claro que a produção de sentidos não se limita ao que foi proposto no objeto estético, pois ela depende da percepção estética. (Barros, 2019, p. 246)

Retomando os conceitos anteriores, é válido descrever que tal prática audiovisual utilizou uma plataforma, um aplicativo, captação do show dos músicos, além da materialidade final disponibilizada, que foi o videoclipe. Podemos, assim, caracterizar essa prática como audiovisual interativo a ser experimentado como nos propõe Parente; também interativo para Souza, quando apresenta-se por única ou múltiplas telas retangulares, numa imagem bidimensional, cuja linguagem é hipermidiática (extrapolando a linguagem audiovisual ao utilizar-se de outras mídias e plataformas); do tipo agência a partir de Murray; e que busca um fazer-sentir, explorando potencialidades sensíveis, como define Landowski. Nesse caso, entendemos que a significação passa não só pelo inteligível, como também pela captura do sensível.

Apontamentos finais

A proposta aqui apresentada parte de uma reflexão sobre o audiovisual na contemporaneidade. Para isso, buscamos dissertar sobre os conceitos de tecnologia e manifestação da narrativa e como as experiências dadas a partir do audiovisual podem estar promovendo mais interatividade com os espectadores.

Nesse sentido, trazemos novamente Janet Murray, que, ao definir o aspecto de interação agência como resultado de uma decisão ou escolha do espectador, quer dizer como a partir de uma sensação experimental cuja ação decorrente é significativa nos mostra o caminho. Assim como Parente e Souza, com o cinema interativo, pensamos que esse seja o caminho a ser seguido nas análises de produções audiovisuais, que, atualmente, buscam cada vez mais espectadores com “capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (Murray, 2003, p. 127).

É, ainda, com Landowski (2014a), que entendemos que, para aprofundar essas análises, é preciso observar os dois tipos de processos de significância da prática semiótica audiovisual na contemporaneidade: a leitura e a captura. A leitura, que está fundada sobre o reconhecimento de formas figurativas, na “decifração das “significações” (grifos do autor); e a captura, que está pautada na “apreensão do “sentido” que emana das qualidades sensíveis — plásticas, rítmicas, estéticas — imanentes aos objetos” (Landowski, 2014a, p. 13).

Página | 70

Com Souza (2017) podemos olhar para as realidades interativas propostas pelas narrativas e para as possibilidades de experiência que podem ser produzidas. O autor diz que é possível relacionar público e obra por meio da empatia, das memórias, da expansão do conhecimento e das realidades “ao explorar universos que possam trazer novas perspectivas de compreensão de um mundo cada vez mais plural, e que por sua vez se amplia e se intensifica quando as histórias favorecem elevada sensação de imersão” (Souza, 2017, p.44).

Por fim, entende-se que ainda hoje há um predomínio de produções cujas narrativas se apoiam no audiovisual tradicional, clássico. Entretanto, se apontarmos para as questões das produções e narrativas audiovisuais que estão por vir, veremos os desafios desconhecidos. Um deles é a necessidade urgente de análises que possam promover formas de leitura das experiências partilhadas pelos espectadores em obras interativas.

Referências

Araújo, C. E. D. (2008). *Caminhos da Produção audiovisual contemporânea: arte, mídia e tecnologia digital*. Acedido a 29 de setembro de 2021, em <http://www.rua.ufscar.br/caminhos-da-producao-audiovisual-contemporanea-arte-midia-e-tecnologia-digital/>.

Barros, L. M. (2019). O giro lúdico na experiência estética audiovisual musical. In Picado, Benjamin (Organizador). *Escritos sobre Comunicação e experiência estética: sedimentos, regimes e modalidades* [recurso eletrônico]. Belo Horizonte, MG: PPGCOM/UFMG. pp. 233-250.

Barthes, R. [et al.] (2011). *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis, RJ: Vozes.

Denson, S., Leyda, J. (2016). *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film* Falmer: REFRAME Books.

Demuru, P. (2019). De Greimas a Eric Landowski. A experiência do sentido, o sentido da experiência: semiótica, interação e processos sócio-comunicacionais. In *Galaxia (São Paulo, online)*, ISSN 1982-2553, Especial 2 - Algirdas J. Greimas, dez. 2019, pp. 85-113. Acedido a 5 de outubro de 2021, em <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25532019545630>.

De Repente (2011). Banda Skank. Clip Oficial # 14020. Acedido em 12 de outubro de 2021 em <https://www.youtube.com/watch?v=UkZN3QgklRA>.

Landowski, E. (2014a). Sociossemiótica: uma teoria geral do sentido. In *Galaxia (Online)*, n. 27, p. 10-20, jun. 2014. Acedido a 10 de outubro de 2021, em <https://doi.org/10.1590/1982-25542014119609>.

Landowski, E. (2014b). *Interações arriscadas*. São Paulo: Estação das Letras e Cores.

Manovich, L. (2016). What is Digital Cinema? In Denson, Shane, Leyda, Julia (2016). *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film* (Falmer: REFRAME Books. pp. -50.

Murray, J. H. (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp/Itaú Cultural.

Parente, A. (2007). Cinema do dispositivo. In Penafria, M. e Martins I. M. *Estéticas do digital. Cinema e Tecnologia*. Covilhã: LABCOM, 2007. Acedido em 25 de setembro de 2021, em http://labcom.ubi.pt/ficheiros/penafria-esteticas_do_digital.pdf.

Rüdiger, F. (2013). *As teorias da cibercultura: perspectivas, questões e autores*. 2a ed. Porto Alegre: Editora Sulina.

Teixeira, S., Ferrari, P. (2016). *TV digital x internet: concorrentes ou aliados*. In Lucia Santaella (org.). *Novas formas do audiovisual*. São Paulo: Estação das Letras, pp. 244-263.

Santaella, L. (2013). *Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação*. São Paulo: Paulus.

Sobchack, V. (2016). *The Scene of the Screen: Envisioning Photographic, Cinematic, and Electronic "Presence"*. In Denson, Shane, Leyda, Julia (2016). *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film* (Falmer: REFRAME Books. pp. 88-128.

Souza, G. M. (2017). *Cinema imersivo: Narratividade Cinematográfica na Perspectiva da Realidade Virtual*. (Tese). Universidade Federal de Goiás. Programa De Pós-Graduação em arte e cultura visual.

Notas sobre a autora:

Carolina Fernandes da Silva Mandaji

cfernandes@utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal do Paraná Texto

ORCID: 0000-0003-2857-5925

Doutora e Mestre em Comunicação e Semiótica pelo Programa de Pós-Graduação da PUC/SP. Graduada em Jornalismo pela Universidade Federal do Maranhão (2001) e Cinema pelo Centro Europeu (2018). Professora Associada do Curso de Comunicação Organizacional do Departamento de Linguagem e Comunicação (DALIC) da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Tem experiência na área de Comunicação (com ênfase em Audiovisual e Televisão) e desenvolve projetos em Sociosemiótica e Audiovisual no Grupo de Pesquisa LAPPIS (Laboratório de Pesquisa e Produção em Imagem e Som). Atualmente desenvolve um projeto de pós-doutoramento junto ao Grupo de Estudos Audiovisuais da Universidade de Santiago de Compostela.