

_____. *Problemas da poética de Dostoiévski*. Trad. Paulo Bezerra. 5ª edição. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010b.

_____. O autor e a personagem na atividade estética. In: *Estética da Criação Verbal*. Trad. Paulo Bezerra. 6ª edição. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011. p. 3-192.

BRANDÃO, Cristina; FERNANDES, Guilherme M. Na Fronteira: identidade, teoria *queer* e estética *camp* nas representações teledramatúrgicas. In: MUSSE, Christina F; SILVEIRA, Potiguara M. (orgs.). *Comunicação: redes, jornalismo, estética e memória*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2013. p. 181-205.

DISCINI, Norma. Carnavalização. In: BRAIT, Beth (org.). *Bakhtin: outros conceitos-chave*. 2ª edição. São Paulo: Contexto, 2012. p. 53-93.

ECO, Umberto. Para uma investigação semiológica sobre a mensagem televisiva. In: *Apocalípticos e Integrados*. Trad. Pérola de Carvalho. 7ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2011. p. 365-386.

FARACO, Carlos Alberto. Autor e Autoria. In: BRAIT, Beth (org.). *Bakhtin: conceitos-chave*. 5ª edição. São Paulo: Contexto, 2013. p. 37-60.

FERNANDES, Guilherme Moreira. *A representação das identidades homossexuais nas telenovelas da Rede Globo: uma leitura dos personagens protagonistas no período da censura militar à televisão*. 2012. 362f. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Comunicação Social) – Programa de Pós-graduação em Comunicação, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2012.

_____. A representação do protagonismo homossexual masculino nas telenovelas do horário nobre da Rede Globo: revivendo os amores de Inácio e de Félix. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 37, Foz do Iguaçu, PR. *Anais...* São Paulo: Intercom, 2014.

FONSECA, Tiago. *Merchandising social na telenovela: a homofobia em “Amor à Vida”*. 2013. 99f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação,

Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2013.

LOPES, Maria Immacolata V. A telenovela como recurso comunicativo. *Matrizes*. Ano 3, nº 1, São Paulo: ECA-USP, 2009. p. 21-47.

MARQUES, Ângela Cristina Salgueiro. *Da esfera cultural à esfera política: a representação de grupos de sexualidade estigmatizada nas telenovelas e a luta por reconhecimento*. 2003. 197f. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Comunicação Social) - Programa de Pós-graduação em Comunicação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2003.

MORIN, Edgar. *Cultura de massa no século XX – o espírito do tempo*. Vol. 1: Neurose. Trad. Maura R. Sardinha. 4ª edição. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1977.

NEWCOMB, Horace. Sobre aspectos dialógicos da comunicação de massa. In: RIBEIRO, Ana Paula Goulart; SACRAMENTO, Igor. (orgs.). *Mikhail Bakhtin: linguagem, cultura e mídia*. São Carlos: Pedro & João Editores, 2010. p. 359-387.

RIBEIRO, Ana Paula Goulart; SACRAMENTO, Igor. Mikhail Bakhtin e os estudos de comunicação. In: RIBEIRO, Ana Paula Goulart; SACRAMENTO, Igor. (orgs.). *Mikhail Bakhtin: linguagem, cultura e mídia*. São Carlos: Pedro & João Editores, 2010. p. 9-34.

STAM, Robert. Bakhtin e a crítica midiática. In: RIBEIRO, Ana Paula Goulart; SACRAMENTO, Igor. (orgs.). *Mikhail Bakhtin: linguagem, cultura e mídia*. São Carlos: Pedro & João Editores, 2010. p. 331-357.

Recebido em 22 de março de 2016.

Aprovado em 27 de abril de 2016.

A produção de sentido no videoclipe interativo: uma abordagem semiótica da construção narrativa da experiência The Johnny Cash Project

Carlos Henrique Sabino Caldas

Doutorando do curso de Pós-Graduação em Comunicação da Unesp, membro do GEA (Grupo de Estudos Audiovisuais) e do CPS (Centro de Pesquisa Sociosemiótica).

E-mail: carloscaldas@faac.unesp.br.

Resumo

O artigo analisa o videoclipe a partir de sua construção narrativa, observando como os recursos de produção presentes nos diferentes dispositivos de comunicação infoeletrônicos agem no processo de constituição de sua linguagem. Estruturados sobre as relações interativas possibilitadas pelas tecnologias digitais das mídias contemporâneas, pretende-se demonstrar como as estruturas narrativas são construídas em novos formatos de vídeos. 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 semiótica greimasiana.

Palavras-chave: Videoclipe interativo; narrativa; Semiótica.

Abstract

The article analyzes the music video from its narrative construction, observing how production resources present at the different infoelectronic communication devices act in their language formation process. Structured on the interactive relationships made possible by digital technologies in contemporary media, as it is intended to demonstrate the narrative structures are built in new music video formats. In this perspective, it will be held in the analysis of the interactive music video experience developed by director Chris Milk, “The Johnny Cash Project”, from the theoretical and methodological framework of greimasian semiotics.

Keywords: Interactive Music Video; narrative; semiotics.

Parte deste trabalho foi apresentado no XII Congresso da Asociación Latinoamericana de Investigadores de las Ciencias de la Comunicación, ALAIC, 2014, no Grupo Temático 14, Discurso y Comunicación.

1. INTRODUÇÃO

O videoclipe, enquanto produção audiovisual, sempre esteve ligado a contextos de forte influência das novas tecnologias de imagem e som, incorporando procedimentos do fazer artístico, mas, ao mesmo tempo, adentra-se no ambiente de mídia de massa com forte presença da lógica de mercado e venda de produtos. Assim como a videoarte e o cinema experimental e de vanguarda influenciaram sua configuração como produto midiático, observamos os recursos de produção presentes nos diferentes dispositivos de comunicação infoeletrônicos contribuindo na constituição de sua linguagem, criando experiências inovadoras nos modos de fruição e nas novas realidades de consumo. Nessa alteração na maneira de consumir e produzir os meios de comunicação observa-se que a interatividade é utilizada como um recurso das formas de produção e consumo da contemporaneidade.

Alterando a maneira de produzir e consumir vídeos, nos meios de comunicação, observa-se que a interatividade é utilizada como um recurso das formas narrativas e expressivas da contemporaneidade, mas agora na internet. Nesse sentido, à luz da semiótica greimasiana, este trabalho pretende lançar um olhar sobre os princípios semióticos da organização narrativa, observando os mecanismos de estruturação da narrativa e as questões enunciativas no videoclipe interativo The Johnny Cash Project, dirigido por Chris Milk. A seleção desse experimento foi motivada pela premissa de que esse videoclipe instaura uma nova prática na produção e fruição de vídeos, modificando as formas de consumo e possibilitando novas formas de produção de sentido na composição audiovisual interativa.

2. THE JOHNNY CASH PROJECT

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 por Chris Milk, foi lançado em março de 2010.

Ao acessar o site www.thejohnnycashproject.com (Figura 1), 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”¹. Ao lado, observamos dois parágrafos que apresentam o projeto e convidam o 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, 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 Black².



Figura 1 – Tela inicial do site www.thejohnnycashproject.com.
Fonte: 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 ao videoclipe (Figura 2). 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 reproduzidor 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.



Figura 2 – Telas de *Watch the video*. Fonte: www.thejohnnycashproject.com

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 3). 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 3 – Tela de desenho do The Johnny Cash Project.

Fonte: imagem nossa no site www.thejohnnycashproject.com

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*³. 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 oito 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*⁴. 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”⁵, 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 ressurreição⁶. 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*”⁷.

O videoclipe em si mostra cenas da última gravação de Johnny Cash caminhando em várias localidades. 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 à 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 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.

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

2 Tradução 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 o 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 sequência 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.

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

4 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.

5 Tradução livre: Não há um túmulo.

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

7 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.

No documentário produzido sobre o projeto⁸ Chris Milk declara: “*We created this project to give Johnny Cash fans a chance to collectively make his final music video*”⁹. Seu companheiro de criação, Aaron Koblin, afirma: “*Each person created their own frame of the video to make a tribute for Johnny*”¹⁰.

3. NOVAS NARRATIVAS, NOVOS DIRETORES, NOVOS VIDEOCLIPES

O videoclipe interativo The Johnny Cash Project foi dirigido por Chris Milk em parceria com Aaron Koblin, chefe do Data Arts Team do Google Creative Lab. Além desse projeto, outros projetos de vídeos interativos foram produzidos por essa dupla. Segundo Aaron Koblin:

[...] muitos dos projetos mais recentes em que trabalhei foram colaborações com Chris Milk. Tem sido principalmente uma investigação de novas tecnologias e oportunidades, descobrindo os tipos de histórias que podem ser conduzidas e tecidas nessas tecnologias. Se queremos fazer um videoclipe diretamente para um navegador, o que podemos construir? Como podemos fazer alguma coisa sob medida para indivíduos? Podemos mostrar que você consegue ter uma experiência muito interessante com dados e criar uma história em volta disso? (CreatorsProject, 2012).

O que podemos perceber na parceria de Koblin com Milk é um exemplo que Médola já predizia em 2009 a respeito da televisão digital. Para ela, “o planejamento de qualquer produção criada e executada para atender às novas tendências de consumo terá que contar com a colaboração de profissionais de outras áreas do conhecimento. É o caso do desenvolvimento das interfaces” (Médola, 2009, p. 5). Nessa situação, ocorre o inverso, pois os profissionais das tecnologias da informação trabalham em parceria com um especialista da comunicação, o diretor Chris Milk.

Direcionando para Chris Milk, ele é um diretor

8 Vídeo disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=WwN-VINt9iDk> >. Acesso em: 15 jun. 2012.

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

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

norte-americano de videoclipes e filmes publicitários. Em seu currículo encontramos desde videoclipes para bandas como U2, Chemical Brothers, Kanye West até comerciais para marcas e empresas como a Nike, a Nintendo e a Sprite (Hanson, 2006). Chris Milk pode até ser o “*Steven Spielberg of music video. There’s nothing particular showy or overtly ‘auteurish’ about his style, but he knows how to make videos that connect with people. Artists love him because he adds an extra dimension to the music without overpowering it*”¹¹ (Hanson, 2006, p. 74).

O uso da performance narrativa é uma característica marcante na obra de Milk. Para ele, “*Humans love stories. Beginning, middle, and end is universal. If you can pull it off in a four-minute music video, you are in pretty good shape*”¹² (Hanson, 2006, p. 21). Ele revela que na infância amava gravar vídeos de suspense e zumbis com o irmão e os amigos utilizando a câmera VHS de seu avô (Hanson, 2006, p. 74). Milk afirma que deixa a música e a narrativa direcionar o estilo, pois “*I really try and let the music and the narrative dictate the style. [...] You have to serve the story, not yourself. It’s my job as the director to try and find the style that best complements the story*”¹³. Milk considera a história como o elemento mais importante, sendo que sua filosofia é a de “contar histórias em múltiplos canais (Hanson, 2006, p. 74). Hoje, podemos levar essas histórias em múltiplas plataformas e por longos períodos de tempo” (MTV, 2012). Para Hanson, essa veia conservadora de usar a narrativa em videoclipes na atualidade torna Milk um potencial diretor a ter sucesso em filmes de longa-metragem (Hanson, 2006, p. 75).

Podemos perceber o estilo de Milk nesta afirmação:

11 Tradução livre: O cara pode ser até o Steven Spielberg do videoclipe. Não há nada particularmente esplendoroso ou evidentemente “de autoria própria” no estilo dele, mas ele sabe como fazer vídeos que se conectam com as pessoas. Artistas o amam porque ele adiciona uma dimensão extra à música sem exagerar na dosagem.

12 Tradução livre: Os humanos amam histórias. Começo, meio, e fim é algo universal. Se você conseguir chamar sua atenção em quatro minutos de videoclipe, você está num bom caminho.

13 Tradução livre: Eu realmente tento e deixo a música e a narrativa direcionar o estilo. [...] Você tem que servir à história, não a você mesmo. É meu trabalho como diretor tentar e encontrar o estilo que melhor complementa a história, que é sempre a coisa mais importante, o estilo só a enquadra.

[...] *I think, if anything, my style and sensibility come through in the subject matter and the stories I choose to tell. I like things that are dark with some duality. Narrative is how I approach almost every track. It’s not that I don’t like performance videos; I just can’t come up with any that I think will be compelling for four minutes. I wish I could, it would make my life so much easier. I over-compensate by writing over-complicated narratives*¹⁴ (Hanson, 2006, p. 74).

Nesse estilo de produzir e dirigir videoclipes denominados narrativos, a problemática da construção narrativa e discursiva torna-se um desafio para a análise de um gênero mais conhecido por abordagens performáticas e sincrônicas de edição de imagem e som. Neste sentido, aborda-se narrativa a partir da semiótica greimasiana, também denominada como semiótica narrativa. Desde modo, serão examinadas, a partir do percurso gerativo de sentido, as isotopias temáticas, os programas narrativos do enunciado da música e seu desenvolvimento, a figuratividade e plasticidade do videoclipe interativo, apontando os tipos de contribuição que os actantes da enunciação fazem ao enunciado audiovisual interativo.

4. O PERCURSO DE JOHNNY CASH PROJECT

Neste artigo, a narrativa é entendida a partir do arcabouço teórico da semiótica greimasiana, também chamada de semiótica narrativa ou semiótica discursiva. Segundo o dicionário de semiótica de Greimas e Courtes (2001), “o termo narrativa é utilizado para designar o discurso narrativo de caráter figurativo (que comporta personagens que realizam ações)” (Greimas; Courtes, 2001, p. 327). Para os autores, pensando a partir de um esquema narrativo já colocado em discurso, “alguns semioticistas definem a narrativa – na esteira de V. Propp – como uma sucessão temporal de funções (no sentido das ações)” (Greimas; Courtes, 2001, p. 327). Desde

14 Tradução livre: Eu acho, na verdade, que meu estilo e sensibilidade concretizam-se no tema e nas histórias que eu escolho contar. Eu gosto das coisas que são sombrias com alguma dualidade. Narrativa é como eu abordo quase todas as faixas. Não que eu não goste de vídeos de performance. Eu simplesmente não consigo criar nada que vá ser penetrante por quatro minutos. Eu gostaria de conseguir, faria minha vida muito mais fácil. Eu compenso escrevendo narrativas super complicadas.

modo, Greimas e Courtes (2001) compreendem que a narratividade não concerne senão a uma classe de discursos. Entretanto, pode se destacar, segundo Santos (2013), que os estudos da semiótica narrativa se deram em duas fases:

Podemos falar, cronologicamente, em duas fases que caracterizaram as origens da Semiótica Narrativa: a primeira ocorreu nas décadas de 1920 a 1930 em que os primeiros estudos formalistas foram publicados: de V. Propp, de A. Jolles e de B. Tomachevski. A segunda ocorreu nas décadas de 1960 a 1980 e foi quando esses trabalhos foram retomados e A. Dundes (ainda formalista), T. Todorov, C. Bremond, C. Lévi-Strauss, R. Barthes e o próprio A. J. Greimas criaram modelos baseados no pensamento estruturalista em voga, leram-se e criticaram-se contribuindo, assim, para o desenvolvimento da teoria e do método de análise estrutural da narrativa (Santos, 2013, p. 1385-1386).

Aprofundando a discussão sobre a narrativa, Barros (2005), define que a “*sintaxe narrativa deve ser pensada como um espetáculo que simula o fazer do homem que transforma o mundo*” (Barros, 2005, p. 16). Segundo a autora, para que se entenda a organização narrativa de um texto, “é preciso, portanto, descrever o espetáculo, determinar seus participantes e o papel que representam na historiazinha simulada” (Barros, 2005, p. 16). Barros (2005) afirma que a semiótica parte de uma mirada espetacular da sintaxe e propõe duas concepções complementares de narrativa: a narrativa como mudança de estados e a narrativa como sucessão de estabelecimentos e de rupturas de contratos entre um destinador e um destinatário. Desde modo, as estruturas narrativas, segundo Barros (2005), simulam tanto a história do homem em busca de valores ou à procura de sentido quanto a dos contratos e dos conflitos que marcam os relacionamentos humanos (Barros, 2005, p. 16). Nesse caminho, Barros (2005) define que para construir sentido de determinada objeto, neste caso o texto audiovisual interativo, “a semiótica concebe o seu plano do conteúdo sob a forma de percurso gerativo” (Barros, 2005, p. 8). Assim, nossa análise se dará a partir do percurso gerativo de sentido, sendo que o nível narrativo é parte de outros dois níveis, o nível fundamental e o nível discursivo. Em nosso *corpus*, temos duas possibilidades de observação da

narrativa, a primeira sendo o clipe final matriz no qual o enunciário é convocado a desenhar em frames específicos, e a segunda sendo o clipe final com as intervenções.

Para análise do videoclipe interativo, temos nesse projeto um exemplo de textos sincréticos no audiovisual. Além da canção, o videoclipe possui as imagens em alta figuratividade e os desenhos que se comutam a essas cenas. Conforme já mencionado, as análises do videoclipe interativo será realizada a partir do aporte teórico-metodológico da semiótica greimasiana, utilizando elementos do percurso gerativo de sentido¹⁵, considerando 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.

Inicia-se o percurso de análise observando abaixo o quadro descritivo do enunciado audiovisual do The Johnny Cash Project, em que apontamos 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 artifícios figurativos da canção e da imagem, como, por exemplo, na estrofe 9, em que ele invoca Jesus para encontrá-lo no ar, e na estrofe 3, na qual 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 teleológica linear, mas apresenta propriedades de descontinuidade e fragmentação em seu formato, como ocorre em nosso objeto de análise. Mesmo que tenhamos

¹⁵ 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 (Fecine, 2006, p. 4).

o personagem Johnny Cash caminhando por várias locações, é na canção que uma certa linearidade se estabelece. Mas como o nosso objetivo não é desincretizar esse videoclipe interativo, a análise se dá pela observação do seu plano de conteúdo explorando menos o plano de expressão.

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 coenunciadores, outros actantes individuais que são integrados na competência do enunciador. Entretanto esses sujeitos são limitados a determinadas ações, pois não possuem a capacidade de modificar a história. Isso fica evidente ao observarmos as intervenções, como exemplo o frame 127 (Figura 4). (Nesse frame o interator fica condicionado a ações predeterminadas, como o estilo do desenho, o frame original e o estilo pictórico).



Figura 4 – Frame 127 do The Johnny Cash Project. Fonte: <http://www.thejohnnycashproject.com/>

Direcionando nosso olhar para o nível discursivo, partimos da tese de Fiorin (2005), o qual afirma que “as formas abstratas do nível narrativo são revestidas de termos que lhe dão concretude” (Fiorin, 2005, p. 28). Nessa linha, Barros (2005) declara também que as oposições fundamentais se desenvolvem em forma de temas concretizados por meio de figuras (Barros, 2005, p. 11). Em nosso caso, sendo a temática religiosa, percebemos que a figuratividade do videoclipe é marcadamente figural, ou seja, as figuras são expressas por seus traços essenciais, porém essas contribuições partem de imagens com alta figuratividade. Observamos nas imagens originais que foram utilizadas para a montagem do clipe, em alta figura-

QUADRO DE ANÁLISE

NÍVEL DISCURSIVO	ENUNCIADO AUDIOVISUAL	
	ÁUDIO	VÍDEO
Percurso Figurativo	Canção:	Planos em sequência:
	1. Instrumental	1. PG da imagem do trem entrando em um túnel; PG de Johnny saindo caminhando do túnel do trem;
	2. Não há túmulo Que consiga prender o meu corpo Não há túmulo Que consiga prender o meu corpo	2. PG de Johnny saindo caminhando do túnel do trem; PP do perfil do rosto de Johnny com a imagem de um vale no fundo;
	3. Quando eu ouço o som da trombeta Eu vou me levantar da terra Não existe sepultura Que consiga prender o meu corpo	3. PC de Johnny caminhando com ovelhas; PP da mão de Johnny Cash estendida em direção ao sol;
	4. Bem, olhe bem longe do rio E o que você acha que eu vejo Eu vejo um bando de anjos E eles estão vindo atrás de mim	4. PG de Johnny caminhando na beira de um lago; PM de Johnny caminhando na beira de um lago; dois takes de cenas de búfalos correndo;
	5. Não há túmulo Que consiga prender o meu corpo Não há túmulo Que consiga prender o meu corpo	5. PM de Johnny caminhando na beira de um lago; PP de Johnny caminhando na beira de um lago;
	6. Bem, olhe para baixo, Gabriel Coloque seus pés na terra e no mar Mas Gabriel, você sopra seu trompete Até que que tenha notícias minhas	6. Plano de sequência do rosto de Johnny em PP para o corvo em PP terminando em PM de Johnny com o corvo; Plano de sequência de Johnny caminhando em PA carregando o corvo na mão direita e na mão esquerda uma arma terminando o plano no perfil de Johnny em PA;
	7. Não há túmulo Que consiga prender o meu corpo Não há túmulo Que consiga prender o meu corpo	7. PP do perfil do rosto de Johnny cantando o refrão da música; PM do perfil de Johnny segurando o corvo;
	8. Instrumental	8. PP das rodas de um trem; PG do trem andando nos trilhos; PC de Johnny olhando para uma cruz; PP do rosto de Johnny; Plongée de baixo para cima do trem; PG de búfalos correndo pelo campo; PG de Johnny caminhando no trilho do trem; PM dos pés de Johnny caminhando; imagem preta;
	9. 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	9. PA de Johnny caminhando pelo cemitério; PG de Johnny deitado e apoiado na lápide de um túmulo fumando um cigarro; PM de Johnny deitado e apoiado na lápide de um túmulo fumando um cigarro;
	10. Não há túmulo Que consiga prender o meu corpo Não há túmulo Que consiga prender o meu corpo	10. PC de Johnny caminhando sobre o trilho do trem carregando um violão com o trem ao fundo; PP do perfil do rosto de Johnny; PM do perfil de Johnny com um lago ao fundo;
	11. Bem, me encontrar Mãe e Pai, Encontrem-me no caminho do rio E mamãe, você sabe que eu estarei lá Quando eu me libertar do meu fardo	11. PG de Johnny caminhando em direção a uma casa; PP de Johnny caminhando e entrando na casa;
	12. Não há túmulo Que consiga prender o meu corpo Não há túmulo Que consiga prender o meu corpo Não há túmulo Que consiga prender o meu corpo	12. PM de Johnny andando dentro da casa; PP de Johnny saindo pela porta da casa; PG de Johnny já fora da casa; PP do rosto de Johnny em perfil;
13. Instrumental	13. PG de Johnny de costas carregando o violão caminhando pelo trilho do trem.	
Temas subjacentes	Religião	Religião

tividade, em que Cash é filmado¹⁶ (Figura 5).



Figura 5 – Imagens originais utilizadas na produção do The Johnny Cash Project. Fonte: montagem nossa do vídeo <http://youtu.be/McV7pjwVFbE>

Observamos as figuras da cruz, da sepultura, do violão, do corvo e, à 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 antissujeitos, sujeitos que não querem que ele dure. Esses antissujeitos 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 à 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, na qual 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, em que figuras como representações de Jesus Cristo, cruz, caveiras e mensagens escritas fazem parte das 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 à alta figuratividade¹⁷.

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

17 Quando são selecionadas especificamente as categorias *Abstract* e *Pointillism* apenas os frames dessas categorias são exibidos, mesmo que haja intervalo de frames pretos ausentes.



Figura 6 – Frames dos participantes do The Johnny Cash Project. Fonte: montagem nossa do site <http://www.the-johnnycashproject.com/>

Em The Johnny Cash Project o enunciador propõe, em sua essência, uma experiência de 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.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No videoclipe interativo The Johnny Cash Project, 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 vídeos por meio de aplicativos desenvolvidos para internet. Nessas análises foi nítida a estratégia do enunciador de criar o efeito de sentido de novidade tecnológica e exclusividade como forma de manipulação por sedução e tentação. Com esses elementos de manipulação e papéis temáticos determinados, esse videoclipe interativo mostrara-se como um projeto ousado que ultrapassa um audiovisual um tanto fechado/limitado quanto à interação, pois a possibilidade de quebra na rotina estabelecida na sua programação é feita na composição imagética do desenho.

Este videoclipe interativo, objeto de análise neste trabalho, é um exemplo de como as possibilidades narrativas e discursivas decorrentes dos dispositivos digitais alteram não apenas os sistemas produtivos, mas a natureza do próprio objeto. Como o uso da narrativa é uma característica mar-

cante na obra de Milk, neste projeto ela se deu mais pela figuratividade e pela experiência do enunciatário em experimentar sensações no videoclipe em fluxo e pela interatividade em desenhar um *frame*. Nesse sentido, entende-se que a experiência do enunciatário é potencializada no momento da interação do clipe em fluxo, já que pelo nível de atenção e percepção, os frames desenhados criam um efeito de sentido de polissemia imagética. Essa espécie de bombardeio imagético, produz o sentido de quebra temática através das figuras, pois, em determinados momentos, as figuras imagéticas não equivalem as figuras cantadas, produzindo um sentido disfórico ao sincretismo de linguagem do videoclipe.

REFERÊNCIAS

BARROS, D.L.P. *Teoria semiótica do texto*. São Paulo: Ática, 2005.

CREATORSPROJECT. *Aaron Koblin: Transformando Software Em Histórias*. Disponível em: <http://www.thecreatorsproject.com/pt-br/creators/aaron-koblin>. Acesso em: 15 jun. 2012.

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.

FIORIN, J.L. *Elementos de análise do discurso*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2005.

GREIMAS, A.J.; COURTES, Joseph. *Dicionário de semiótica*. Tradução de Alceu Dias Lima *et al.* São Paulo: Contexto, 2011.

HANSON, M. *Reinventing music video*. Oxford, UK. Editora Focal Press, 2006.

MÉDOLA, A.S.L.D. *Televisão digital brasileira e os novos processos de produção de conteúdos: o desafio para o comunicador*. *E-Compós*. v. 12, n.3 set.-dez, 2009.

SANTOS, A. A. Teorias fundadoras da Semiótica Narrativa. *Estudos Linguísticos*. V. 42, p. 1399-1408, 2013.

Recebido em 23 de fevereiro de 2016.

Aprovado em 27 de abril de 2016.