

NARRATIVAS IMERSIVAS EM MEIO DIGITAL

A websérie *Se eu estivesse aí*

Organizadores:

Carlos Pernisa Júnior

Luana Viana





Carlos Pernisa Júnior
Luana Viana
(ORGANIZADORES)

NARRATIVAS IMERSIVAS EM MEIO DIGITAL

A websérie *Se eu estivesse aí*

1ª edição
Juiz de Fora/MG
2023



©Editora UFJF, 2023

Este livro ou parte dele não pode ser reproduzido por qualquer meio sem
autorização expressa da editora.

O conteúdo desta obra, além de autorizações relacionadas à permissão de uso
de imagens ou textos de outro(s) autor(es) são de inteira responsabilidade do(s)
autor(es) e/ou organizador(es)



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE JUIZ DE FORA**

Diretor da Editora UFJF
Ricardo Bezerra Cavalcante

Reitor

Marcus Vinicius David

Vice-Reitoria

Girlene Alves da Silva

Conselho Editorial

Gabriela Borges (Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil)
Julia Fagioli (Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil)
Frederico Braidá (Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil)
Iluska Coutinho (Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil)
Miriam Tavares (Universidade do Algarve, Portugal)
Sandra Reimão (Universidade de São Paulo, Brasil)
Sonia Virgínia Moreira (Universidade do Estado do Rio de Janeiro,
Brasil)

Projeto Gráfico, Editoração e Capa

Paolo Malorgio Studio

Narrativas imersivas em meio digital: a websérie “Se eu estivesse
ai” / Organizadores Carlos Pernisa Júnior, Luana Viana. – Juiz
de Fora, MG: Editora UFJF/Comunicação e Sociedade, 2023.
Dados eletrônicos (1 arquivo: 1,6mb)

ISBN: 978-65-89512-88-2

1.Comunicação. 2. Narrativas digitais. 3. Ambientes virtuais
compartilhados. 4.Webséries. I. Pernisa Júnior, Carlos.II. Viana,
Luana. III. Título.

CDU: 791.43

Editora UFJF

Campus Universitário, Rua José Lourenço Kelmer, s/n -
São Pedro, Juiz de Fora - MG, CEP: 36036-900
Telefone (32)2102-3586
editora@ufjf.br / distribuicao.editora@ufjf.br
www.ufjf.br/editora

Filiada à ABEU



SUMÁRIO

Prefácio - Narrativa e tecnologia: uma abordagem multidimensional do processo de imersividade <i>Luana Viana</i>	5
1. <i>Se eu estivesse aí</i> : a websérie <i>Carlos Pernisa Júnior</i>	9
2. Webséries em tempos de pandemia <i>Larissa Rodrigues Natalino, Pedro Henrique Ventura Rodrigues de Almeida, Carlos Pernisa Júnior</i>	13
3. Estratégias desenvolvidas na construção de narrativas imersivas em mídia digital <i>Cristiane Turnes Montezano, Carlos Pernisa Júnior</i>	25
4. Imersão e inovação <i>Carlos Pernisa Júnior</i>	37
5. O sonoro como ferramenta de imersão em narrativas ficcionais <i>Helena Amaral, Carlos Pernisa Júnior</i>	48
6. Mídia, tecnologias e narrativas ficcionais <i>Monique Ferreira Campos, Carlos Pernisa Júnior</i>	63
7. As possibilidades da obra de arte total na contemporaneidade <i>Felipe Panisset Pedreira Ferreira Garcia, Carlos Pernisa Júnior</i>	80
Sobre os Autores	91

PREFÁCIO

NARRATIVA E TECNOLOGIA: UMA ABORDAGEM MULTIDIMENSIONAL DO PROCESSO DE IMERSIVIDADE

Luana Viana¹

Pelas leis da física clássica, dois corpos distintos não podem ocupar o mesmo lugar no espaço ao mesmo tempo. Essa afirmação foi construída com base no princípio da impenetrabilidade da matéria, que também molda os termos: um corpo não pode ocupar dois lugares diferentes concomitantemente. No entanto, o desenvolvimento de dispositivos e tecnologias proporciona ao ser humano a oportunidade de experienciar situações e circunstâncias que se dão em outras dimensões que não a real, a do “aqui e agora”. Logo, o corpo continua não estando presente em dois lugares ao mesmo tempo, mas a sensação proporcionada é como se os dois espaços, juntos, fossem acessíveis à consciência do indivíduo, simultaneamente.

Ter-se-ia, então, o ambiente físico – aquele em que o indivíduo realmente se encontra –, e o imaginário, ou o sinteticamente criado – aquele em que ele sente estar. Essa experiência não nasce com as novas mídias e nem com equipamentos de última geração, como os usados para construir uma realidade virtual, já que se trata mais de um estado mental do que propriamente de uma perspectiva tecnicista. Prova disso são as histórias contadas ao redor da fogueira nos tempos pré-históricos, que levavam os homens a “viajar”, imaginando-as, ou então, as fantasias individuais criadas pela leitura de um livro na era pós-Gutenberg.

A essa transposição de consciência dá-se o nome de imersividade, conceito que tem categoricamente a sensação de presença como sua definidora. A imersividade aproxima-se do que Bachelard (2009) chamou de devaneio poético, já que possibilita a fuga da realidade e também a tomada de consciência: é o ato consciencial no campo da linguagem quando a consciência imaginante cria e vive a imagem poética, porque o poético, segundo ele, não é discurso sobre o mundo, é ato no mundo, é um pensamento em ação.

Compreende-se então que, por um lado, a narrativa é a peça chave para que o estado imersivo seja alcançado, já que é por meio dela que o indivíduo (re) constrói suas experiências. Por outro, os dispositivos e a tecnologia potencializam

1 Doutoranda em Comunicação na Universidade Federal de Juiz de Fora.

essa experimentação, contribuindo para que ambientes e situações próximos ao real sejam (re)criados.

Então, é de se esperar que quando narrativa e tecnologia se juntam seja possível desenvolver experiências imersivas aprimoradas. Apesar disso, frequentemente, as propostas que prevalecem são aquelas que valorizam mais o audiovisual em detrimento dos outros formatos e sentidos, como os cinemas 3D e os óculos de realidade virtual, por exemplo.

É justamente buscando preencher – ou, pelo menos, amenizar – tal lacuna que o Grupo de Pesquisa Laboratório de Mídia Digital (LMD), do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, tem desenvolvido suas pesquisas. O LMD tem como um de seus eixos principais a elaboração de investigações empíricas sobre como a interação entre pessoas, ambientes e interfaces por meio das narrativas pode proporcionar novas experiências imersivas para o usuário.

O conceito base utilizado nos estudos do grupo é o de Internet das Coisas (IoT), em que há interconexão digital de objetos cotidianos com a Internet. Como essa perspectiva prioriza a conexão dos objetos mais do que das pessoas, o LMD busca equilibrar essa relação inserindo os sujeitos como prioritários, e, para isso, recorre a construções narrativas que levam em consideração a atuação humana como eixo norteador.

Este livro concretiza-se diante desse cenário, e, a partir de observações empíricas, demonstra como parte das reflexões do grupo é construída. Nesta obra, estão reunidos textos que têm como objetivo compreender como a experiência imersiva proposta por uma narrativa reverbera em diferentes dimensões. Além disso, mostra como um mesmo objeto pode receber diversos olhares, ilustrando, então, como o processo de imersividade também possui diversas facetas que merecem estudos aprofundados.

O livro está dividido em sete capítulos que são independentes entre si, mas que possuem o objeto de investigação em comum: a websérie *Se eu estivesse aí*.² O primeiro deles, *Se eu estivesse aí: a websérie*, de autoria de Carlos Pernisa Júnior, traz uma descrição geral da série, apresentando suas características e seus diferenciais. Cabe ressaltar aqui que ela foi produzida em meio ao contexto de quarentena devido à pandemia do novo coronavírus, obedecendo às normas de isolamento e distanciamento social, com características tecnológicas específicas. Além disso, chama a atenção o fato da websérie recorrer ao áudio 3D como estratégia narrativa em determinados momentos.

O segundo capítulo, *Webséries em tempos de pandemia*, é de autoria de Larissa Rodrigues Natalino, Pedro Henrique Ventura Rodrigues de Almeida e

2 Disponível em: <https://www.instagram.com/seeuestivesseai/>. Acesso em: 3 ago. 2021.

Carlos Pernisa Júnior. Nele, os autores apresentam como a pandemia causada pelo coronavírus influenciou mudanças nos modos de produção audiovisual, além de refletir sobre como o áudio 3D proporciona a criação de uma narrativa imersiva aos espectadores, estimulando, no conceito de Jenkins *et al.* (2015), uma participação significativa desses usuários.

Em *Estratégias desenvolvidas na construção de narrativas imersivas em mídia digital*, Cristiane Turnes Montezano e Carlos Pernisa Júnior seguem a mesma linha do trabalho anterior a respeito do uso da tecnologia, de maneira geral, para a composição de novas produções. Aqui, no entanto, ressalta-se como os recursos próprios do audiovisual são usados para causar a sensação de imersão em seus espectadores, além do áudio 3D. Para tanto, os autores recorrem à Análise da Materialidade do Audiovisual (COUTINHO, 2016) como ferramenta metodológica.

No quarto capítulo, *Imersão e inovação*, Carlos Pernisa Júnior investiga a imersão proporcionada pela websérie, além de ter como objetivo observar a construção de sua narrativa a partir de elementos que possam ser considerados inovadores, tanto em questões tecnológicas como em experimentações no uso de linguagens.

Intitulado *O sonoro como ferramenta de imersão em narrativas ficcionais*, o quinto capítulo é de autoria de Helena Amaral e Carlos Pernisa Júnior e analisa os componentes sonoros na construção de uma experiência imersiva. Os autores dedicam seu trabalho exclusivamente à mídia sonora, demonstrando como há diversas outras abordagens que fogem à perspectiva apenas do visual. A tecnologia observada aqui age como propulsora das sensações causadas pelo sentido auditivo.

O sexto capítulo, *Mídia, tecnologias e narrativas ficcionais*, de Monique Ferreira Campos e Carlos Pernisa Júnior, foca no resgate da imagem em função do som. Assim, o objetivo do trabalho é averiguar de que forma a websérie se inscreve como narrativa em ambiente digital. Além disso, busca compreender como as imagens compõem um roteiro de forte importância da sonoridade.

Já no sétimo capítulo, *As possibilidades da obra de arte total na contemporaneidade*, Felipe Panisset Pedreira Ferreira Garcia busca observar a arte e a tecnologia em favor de uma obra multidisciplinar atual. Para tanto, o autor recorre ao conceito de Arte Total (WAGNER, 2000), em que se apontam quais seriam as bases para a criação de uma obra de arte do futuro. Assim, Garcia busca investigar se existe uma forma de criação atual que respeite os preceitos wagnerianos em meio a tantas possibilidades tecnológicas.

Por fim, cabe ressaltar que assim como a websérie, esta obra coletiva também foi produzida em meio à pandemia do novo coronavírus. Dentre inúmeros exemplos que poderiam ser apontados para justificar como tal situação é muito representativa, destaca-se o caminho seguido por todos os trabalhos aqui apresentados: a

NARRATIVAS IMERSIVAS EM MEIO DIGITAL

imersividade. Nesse período, estivemos muitas vezes imersos: nas nossas casas, na reorganização de nossas tarefas e, principalmente, nos nossos pensamentos.

Ainda que dispondo de tecnologias e dispositivos que permitem a conexão ubíqua em todos os cantos do mundo simultaneamente, o contexto de isolamento social tantas vezes fez com que quiséssemos quebrar as leis da física clássica e estar em dois lugares ao mesmo tempo. Na dimensão da consciência, estivemos. E sempre amparados pelas narrativas.

Belo Horizonte, agosto de 2021.

REFERÊNCIAS

BACHELARD, Gaston. **A poética do devaneio**. Martins Fontes, 2009.

COUTINHO, Iluska. O telejornalismo narrado nas pesquisas e a busca por cientificidade: A análise da materialidade audiovisual como método possível. *In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, 2016.

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Cultura da conexão**: criando valor e significado por meio da mídia propagável. Aleph, 2015.

WAGNER, Richard. **La obra de arte del futuro**. Universitat de València, 2017.

1. SE EU ESTIVESSE AÍ: A WEBSÉRIE

Carlos Pernisa Júnior

A websérie *Se eu estivesse aí* conta a história de um casal durante a pandemia da covid-19, em São Paulo, no Brasil. A produção exibida no Gshow – portal de entretenimento da TV Globo – foi realizada no início de 2020, com o roteiro de Gustavo Vaz; supervisão de áudio e trilha musical de Gabriel Spinosa; executivo de Átila Migliari e Roberto Monteiro; e idealização da ExCompanhia de Teatro. Gustavo Vaz é também ator. Débora Falabella, sua mulher à época, é a outra pessoa no elenco. A proposta da websérie é levar o interator, aquele que frui a obra, a uma experiência imersiva por meio de áudio 3D e narrativa em primeira pessoa. Ela é dividida em episódios de cerca de cinco minutos, em formato de vídeo digital, mas disponível no Instagram – @seeuestivesseai. São dez episódios, postados em pares, sempre com o ponto de vista de um dos dois atores. Em um momento, o que se vê é a posição de um deles; depois, a do outro, numa composição espelhada, onde a provocação de um é respondida pelo outro, por meio de troca de mensagens de voz no aplicativo WhatsApp.

Os dois vivem um casal que trata da sua separação em meio à pandemia do coronavírus. Isolados e separados entre si, eles tentam se comunicar de alguma forma, e essas mensagens de áudio acabam se tornando a maneira deles se expressarem um para o outro, em que relembram momentos, tentam resolver o fim da relação e contam como têm lidado com a quarentena. A série é apresentada em formato de conversas entre os dois personagens, sendo que a história também se conecta a situações que fazem parte do nosso cotidiano em quarentena.

As temáticas dos pares de episódios surgiram daí: solidão, raiva, saudade, medo e esperança. A cada semana, um par de episódios foi lançado, tanto no portal Gshow, da TV Globo, quanto em perfil no Instagram, com o final da série acontecendo em julho de 2020. A ideia sempre foi a de construir uma visão particular da cena focada em um dos dois personagens e com possibilidades de o espectador se colocar na posição de quem estivesse ouvindo as mensagens de áudio e vendo a cena do mesmo ponto de vista deste personagem. No caso da rede social Instagram, há imagens e textos contendo relatos dos personagens sobre situações vividas e sensações, como se dessem continuidade ao que está nos episódios. São postagens que não trazem informações sobre a série em si, enquanto produto cultural, mas sim trechos da história dos personagens que acabam ganhando vida na rede social.

NARRATIVAS IMERSIVAS EM MEIO DIGITAL

As gravações, sendo feitas durante a pandemia da covid-19, também tiveram suas restrições. Uma equipe de filmagem não pode ser montada nestas condições, e os atores tiveram que adaptar todas as funções desta equipe. Isso fez com que a experimentação atingisse níveis mais amplos, fora de limites pensados anteriormente. Débora Falabella e Gustavo Vaz interpretam os protagonistas, que são também os únicos personagens em cena, e também desempenham diversos outros papéis, para suprir a falta de uma equipe completa e mesmo de um *set* de filmagens. Grande parte do que foi filmado teve que ser adaptado ao próprio apartamento onde vive o casal de atores. Houve o trabalho de uma pequena equipe de direção remota, mas, conforme as informações divulgadas sobre os bastidores, o casal esteve à frente da produção e desenvolveu todo o trabalho cenográfico a partir dos objetos do próprio apartamento.

A websérie inclui estímulos que vão da visão ao tato. Antes de cada episódio, o espectador recebe um conjunto de regras ao qual deve seguir para ter uma melhor experiência imersiva com a narrativa. Assim, determina-se o uso de fones de ouvido respeitando aos lados direito e esquerdo; a procura por um lugar silencioso; a utilização do modo de tela cheia; a postura do espectador – sentado em uma cadeira; de pé; na posição que quiser –; e o abrir e fechar de olhos junto com o personagem. Quanto a este último, há uma dificuldade que aparece logo de cara. Há uma indicação de “feche os olhos” e “abra os olhos” que vem junto com um som que lembra “algo raspando”. Não há uma clareza de que se deva fechar os olhos e abrir, pois esse som não é exatamente o de um “abrir e fechar de olhos”, o que leva a algum tempo de adaptação para entender essa ação, principalmente em qual momento voltar a abrir os olhos.

Para criar mais um efeito de ligação com quem estiver vendo a série, propositadamente, os personagens são chamados apenas de Ele e Ela, sem nomes. Isso se justificaria para que alguma interrupção não fosse causada entre os atores e seus espectadores, com um nome podendo evocar outras sensações que não fossem a da própria imersão na série e em sua história. A proposta é de que fiquemos o tempo todo na história, evitando a dispersão proporcionada pelas redes interconectadas e pela mobilidade. Em *Se eu estivesse aí*, o espectador é convidado a ver do ponto de vista de um dos personagens a cada vez que entra na websérie. A visão do espectador é colocada na da personagem, com uma posição de câmera em primeira pessoa. A narrativa em primeira pessoa é trabalhada por meio da técnica da câmera subjetiva, já consagrada no cinema. Somente ao final do episódio é que o espectador pode ver o personagem e se “descolar” dele, com a câmera assumindo a visão em terceira pessoa.

A câmera, muitas vezes, está posicionada no ângulo de visão do personagem – com a gravação sendo feita com o equipamento de filmagem acoplado à testa ou à cabeça do ator – para também reforçar a imersão. Mais do que um efeito, a

ideia é fazer com que o espectador acompanhe a vivência dos atores, colocando-se na perspectiva de cada um deles, dependendo do episódio que está sendo apresentado.

No entanto, o som é o principal atributo da websérie. É por meio dele que se faz a aproximação com a história que está sendo contada, muito mais do que pela imagem. Isso pode ser percebido pelo tipo de estrutura que é construída para este contar. Em alguns momentos, o espectador deixa de ver para apenas ouvir o que está se passando – inclusive, sendo convidado a fechar os olhos para melhor experimentar a imersão naquilo que está acompanhando.

Além disso, há efeitos que auxiliam nesta possibilidade de imersão, como o áudio binaural ou 3D, que cria a sensação de que a pessoa que está falando estaria próxima do ouvinte, do seu lado, a sua frente ou a suas costas, por exemplo. Esta tecnologia de áudio 3D é possibilitada pela gravação utilizando um microfone binaural, o qual faz um tipo de captação de sons que traz uma sensação de presença, impossível nas gravações nos moldes mono e estéreo. Em alguns momentos, há também um reforço vindo do áudio do aplicativo de mensagens WhatsApp – apesar deste efeito não ser bem resolvido em algumas cenas, onde o personagem, mesmo distante do *smartphone*, continua ouvindo o áudio da mesma maneira como se estivesse com o aparelho muito próximo.

O resultado desta experiência só pode ser avaliado pelo interator, que é quem efetivamente frui a obra, mas é interessante pensar em quanto de trabalho foi feito para que ele pudesse estar naquele espaço, ainda que não fisicamente. Em tempos de pandemia, isso parece fazer ainda mais sentido, já que estamos efetivamente falando de pessoas isoladas umas das outras e de uma sensação de abandono que pode ser trabalhada com a voz do outro, com a sua presença ainda que não física, mas que pode ocupar espaços em nossas vidas.

REFERÊNCIAS

GSHOW. Débora Falabella e Gustavo Vaz falam como é complexo dividir a hora do trabalho e da intimidade na quarentena. 17 jun. 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/programas/encontro-com-fatima-bernardes/fique-em-casa/noticia/debora-falabella-e-gustavo-vaz-falam-comoe-complexo-dividir-a-hora-do-trabalho-e-da-intimidade-na-quarentena.ghtml>. Acesso em: 26 set. 2020.

_____. **Se eu estivesse aí.** Websérie. Gshow/Instagram – IGTV. 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/>. Acesso em: 26 set. 2020.

ROSSO, Fabio. Débora Falabella e Gustavo Vaz adaptaram apartamento onde vivem para gravação de websérie. **Gshow.** 12 jun. 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/se-euestivesse-ai/noticia/debora-falabella-e-gustavo->

-vaz-adaptaram-apartamento-onde-vivem-paragravacao-de-webserie.ghtml. Acesso em: 26 set. 2020.

_____. Débora Falabella e Gustavo Vaz contam como foi o processo de criar websérie em quarentena. **Gshow**. 9 jun. 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesseai/noticia/debora-falabella-e-gustavo-vaz-contam-como-foi-o-processo-de-criar-webserieem-quarentena.ghtml>. Acesso em: 26 set. 2020.

_____. Débora Falabella e Gustavo Vaz se entrevistam e revelam bastidores de ‘Se Eu Estivesse Aí’; veja vídeo! **Gshow**. 8 jul. 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/noticia/debora-falabella-e-gustavo-vaz-se-entrevistam-e-revelam-bastidores-de-se-eu-estivesse-ai-veja-video.ghtml>. Acesso em: 26 set. 2020.

_____. ‘Se Eu Estivesse Aí’: Débora Falabella e Gustavo Vaz explicam escolha dos temas dos episódios. **Gshow**. 18 jun. 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/se-euestivesse-ai/noticia/se-eu-estivesse-ai-debora-falabella-e-gustavo-vaz-explicam-escolha-dos-temasdos-episodios.ghtml>. Acesso em: 26 set. 2020.

_____. ‘Se Eu Estivesse Aí’: últimos episódios têm surpresa emocionante; confira! **Gshow**. 6 jul. 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/noticia/se-eu-estivesse-ai-ultimos-episodios-tem-surpresa-emocionante-confira.ghtml>. Acesso em: 26 set. 2020.

_____. ‘Se Eu Estivesse Aí’: websérie com Débora Falabella e Gustavo Vaz tem formato inédito com áudio 3D. **Gshow**. 6 jun. 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/noticia/se-eu-estivesse-ai-webserie-com-debora-falabella-e-gustavo-vaztem-formato-inedito-com-audio-3d.ghtml>. Acesso em: 26 set. 2020.

_____; OLIVEIRA, Paula. Débora Falabella e Gustavo Vaz revelam em live curiosidades da websérie ‘Se Eu Estivesse Aí’. **Gshow**. 10 jun. 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/noticia/debora-falabella-e-gustavo-vaz-contam-em-livecuriosidades-da-webserie-se-eu-estivesse-ai.ghtml>. Acesso em: 26 set. 2020.

2. WEBSÉRIES EM TEMPOS DE PANDEMIA³

*Larissa Rodrigues Natalino
Pedro Henrique Ventura Rodrigues de Almeida
Carlos Pernisa Júnior*

INTRODUÇÃO

O contexto de pandemia, causado pelo vírus popularmente conhecido como coronavírus, alterou diversos processos sociais e culturais na sociedade no ano de 2020. Entre esses processos, pode-se destacar as produções culturais. A maior rede de televisão do Brasil, Rede Globo, por exemplo, em um feito histórico, parou de produzir seu produto cultural de maior sucesso, as novelas. Mas, em meio a paralisações de produções, pode-se perceber também um outro tipo de movimentação: o surgimento de produções culturais independentes artesanais que otimizaram o uso de recursos frente à dificuldade de realizar grandes produções que envolvem muitas pessoas.

Nesse sentido, apresentaremos algumas webséries produzidas na pandemia, comparando-as, em busca de padrões que possam sugerir algum tipo de nova movimentação audiovisual a partir do contexto pandêmico. Discute-se também o próprio conceito de websérie como um modelo de realização cultural que tem como meio de produção, divulgação e vinculação o ambiente digital e traz consigo algumas características próprias que o diferencia de demais produções em outros meios tradicionais de comunicação.

Nesse contexto, tomaremos como ponto principal de análise deste trabalho a websérie, *Se eu estivesse aí*. Discute-se como a rede social foi utilizada pela websérie, e como a construção da sua narrativa proporcionou participação significativa (JENKINS *et al.*, 2015) aos consumidores.

WEBSÉRIES NA PANDEMIA

Períodos de crise historicamente acabam por influenciar em inovações em diversos movimentos culturais. No Cinema, é possível destacar o caso do Expressionismo Alemão, altamente influenciado pela Primeira Guerra Mundial (1914-1918) e do Neorrealismo Italiano que retratava o período após a Segunda

3 Versão revista de trabalho originalmente apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergência Tecnológicas, XX Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 1 a 10 set. 2020.

Guerra Mundial (1939-1945). No contexto da pandemia causada pelo coronavírus, ainda é muito cedo para determinar o surgimento de um novo gênero audiovisual, entretanto, é possível notar um movimento em que diversas produções foram inspiradas pela situação mundial que acabou por alterar as dinâmicas sociais. Além disso, a impossibilidade de reuniões com muitas pessoas dificultou que fossem realizadas grandes produções, alterando a maneira de se fazer filmes, séries e programas de televisão. No caso do cinema, até mesmo um festival de curtas-metragens foi criado, o *Corona Short Film Festival*, na Alemanha.

Na televisão, a maior Rede de Televisão do Brasil, a TV Globo, experimentou diversas mudanças em sua programação usual, como a ausência de plateia em programas de auditórios, criação de novos programas de cunho jornalístico, e a mais expressiva delas foi a decisão de paralisar as filmagens de diversas produções, inclusive as telenovelas. Entretanto, na própria emissora surgiram novas produções marcadas por este novo modelo de produção audiovisual, algumas delas, webséries.

A partir do artigo do pesquisador sobre webséries João Paulo Hergesel (2016) *15 anos de pesquisa sobre websérie: levantamento bibliográfico*, em que ele apresenta um mapeamento acerca das diversas conceitualizações de websérie nos últimos anos, entende-se que o tema em si apresenta significados diversos e conceitos em disputa. O autor apresenta em seu trabalho que não existe apenas uma definição do que constitui uma websérie. De acordo com ele, deve-se “entendê-la como produto maleável, capaz de se construir com diferentes plataformas e propostas de intersecção” (2016, p. 11). Apesar de afirmar que não existem regras exatas que devam ser seguidas para que uma produção deva ser considerada uma websérie, Hergesel (2016, p. 11) destaca algumas características expressivas ligadas ao formato. São elas: “(...) a linguagem preferencialmente audiovisual, a serialização, a curta duração dos episódios, os enquadramentos fechados, a disponibilidade *online*, o investimento limitado, o público incerto”.

Essas características, sintetizadas pelo autor, foram encaradas como marcadores para o que consideraremos a seguir como webséries que foram produzidas no período que se instalou a pandemia causada pelo coronavírus. Construiu-se uma tabela com essas produções da Rede Globo de Televisão que estão presentes em sua plataforma de *streaming*, a Globoplay, a fim de buscar compreender quais são as características mais marcantes das webséries produzidas no contexto pandêmico, que institui diversas mudanças para as produções audiovisuais.

Quadro 1 – Webséries Globoplay

TÍTULO	DESCRIÇÃO	ELENCO	ESTREIA GLOBOPLAY	EQUIPE ENVOLVIDA
Sinta-se em casa	Quarentenado e entediado, Marcelo Adnet revira suas gavetas e personagens para compartilhar uma crônica diária, de cara limpa, direto de casa (GLOBOPLAY, 2020).	1 PESSOA	13/04/2020	Equipe formada por apenas 1 pessoa
Sterblitch não tem um talk show: o talk show	<i>Talk show</i> digital em que Eduardo Sterblitch se joga com seus convidados no universo da Internet, conduzindo entrevistas, games e dinâmicas divertidas com a linguagem da <i>Web</i> (GLOBOPLAY, 2020).	1 PESSOA	05/06/2020	Equipe atuou de forma remota
Diário de um confinado	Você vai se identificar com a hilária rotina de Murilo, um quarentão em isolamento social. Primeira série feita 100% a distância. Videochamadas, todos em casa e um elenco de peso (GLOBOPLAY, 2020).	17 PESSOAS	26/06/2020	Equipe atuou de forma remota
Cada um no seu quadrado	A melhor mesa de bar do mundo. Juntos, mas cada um no seu quadrado, Fernando Caruso e Paulo Vieira recebem convidados para jogos e um papo, à distância, intimista e divertido. (GLOBOPLAY, 2020).	2 PESSOAS	03/07/2020	Equipe atuou de forma remota
Amor e sorte	<i>Amor e sorte</i> é uma série em quatro episódios independentes, que reúne histórias sobre relacionamentos e transformação em tempos de isolamento social (GLOBOPLAY, 2020).	2 PESSOAS por episódio (8 no total)	08/09/2020	Equipe atuou de forma remota

Fonte: Elaborado pelos autores, 2020

As produções destacadas acima se dividem em três produções ficcionais – uma produção humorística e duas séries –; e dois programas de entrevista. Percebe-se que apesar das séries *Diário de um confinado* e *Amor e sorte* contarem com um enredo que aborda o confinamento e isolamento social próprio do contexto

em que foram produzidas, o elenco é formado por muitas pessoas. A equipe que atuou de forma remota em cada uma dessas séries orientou os atores quanto ao posicionamento de câmera, de microfone, entre outros aspectos técnicos. Essa produção remota reflete em um visual profissional para as séries que além de estarem disponíveis no Globoplay, também foram ao ar na programação da televisão. A websérie *Diário de um confinado* foi a primeira delas a passar por este modelo de produção remota, que depois foi empregado em *Amor e sorte*, como é possível perceber nos vídeos de making of disponíveis no Gshow (2020). Em *Diário de um confinado*, nota-se o caráter artesanal na polivalência das pessoas envolvidas, o casal Bruno Mazzeo e Joana Jabace que idealizaram a websérie, atuaram respectivamente como diretora artística e personagem protagonista na produção. Jabace explicou sobre a produção remota da websérie nos seguintes termos:

Para ser colocado em prática em dias de isolamento, foi necessário planejar para que

‘Diário de um Confinado’ fosse feito remotamente, de acordo com o protocolo de segurança elaborado pela emissora, com uma série de cuidados para evitar a exposição dos profissionais. Para a produção, foi montada uma equipe multidisciplinar que conceituou e pré-produziu a série, com um importante diferencial: tudo deveria ser feito à distância. “Assistente de direção, produção de arte, montador, pós-produção, figurino, efeito especial. Todos os departamentos foram participando cada um de sua casa. Entramos de cabeça nesse desafio imbuídos de fazer dar certo e nos reinventarmos”, explica Joana (IMPrensa GLOBO, 2020).

Já na websérie de comédia *Sinta-se em casa*, idealizada, roteirizada e produzida por Marcelo Adnet, o humorista destaca que a produção foi feita de maneira simples sem apoio de demais equipes: “Assim, inicio essa jornada de vídeos simples, feitos de casa, artesanalmente, apenas com o que tenho nas gavetas. A humanidade se reinventa e se adapta nas mais diversas áreas” (IMPrensa GLOBO, 2020).

Percebe-se que, que nas webséries citadas, procurou-se manter a qualidade das produções audiovisuais da TV Globo mesmo com a realização de forma remota. As webséries de entrevista, *Sterblitch não tem um talk show: o talk show* e *Cada um no seu quadrado*, que possuem um tom informal, e a humorística *Sinta-se em casa*, seguem um modelo mais artesanal e amador enquanto as séries *Amor e sorte* e *Diário de um confinado*, mantêm o mesmo padrão profissional. Já no roteiro, percebe-se que todas as obras, sem exceção, abordaram a temática acerca da pandemia, de quarentena e isolamento social.

TRANSPARÊNCIA, IMERSÃO E TECNOLOGIA

Em *Hamlet no holodeck*, Murray (2003, p. 40) aborda a necessidade da transparência de uma obra para sua imersão: “toda tecnologia bem-sucedida para contar histórias torna-se ‘transparente’: deixamos de ter consciência do meio e não enxergamos mais a impressão ou o filme, mas apenas todo o poder da própria história”. Segundo a autora, a transparência é alcançada quando o espectador/interator imerge na história a ponto de compreender que a obra se trata de sua nova realidade, e que os mecanismos de exibição/interação não o façam voltar constantemente à realidade anterior, com a quebra da imersão.

Contudo, proporcionar a imersão é mais complexo do que desenvolver tecnologias que as tornem possíveis. Por mais que existam grandes avanços com dispositivos capazes de simular experiências e aspectos reais aos sensores humanos, a criação de narrativas imersivas se mostram um grande desafio, uma vez que necessita de uma aplicação específica ao contexto, e o interator deverá cercar-se de elementos que provoquem sensações para que a imersão ocorra de fato.

Murray (2003, p. 41-72) destaca como as tecnologias surgem, amadurecem, e trata ainda sobre o potencial das narrativas em se adaptarem aos novos meios, adjunto a aceitação dessas novas obras pelas pessoas. Contudo, a autora questiona o quanto de interação e verossimilhança à realidade e ao homem é necessário para cada meio de expressão gerar uma interação humano-computador “realmente imersiva” (p. 73-97). A janela de tempo que existe entre o livro *Hamlet no holodeck*, de Janet Murray (2003) até a produção deste texto (2020) propicia fazer acréscimos à discussão apresentada pela autora acerca da evolução e aceitação de tecnologias empregadas para narrativas imersivas e sobre o desuso de algumas tecnologias por quebra de imersão.

A websérie *Se eu estivesse aí*, abordada neste trabalho, utilizou-se da tecnologia de sonorização tridimensional – som 3D. Tal tecnologia, conforme descrito por Varela Junior e Forte (2014), é amplamente utilizada em filmes e jogos há várias décadas para aumento da imersão, mas, graças ao seu amadurecimento e barateamento, torna-se cada vez mais acessível a criadores independentes de conteúdo. Atualmente, microfones condensadores e bidirecionais são dispositivos com acesso facilitado ao consumidor comum, e um grande sucesso na Internet, principalmente em plataformas audiovisuais como o YouTube, com vídeos de criadores de *Autonomous Sensory Meridian Response* (ASMR) (POERIO *et al.*, 2018).

Além da aceitação humana da tecnologia, Janet Murray (2003, p. 127-129) enfatiza que um ambiente de imersão bem-sucedido necessita de atenções e estímulos específicos capazes de trazer resultados tangíveis, o que chama de agência, para que ocorra uma boa interação humano-máquina. Para ela, pequenos detalhes são suficientes para a quebra da imersão, como o exemplo que ela traz

NARRATIVAS IMERSIVAS EM MEIO DIGITAL

sobre a roupa que vestia em uma sala de simulação que a trazia de volta à realidade. Fato hoje similar aos óculos de realidade virtual, onde a ausência de um nariz em certos tipos de jogos ocasiona enjoo ao jogador (LOPES, 2015).

A websérie *Se eu estivesse aí*, tenta propiciar a ideia de posição com o som 3D com as falas e sons ambiente específicos. Contudo, durante a narrativa é apresentado que o som que escutamos vem de um alto-falante do celular por áudio de WhatsApp, e já o som 3D que escutamos nem sempre é referente ao fato de escutar o dispositivo – em alto-falante –, mas sim como se o outro personagem estivesse falando diretamente com o interator – imaginação do personagem. A mudança de “forma de escuta” acontece com uma “piscada” sinalizada por um “som” descontextualizado ao ato humano de piscar. A quebra desse contexto com a realidade dificulta a imersão proposta de “ser o personagem”. Inclusive, sem a sonorização completa de movimentação ambiente, pode ocasionar sustos, por não esperarmos de onde vêm as vozes.

Sendo assim, apesar da websérie não ser um grande exemplo de imersão com uso de sensores e ferramentas de edição mais acessíveis, em um dispositivo de reprodução comum, os *smartphones*, trata-se de um primeiro vislumbre do que já é possível criar com ferramentas de Internet das Coisas (IoT) comuns, que possam propiciar agência. Com isso, vale questionar se pesquisas relacionadas à modelagem e criação de narrativas imersivas, podem se beneficiar com este e outros tipos de projetos pioneiros que explorem ainda mais as possibilidades desses tipos de tecnologias na criação de novas narrativas.

A WEBSÉRIE SE EU ESTIVESSE AÍ: INSTAGRAM COMO PLATAFORMA DE STREAMING?

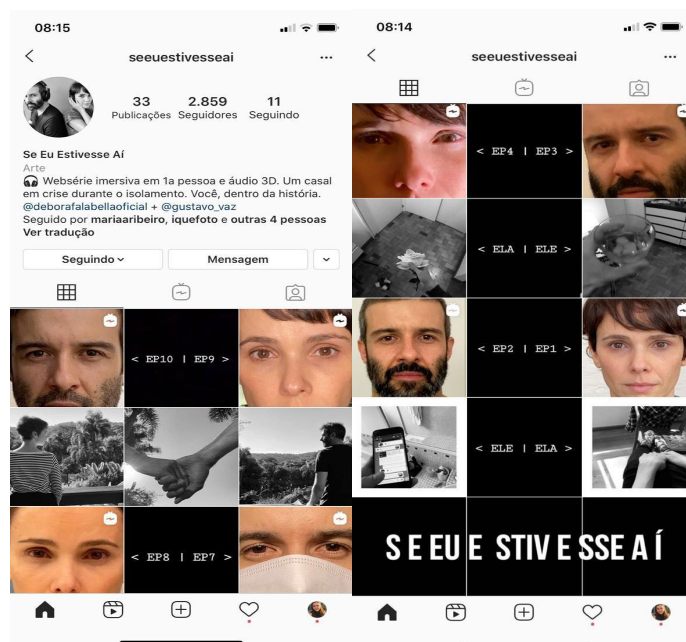
Como a websérie *Se eu estivesse aí* é uma produção do Gshow, foi publicada em seu *site*. Entretanto, também foi criado um perfil da websérie no Instagram, em que é possível assistir por meio da plataforma IGTV, todos os episódios na íntegra. Fato que se diferencia das outras webséries produzidas pelo Gshow e pela Globoplay. Diante desse uso inovador da rede social como uma plataforma de *streaming* para uma websérie do grupo da Rede Globo de televisão, questiona-se se os atributos próprios do Instagram foram considerados a partir da postagem dessa websérie no IGTV.

O IGTV foi criado em 2018, primeiramente como um aplicativo independente ao Instagram, que se propunha a competir diretamente com plataformas de *streaming* que proporcionam a qualquer pessoa postar vídeos de produção independente, como o YouTube (G1, 2018). Entretanto, apesar de ainda existir como um aplicativo independente, a partir das experiências dos usuários, o IGTV acabou sendo utilizado mais como uma parte do próprio aplicativo Instagram

para postagem de vídeos que ultrapassem um minuto. Uma das particularidades da plataforma, de acordo com Kevin Systrom (G1, 2018), presidente-executivo do Instagram na época de lançamento do IGTV, se encontra na produção de conteúdo na orientação em vertical, uma vez que é dessa forma que os usuários utilizam os *smartphones*. Entretanto, muitas produções não pensadas exclusivamente para o Instagram, são feitas na orientação horizontal e postadas na plataforma dessa forma – caso da websérie analisada.

Além do IGTV, outro elemento muito explorado por diversos perfis profissionais e pessoais no Instagram é o *feed*. O *feed* no Instagram refere-se à organização das postagens de um perfil que acontece em agrupamento de três em três elementos. Essa organização feita em múltiplos de três permite aos usuários criarem conteúdos que extrapolem a visualização de um *post* no formato quadrado tradicional. O *feed* é ainda considerado como uma vitrine de apresentação para qualquer perfil nessa rede social. No caso da websérie estudada, percebe-se que se explorou este elemento de divisão em três nas primeiras postagens no perfil, que apresentam um *banner* na horizontal com o título da websérie *Se eu estivesse aí* (Figura 1). Além disso, as postagens semanais dos dois episódios, um a partir da perspectiva da personagem feminina e o outro a partir da masculina, distribuíram-se também de três em três *posts* (Figura 1).

Figura 1 – Reprodução do perfil do Instagram *Se eu estivesse aí*



Fonte: <https://www.instagram.com/seeuestivesseai/>, 2020

É interessante ressaltar que um dos elementos principais do Instagram, a fotografia, também é utilizada de forma a acrescentar ao enredo da série. Os dois episódios semanais foram complementados por fotos. Essas fotos apresentam cenas que retratam o que ocorre entre um episódio e outro. Em três ocasiões, manteve-se as perspectivas das personagens feminina e masculina. Nesses *posts* fotográficos, conteúdo que não consta no Gshow, ou seja, exclusivo para o Instagram, as legendas adicionam informações ao roteiro.

Esta websérie chama atenção em um primeiro momento pela promessa de ser uma “Websérie imersiva em 1ª pessoa e áudio 3D”, como consta na descrição do perfil no Instagram (Figura 1), entretanto, outros aspectos potencialmente inovadores também são considerados. O uso do Instagram, como uma plataforma de *streaming* por uma série da Rede Globo de Televisão, como já dito anteriormente, não é usual, porém questiona-se se outros tipos de produções independentes têm utilizado dessa rede social como plataforma para suas webséries.

A fim de verificar se a utilização do Instagram como plataforma de *streaming* da websérie se tratou de uma proposta inovadora nas produções culturais brasileiras, verificou-se no Portal de Livre Acesso à Produção em Ciências da Comunicação (PORTCOM), a existência de trabalhos que associavam as palavras-chave: Instagram e websérie. A pesquisa no PORTCOM revelou a inexistência de trabalhos que possuem as duas palavras-chaves pesquisadas. Ao verificar as produções que apresentavam apenas a palavra-chave websérie, percebeu-se que os artigos normalmente realizados pelos pesquisadores em Comunicação no INTERCOM apresentam webséries que se utilizam de outras redes sociais digitais como plataforma para o seu produto, como o YouTube⁴ citado em 5 artigos e os *sites* próprios, apontados em 2 artigos.⁵ Já uma pesquisa pela *hashtag* ‘websérie’ nos mecanismos de busca do próprio Instagram, relevou algumas produções brasileiras que se utilizam da plataforma para disponibilização de seus episódios. Entretanto, todas as webséries encontradas são produções independentes, que não se encontram ligadas a nenhuma grande produtora ou rede de televisão.

Portanto, percebe-se que a utilização do IGTV como uma ferramenta de *streaming* para webséries ainda pode ser muito explorada. Acredita-se que, no caso da obra analisada *Se eu estivesse aí*, o potencial do Instagram foi pouco aproveitado. As únicas *hashtags* utilizadas, por exemplo, foram #SeEuEstivesseAí e #SeEuEstivesseAi marcando o título da websérie. No Instagram, as *hashtags* são poderosas indexadoras que garantem às postagens agrupamentos por meio de temas e facilitam assim o compartilhamento e divulgação. Nas imagens e vídeos postados, as legendas apenas fazem menção à sinopse do episódio e

4 1) CARACCILO, *et al.*, 2012; 2) MELO & SOARES, 2011; 3) FERREIRA & SILVA, 2013; 4) SILVA & ZANNETI, 2013; e 5) COCA & SANTOS, 2013.

5 1) MORALEJO, 2010; e 2) TELES, 2013.

funcionam como parte do roteiro. O Instagram também propicia elementos de interação que não foram utilizados, como as enquetes, e a possibilidade de promover vídeos ao vivo, as *lives*.

A partir de Jenkins (2009), entende-se que a websérie poderia ter se utilizado de uma narrativa transmídia: “histórias que se desdobram através de múltiplas plataformas de mídia, com cada meio fazendo distintas contribuições para a nossa compreensão do mundo narrativo” (JENKINS, 2009, p. 293), de forma a ampliar seu público e também aprimorar as estratégias de imersão e interação com ele.

No livro *Cultura da Conexão* (2015), Jenkins, Green e Ford discutem os aspectos que marcam o consumo de cultura no contexto digital. No capítulo *O que constitui uma participação significativa?*, os autores apresentam apontamentos acerca da participação dos consumidores – aqueles que atuam como produtores das obras que consomem; aqueles que interagem com as produções; e também aqueles que acabam consumindo conteúdo de forma mais passiva. Entretanto, argumentam que apenas o reconhecimento da possibilidade de os consumidores contribuírem na trama que consomem, já proporciona uma experiência diferente a narrativas criadas em “um mundo onde são impedidos de ter uma participação significativa” (JENKINS *et al.*, 2015, p. 105).

Nesse sentido, é possível compreender o apontamento dos autores à medida que a produção de conteúdo que é feita considerando a participação significativa dos consumidores, já é suficiente para que diferentes narrativas sejam criadas considerando esses aspectos. No caso da websérie *Se eu estivesse aí*, o áudio 3D por si só não conseguiria trazer imersão aos espectadores, pois para que a imersão ocorra existem premissas a serem seguidas, como o uso de fones de ouvido. Para tanto, é necessário convidar o espectador à participação e orientá-lo sobre como fazê-la.

Jenkins *et al.* (2015, p. 109) destacam ainda que as contribuições a partir da “criação de um ambiente de comunicação mais participativo” não se encontram necessariamente na incorporação de novas tecnologias digitais no dia a dia das pessoas, mas, sim, na maneira como essas tecnologias são empregadas. Desse modo, podemos tomar como exemplo as webséries citadas acima, que utilizaram tecnologias normalmente empregadas para outros fins em seus modos de produção.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com o que foi estudado a partir desse trabalho, é possível inferir que a quarentena e o isolamento social, próprios da pandemia causada pelo coronavírus, influenciaram em mudanças nos modos de produção de webséries. Nos exemplos analisados, foi possível perceber alguns marcos, como o elenco

NARRATIVAS IMERSIVAS EM MEIO DIGITAL

reduzido; a atuação da equipe de produção de forma remota ou equipe de produção reduzida e artesanal; além de roteiros inspirados pelas novas dinâmicas sociais.

No caso da websérie *Se eu estivesse aí*, destaca-se, além dessas características já apresentadas, alguns aspectos inovadores: o áudio 3D e a disponibilidade dos episódios no Instagram. Acredita-se que o áudio 3D proporcionou um novo tipo de experiência imersiva aos consumidores, mas o potencial do IGTV como plataforma de *streaming* para a websérie poderia ter sido melhor aproveitado, considerando os mecanismos disponíveis na rede social. Poderiam ter sido empregadas estratégias de divulgação e até mesmo de viralização, uma vez que esta websérie, que utiliza narrativas imersivas, apresenta alguns aspectos inovadores que a diferenciam das demais.

Contudo, apesar da tentativa de “agência”, a websérie pode apresentar a alguns espectadores, mesmo com uso de fones de ouvido, dificuldades em imergir devido a quebras sonoras de transição e efeitos sonoros 3D, que podem causar confusão ou quebra de realidade. Mesmo assim, por se tratar de um primeiro trabalho feito em tal plataforma, se torna válido como uma obra de análise e referência para que autores que busquem produzir efeitos similares em equipamentos do nicho explorem e questionem sobre os elementos utilizados para imersão e sensação de agência.

Por fim, entende-se que a websérie *Se eu estivesse aí* pode ser vista como um produto do contexto da pandemia causada pelo coronavírus, mas também como um marco para as produções originais do grupo da Rede Globo. Apesar de ter deixado de usar diversos espaços possíveis de expansão, tanto para aprimorar a participação significativa dos consumidores (JENKINS *et al.*, 2015) quanto para a utilização de novas tecnologias, já apresenta um vislumbre diante da possibilidade de futuras produções *mainstream* que possam ser feitas considerando as novas dinâmicas de rede e as novas tecnologias.

REFERÊNCIAS

CARACCILO, Paola Maira Gomes *et al.* O Youtube como plataforma para produção independente de webséries. *In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, 2012.

COCA, Adriana Pierre; SANTOS, Alexandre Tadeu dos. Formatos de Ficção Seriada Televisual: Tradições e Perspectivas. *In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, 2014.

FERREIRA, Júlia; SILVA, Juliana da. Webséries: O Universo Narrativo Online. *In: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste*, 2013.

G1. **Instagram lança IGTV, app para vídeos mais longos, e abre disputa com YouTube para atrair criadores.** 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/instagram-lanca-app-para-ideos-mais-longos-e-abre-disputa-com-youtube-para-atrair-criadores.ghtml>. Acesso em: 1 out. 2020.

GSHOW. **‘Amor e Sorte’: confira os bastidores da série.** 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/amor-e-sorte/playlist/amor-e-sorte-confira-os-bastidores-da-serie.ghtml>. Acesso em: 1 out. 2020.

HERGESEL, João Paulo. 15 Anos de Pesquisa sobre Websérie: Levantamento Bibliográfico. *In: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste*, 2016.

IMPrensa GLOBO. **Estreia primeiro episódio de ‘Cada Um no Seu Quadrado’.** 2020. Disponível em: <https://imprensa.globo.com/programas/cada-um-no-seu-quadrado/textos/estreia-primeiro-episodio-de-cada-um-no-seu-quadrado>. Acesso em: 1 out. 2020.

_____. **Globoplay estreia “Sterblitch não tem um Talk Show: o Talk Show”.** 2020. Disponível em: <https://imprensa.globo.com/programas/sterblitch-nao-tem-um-talk-show-o-talk-show/textos/globoplay-estreia-sterblitch-nao-tem-um-talk-show-o-talk-show>. Acesso em: 1 out. 2020.

_____. **Marcelo Adnet estreia ‘Sinta-se em casa’, diário da quarentena no Globoplay. 2020.** Disponível em: <https://imprensa.globo.com/programas/sinta-se-em-casa/textos/marcelo-adnet-estreia-sinta-se-em-casa-diario-da-quarentena-no-globoplay>. Acesso em: 1 out. 2020.

_____. **Os desafios da produção de arte à distância em ‘Amor e Sorte’. 2020.** Disponível em: <https://imprensa.globo.com/programas/amor-e-sorte/textos/os-desafios-da-producao-de-arte-a-distancia-em-amor-e-sorte>. Acesso em: 1 out. 2020.

_____. **Uma obra pensada e produzida especialmente para a quarentena. 2020.** Disponível em: <https://imprensa.globo.com/programas/diario-de-um-confinado/textos/uma-obra-pensada-e-produzida-especialmente-para-a-quarentena>. Acesso em: 1 out. 2020.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** Aleph, 2015.

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável.** Aleph, 2015.

LOPES, Renan. **Um nariz virtual pode diminuir enjoos causados por realidade virtual**. 2015. Disponível em: <https://gizmodo.uol.com.br/um-nariz-virtual-pode-diminuir-enjoos-causados-por-realidade-virtual>. Acesso em: 2 out. de 2020.

MELO, André Wolmer de; SOARES, Rosânia. *Product Placement* em Webséries: Uma Análise do Caso de Sucesso *The Hire*. In: **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2011.

MORALEJO, Sarah. Convergência midiática e o audiovisual na web: o caso da *webserie Ghostfacer*. In: **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2010**.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck**. São Paulo: Unesp, 2003.

POERIO, Giulia Lara *et al.* More than a feeling: Autonomous sensory meridian response (ASMR) is characterized by reliable changes in affect and physiology. In: **PloS one**, v. 13, nº 6, p. e0196645, 2018.

SILVA, Lucas Octávio Cândio da; ZANNETI, Daniela. A Websérie Como Produto Audiovisual. In: **Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, 2013**.

TELES, Diogo Carvalho Gondim. O lugar do protagonista na narrativa transmídia. In: **Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste, 2013**.

VARELA JUNIOR, David Blanco; FORTE, Cleberson Eugenio. Áudio 3D em jogos. **Revista Tecnológica da Fatec Americana**, v. 2, nº 1, p. 22-22, 2014.

3. ESTRATÉGIAS DESENVOLVIDAS NA CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS IMERSIVAS EM MÍDIA DIGITAL⁶

*Cristiane Turnes Montezano
Carlos Pernisa Júnior*

INTRODUÇÃO

O religioso britânico Thomas Fuller ficou famoso pela expressão “ver para crer”, mas sua frase completa um pouco menos conhecida é “Ver é crer, mas sentir é a verdade” (GHINEA, 2014).

Essa percepção vem ganhando fôlego nos últimos anos nos estudos que tratam de ambientes digitais e imersão. Sobretudo, na busca do desenvolvimento de tecnologias que consigam proporcionar cada vez mais percepções sensoriais como busca a pesquisadora Gheorghita Ghinea, que em seu artigo *Estado da arte, Perspectivas e Desafios* (GHINEA, 2014) traz alguns apontamentos sobre o desenvolvimento de aplicativos que estimulem de três ou mais sentidos.

Como tais, experiências atuais de multimídia não conseguem transmitir a sensação, por exemplo, de calor e umidade [...]. Como humanos, nos envolvemos e aprendemos interagindo com todos os nossos sentidos - não podemos fazer isso de forma digital também? (GHINEA, 2014).

Em vista disso, o presente artigo busca analisar a websérie nacional *Se eu estivesse aí*, que tem como principal ponto de apresentação ser imersiva, sendo desenvolvida com o uso de tecnologia de áudio 3D (binaural). Nosso objetivo é avaliar até que ponto ela cumpre sua promessa de ser uma série digital imersiva, e também busca avaliar, compreender e verificar quais os recursos ela faz uso

6 Versão revista de trabalho originalmente apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergência Tecnológicas, XX Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 1 a 10 dez. 2020.

NARRATIVAS IMERSIVAS EM MEIO DIGITAL

para alcançar o objetivo de desenvolver uma narrativa que tem como umas das principais intenções provocar sensação de imersão em seus espectadores.

Para tanto, também tem como objetivo secundário traçar possíveis mapeamentos por meio da construção de fichas de análise para guiar o estudo sobre os caminhos da imersão, mediante o uso de recursos que buscam o apuro de percepções sensoriais, sejam elas técnicas ligadas a aparatos tecnológicos, formatos de gravação de imagens e/ou sons, e, também, comandos de ações simples a serem realizadas pelo espectador para intensificar o estado de imersão. E, posteriormente, testá-los em nosso objeto.

Como metodologia utilizaremos a Análise da Materialidade Audiovisual, conceito desenvolvido no âmbito do Núcleo de Jornalismo e Audiovisual (CNPq-UFJF) por Coutinho, como possível metodologia de análise de objetos audiovisuais. A proposta é de proporcionar uma análise integral do audiovisual pensando em todos os seus elementos (texto+som+imagem+tempo+edição) de modo unificado e levando ainda em conta o estabelecimento de eixos e itens de avaliação tendo em vista as questões de pesquisa, o referencial teórico utilizado e ainda, mas não menos importante, os elementos paratextuais (COUTINHO, 2016). Pensamos que a partir dela será possível realizar um exame mais capaz de atender as particularidades de nosso objeto e os objetivos de nosso estudo. Em nossa pesquisa também trabalharemos com o conceito de imersão proposto por Janet Murray (2003) e os estudos de Katharina Gsöllpointner (2016) sobre sinestesia nos ambientes digitais.

AMBIENTES DIGITAIS E IMERSÃO

A imersão narrativa é algo que precede o computador e a *Web*. O ser humano sempre buscou a possibilidade de viver outras realidades diferentes da vida cotidiana e utilizou-se da suspensão da descrença para se permitir imergir em histórias contadas, escritas e encenadas. E narrativas ficcionais buscam em sua maioria prender seu interlocutor em sua história, envolvê-lo naquele pequeno universo que está sendo criado a ponto de que quem a lê, ouve ou observa não só a sinta como real, mas também se sinta parte integrante dela.

Porém, com as ferramentas tecnológicas, houve uma mudança considerável nas capacidades de construções não só de narrativas, mas de ambientes que provoquem cada vez mais sensações de existência da realidade que constitui aquela história. Com a tecnologia é possível produzir estímulos mais concretos aos nossos sentidos e possibilidades de participação antes inimagináveis, diminuindo a dependência da capacidade do cérebro de criar na mente sensações ligadas ao que está por exemplo descrito em páginas de livros ou em mídias sonoras ou mesmo visuais.

O desejo ancestral de viver uma fantasia originada no universo ficcional foi intensificado por um meio participativo e imersivo,

que promete satisfazê-lo de um modo mais completo do que jamais foi possível. Com detalhes enciclopédicos e espaços navegáveis, o computador pode ser um cenário específico para os lugares que sonhamos visitar (MURRAY, 1997, p. 101).

Ao suscitar a origem do termo imersão fica ainda mais claro como os aparelhos digitais elevaram as possibilidades de experiência imersivas a um patamar muito mais próximo da ideia teórica envolvida no conceito.

“Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência científica de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos no mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quando a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo nosso sistema sensorial (MURRAY, 1997, p. 102).

Os óculos de realidade aumentada, por exemplo, cumprem a seu nível a função de se apoderar da atenção e do sistema sensorial humano de tal modo a fazê-lo responder instintivamente aos estímulos proporcionados. A sensação do real é tão forte que é possível, inclusive, encontrar na *Internet* alguns vídeos de compilados de reações bem vívidas ao que se é mostrado.⁷

Os dispositivos digitais permitem que esse mergulho seja mais profundo e vívido, pois, a partir deles, é possível criar estímulos sensoriais que nos envolvem mais profundamente e de diferentes formas na narrativa.

Katharina Gsöllpointner, em seus estudos sobre sinestesia nos ambientes digitais e em obras digitais, ainda destaca que para além das possibilidades de criação de ambientes espaciais plasticamente bonitos, seja em sentidos estéticos ou de técnica, o digital possibilita uma percepção mais essencialista do que há nele.

A estética das obras de arte digitais concede ao destinatário/ usuário da obra um grau muito maior de liberdade de lidar do que as obras de arte não digitais. Não é à toa que os termos “interativo”, “imersivo” ou “responsivo” são fundamentais para a descrição dos meios artísticos nas obras de arte. As obras de arte digitais podem, portanto, funcionar como exemplos de melhores práticas do processo de percepção *per se* [essencialmente em latim], não apenas por causa de sua “beleza” ou outras características psicológicas, mas porque oferecem a possibilidade de observar as formas “puras” e a mídia destas

7 Vídeo com algumas reações de pessoas a simuladores de realidade virtual. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SID-Yo9q2so>. Acesso em: 25 mai. 2022.

últimas⁸ (GSÖLLPOINTNER, 2016, p. 12-13, tradução nossa).

Pensando em todos esses aspectos, acreditamos ser interessante buscar compreender propostas de narrativas imersivas e quais usos elas fazem de dispositivos digitais na busca por proporcionar uma experiência imersiva mais potente.

ANALISANDO A WEBSÉRIE *SE EU ESTIVESSE AÍ*

Para realizar nosso estudo optamos pelo uso da Análise da Materialidade Audiovisual, conceito desenvolvido no âmbito do Núcleo de Jornalismo e Audiovisual (CNPq-UFJF), por Coutinho, como possível metodologia de análise de objetos audiovisuais, por dois motivos: a metodologia procura uma análise integral do audiovisual pensando em todos os seus elementos (texto+som+imagem+tempo+edição) em conjunto e propõe uma técnica que envolve o estudo adaptado do objeto pensando nas questões paratextuais e outros conceitos teóricos que perpassam os objetivos da pesquisa.

Os procedimentos metodológicos envolveriam inicialmente a identificação do objeto empírico a ser investigado, e o estabelecimento de eixos e itens de avaliação tendo em vista as questões de pesquisa, o referencial teórico utilizado e ainda, mas não menos importante, os elementos paratextuais que se inscrevem em uma determinada materialidade audiovisual. Tais aspectos poderiam em certa medida serem considerados a moldura da avaliação/ análise a ser empreendida, já que permitiriam ao estudioso e mesmo aos leitores das narrativas resultantes de sua pesquisa, compartilharem uma espécie de contrato tácito, que poderia ser associado ao contrato de leitura conceituado por Eliseo Verón (2004) ou mesmo ao modelo da promessa audiovisual, descrito por François Jost (2007) (COUTINHO, 2016, p. 10-11).

Dessa forma acreditamos que com esse método possamos fazer uma análise mais personalizada e adaptada ao objeto que, por conta do uso de técnicas que buscam imersão, possui algumas particularidades que poderiam não ser assimiladas em suas totalidades por outros métodos.

Nossa análise se dividiu em alguns momentos em que buscamos desenvolver fichas de análise a fim de mapear os elementos e que nos interessa destacar e identificar na construção narrativa da série em observação.

8 No original: *The aesthetics of digital artworks concede the recipient/user of the artwork a much higher degree of freedom to deal with than do non-digital artworks. It is not for nothing that the terms “interactive”, “immersive” or “responsive” are fundamental to the description of artistic media in artworks. Digital artworks can therefore function as best practice examples of the process of perception per se, not just because of their “beauty” or other psychological features, but because they offer the possibility of observing “pure” forms and the media of the latter.*

Com base na leitura dos estudos de Katharina Gsöllpointner (2016) sobre sinestesia nos ambientes digitais, identificamos as principais percepções sensoriais que podem ser estimuladas no processo perceptivo. Gsöllpointner divide as percepções sensoriais em dois tipos: exteroceptivas e interoceptivas. As primeiras se referem aos cinco sentidos que são de conhecimento geral: visão – visual; som – sonora; toque – tátil / háptica; cheiro – olfativa; paladar – gustativa. Já as segundas estão ligadas a percepções conhecidas como sinestésicas,⁹ que se referem às sensações mais no âmbito subjetivo e interpretativo. São elas: percepção de órgãos internos – visceroceção; dor – nociceção; tempo e temperatura – termoceção; sensação de movimento - cinestesia.

No primeiro momento, identificamos os recursos que buscam o apuro dessas percepções sensoriais; as orientações de ações a serem realizadas pelo espectador e os principais usos, numa impressão inicial de cada episódio, a partir da primeira vez que assistimos a série toda sem interrupções, com o objetivo de obter uma visão geral da produção.

Nesse momento é interessante destacar que, para intensificar a experiência e o processo perceptivo, todos os episódios começam com uma espécie de manual com indicações de algumas ações que o espectador deve realizar. Essas orientações iniciais seguem o mesmo padrão. Os episódios têm início em um *close* da atriz Débora Falabella, como a personagem Ela, ou um *close* do ator Gustavo Vaz, como a personagem Ele, já indicando sob a perspectiva de que personagem será aquele episódio. Em seguida, surge a imagem de um fone e a orientação: “Use fones de ouvido respeitando os lados esquerdo e direito”. Depois, com tela preta, aparece o texto em branco: “Procure um lugar silencioso e assista em modo tela cheia”. Depois, vem a orientação sobre a posição a que se deve assistir ao episódio, junto da imagem da personagem nesta mesma posição. Aparece então a informação: “Você está prestes a se tornar a personagem central da cena”, seguida da orientação: “Feche e abra os olhos junto com Ela”, enquanto é mostrado um *super close* nos olhos da personagem, quando eles se fecham – a tela fica preta – e abrem, movimentos que são acompanhados por um som que lembra um chiado de sintonização de rádio. Temos aqui a indicação de que, posteriormente ao fechar os olhos, seguindo a personagem, devemos abri-los quando escutarmos o som que aqui é introduzido como o sinal de que a personagem já abriu os olhos. Em seguida, em tela preta e escrito em branco, aparece a informação: “Realizar essa ação aprimora sua experiência 3D”, logo depois vêm números na tela iniciando uma contagem “3, 2, 1”. Então, os episódios começam.

9 É importante destacar que Gsöllpointner utiliza o termo “sinestesia” com “s” para se referir de modo mais geral às percepções sensoriais do tipo interoceptivas e usa o termo “cinestesia” com “c” para se referir mais especificamente às sensações ligadas às percepções de movimento. Neste trabalho, seguimos esse conceito de nomenclatura. Dessa forma, utilizaremos o termo com esses dois modos de escrita, referindo-nos a esses dois sentidos propostos por Gsöllpointner.

NARRATIVAS IMERSIVAS EM MEIO DIGITAL

Essas orientações iniciais refletem um pouco de como a produção coloca o espectador num lugar de desconhecimento e de pouco “preparo” para assistir a produções como esta. Os realizadores demonstram acreditar ser necessário conduzi-lo nessa experiência, para que ele não perca as potencialidades imersivas das técnicas usadas. Com base nessas ideias, conceitos e percepções, desenvolvemos a seguinte ficha:

Quadro 1 - Ficha de análise da imersão

Ficha de análise imersão				
Convites para imersão propostos pela narrativa				
Percepções sensoriais		Descrições e informações adicionais		
		Recurso usado para promover o estímulo imersivo	Ações propostas para intensificar a imersão pontualmente	Aplicação de recursos/ações que se destacam por episódio
Exteroceptivas	Visual(visão)			
	Sonoro(som)			
	tátil / háptico (toque)			
	olfativo (cheiro)			
	gustativo (paladar)			
Interoceptivas	percepção de órgãos internos (viscerocepção)			
	dor (nocicepção)			
	tempo e temperatura (termocepção)			
	sensação de movimento (cinestesia)			

Fonte: Elaborado pelos autores, 2020

Por intermédio da aplicação da ficha em nosso objeto, conseguimos fazer uma primeira análise que auxiliou na identificação dos recursos e propostas de ações usadas na websérie. Nesse primeiro momento, também foi possível pensar e observar os empregos dos recursos nos episódios, para então selecionar os que são mais interessantes em nosso estudo para realização de uma análise mais aprofundada.

Quadro 2 – Ficha de análise 1

Ficha de análise imersão 1				
Convites para imersão propostos pela narrativa				
Percepções sensoriais Recurso usado para promover o estímulo imersivo		Descrições e informações adicionais		
		Ações propostas para intensificar a imersão pontualmente	Aplicação de recursos/ações que se destacam por episódio	
Exteroceptivas	Visual(visão)	câmera subjetiva	assistir em tela cheia	Episódios 1, 2, 7
	Sonoro(som)	áudio binaural	fechar os olhos, usar fones de ouvido	Episódios 1, 5
Interoceptivas	percepção de órgãos internos (viscerocepção)	áudio binaural	usar fone de ouvido	Episódio 8, 1
	sensação de movimento (cinestesia)	câmera subjetiva e áudio binaural	indicação de posição para assistir a série, usar fones de ouvidos	Episódios 3, 6

Fonte: Elaborado pelos autores, 2020

ANÁLISE DOS EPISÓDIOS

No segundo momento, após as primeiras identificações, realizamos uma análise mais aprofundada dos episódios que julgamos mais interessantes ao nosso estudo a partir da observação inicial do objeto. Identificamos estes episódios como aqueles em que há mais usos dos recursos citados e de modo mais interessante para nossa análise.

ANÁLISE DO EPISÓDIO 1: ABRAÇO SÓ EXISTE QUANDO TEM MAIS DE UM

Descrição do episódio "A imaginação de Ela transforma uma mensagem de áudio do seu ex num encontro impossível com o outro que não está ali."

Quadro 3 – Análise episódio 1

Ficha de análise imersão 2				
Descrição e aplicação de recursos imersivos na narrativa				
Cena	Recurso usado para promover o estímulo imersivo	Ações propostas para intensificar a imersão pontualmente	Percepção sensorial acionada	Descrição
1- cena mesa café	- câmera subjetiva	indicação para ficar sentado	visão e cinestesia	Há pequenos movimentos da câmera que acompanham o olhar da personagem, o que evoca a sensação espacial.
2- cena (tela preta) "Eu ia entrar pela porta"	- áudio binaural	indicação 1 para fechar os olhos	sonora e cinestesia	Sensação espacial a partir dos sons inseridos de passos subindo escadas, que tem seu volume aumentado, dando a sensação de que estão se aproximando. Voz próxima e só ouvida na orelha direita, corroborando para a sensação de posicionamento da personagem.
3- cena olhando o apartamento	- câmera subjetiva	indicação 3 para abrir os olhos	visão e cinestesia	O olhar da perspectiva do cenário muda, a personagem agora não olhando mais para a mesa, Ela está olhando para o teto. Seu olhar depois se abaixa e percorre parte do apartamento em um movimento horizontal, movimento este também percorrido pela câmera, permitindo que nós conheçamos um pouco mais do ambiente, que parece ser parte da sala do apartamento. O olhar vai para uma janela em frente ao local em que a personagem está sentada, depois ela direciona o olhar para uma cadeira vermelha à frente, onde coloca os pés e os toca com as mãos.
4- cena indo para a janela	- câmera subjetiva	indicação 4 para abrir os olhos	cinestesia	Agora a personagem já não tem mais os pés sobre a cadeira. Ela olha para a janela, levanta, caminha até a sacada, olha e observa o céu da janela com os braços apoiados na sacada. A câmera segue todo o movimento, trazendo a impressão de uma mudança de posicionamento da personagem, do estar sentada para o levantar e caminhar até a janela.
5- cena panorâmica da personagem na janela		indicação 5 para abrir os olhos		A câmera pela primeira vez mostra a cena "em terceira pessoa" (câmera objetiva), mostrando a personagem em pé olhando pela janela o céu.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2020

ANÁLISE DO EPISÓDIO 3: EU NUNCA DEIXEI DE TE AMAR, SEU IDIOTA

Descrição do episódio "Cada vez mais sozinho, Ele tem uma difícil DR com sua ex."

Quadro 4 - Análise episódio 3

Ficha de análise imersão 2				
Descrição e aplicação de recursos imersivos na narrativa				
Cena	Recurso usado para promover o estímulo imersivo	Ações propostas para intensificar a imersão pontualmente	Percepção sensorial acionada	Descrição
1- cena quarto dele	- câmera subjetiva	indicação para ficar na posição que quiser	visão e cinestesia	Ele está encostado na porta do quarto, em pé. Afasta-se um pouco da porta e parece um pouco tonto. Desequilibra e cai sobre a cama. A câmera segue a perspectiva do personagem, trazendo a sensação de desorientação dele ao espectador.
2- cena celular			visão e cinestesia	Chega mensagem pelo WhatsApp. A personagem Ele, deitado na cama, vira-se e pega o celular ao lado, acionando a mensagem de áudio recebida. Ele ergue o celular enquanto ouve e depois abaixa os braços com o celular, deitado de lado. Faz movimentos desajeitados e bruscos com as mãos.
3- cena sentado	- câmera subjetiva	indicação 2 para abrir os olhos	visão e cinestesia	O personagem fecha por pouco tempo os olhos, logo em seguida já abre. Ele se senta na cama e pega uma bebida no móvel ao lado. Olha para baixo e coloca as mãos sobre o rosto. Seu olhar percorre desorientado todo o quarto, da esquerda para a direita. Depois, Ele deita na cama por um momento e depois levanta, mas permanece sentado e olha da direita para a esquerda. A câmera segue os movimentos e traz as sensações de desorientação do personagem nos movimentos, com pequenas sacudidas e posições instáveis.
4- cena áudio	- áudio binaural	indicação 3 para fechar os olhos	sonora	O áudio da mensagem soa duplicado e um pouco abafado.
5- cena	- áudio binaural e câmera subjetiva	indicação 3 para abrir os olhos	sonora, visão e cinestesia	Ele se levanta da cama, e o áudio começa a normalizar. Ele caminha até a porta para sair do quarto, mas, após um tempo com a mão na maçaneta, desiste e se encaminha para o banheiro que há no quarto. Ele entra no banheiro.
6- cena banheiro				Ele fica um tempo no escuro dentro do banheiro, então liga a luz e vai até a porta, olha para o quarto e volta-se depois para a pia do banheiro, onde apoia as mãos. A respiração dele é forte. Ele lava o rosto e fecha os olhos algumas vezes no processo. Pega uma toalha, seca o rosto e, quando está saindo do banheiro, desequilibra e cai no chão do quarto.
7- cena caído			visão e cinestesia	No chão do quarto, Ele está deitado de lado e desorientado.
8- cena panorâmica do quarto dele				Mostra uma visão geral do quarto, com ele deitado no chão. Aqui, pela única vez, a câmera usada é objetiva.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2020

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo buscou analisar a websérie nacional *Se eu estivesse aí*, que tem como principal promessa uma narrativa imersiva, com um formato inédito que utiliza tecnologia de áudio 3D (binaural) para potencializar a percepção de imersão. Nosso objetivo foi avaliar até que ponto ela cumpre sua promessa de ser uma série digital imersiva, e também avaliar, compreender e verificar quais são os recursos de que ela faz uso para alcançar o objetivo de desenvolver uma narrativa que tem como uma das principais intenções provocar sensação de imersão em seus espectadores. E a partir disso, identificar os recursos que buscam o apuro dessas percepções sensoriais; as orientações de ações a serem realizadas pelo espectador e os principais usos. Nossa análise dividiu-se em alguns momentos, em que buscamos desenvolver fichas de análise a fim de mapear os elementos que nos interessam destacar e identificar na construção narrativa da série em observação.

Por meio das fichas construídas, podemos fazer apontamentos e mapeamentos iniciais acerca dos usos que a série faz de recursos que buscam apurar a experiência imersiva. Os recursos utilizados não são exatamente novos, mas ainda há poucas produções liberadas na *Internet* que os utilizam. A série, inclusive, é anunciada como inovadora e inédita em seu formato proposto e no uso de áudio 3D. Além disso, é preciso ressaltar o período de produção da série, que foi durante a quarentena, em que as gravações tiveram que ser feitas na casa dos atores, de modo adaptado, o que traz mais uma particularidade. A série, em certa medida, foi uma produção caseira, ainda que tenha usado equipamentos profissionais, como o microfone de captação de áudio binaural. Todos esses aspectos e singularidades foram levados em conta em nossa análise, pois afetam o produto final.

A série, ainda que não seja totalmente perfeita em questões técnicas, é bem-sucedida na intenção de colocar seu espectador na posição e perspectiva das personagens centrais da história. Mesmo que no início haja certo estranhamento e adaptação na realização das práticas propostas, em especial quanto às ações de abrir e fechar os olhos, à medida que a dinâmica dessas ações vai sendo incorporada, há um ganho interessante da sensação de imersão. O conjunto da realização de ações por parte do espectador e as técnicas usadas conseguem suscitar sensações para além de som e visão, alcançando uma certa sinestesia, ao produzir sensações de movimentação no espectador, com o auxílio dos movimentos de câmera e também do áudio binaural, que dá à produção a percepção de “profundidade” na construção e ambientação das cenas. Acreditamos, porém, ser importante apontar alguns aspectos: devido à demanda de ações por parte do espectador, haverá afetação muito provavelmente nas percepções sensoriais por parte de cada indivíduo, ou seja, quanto mais comprometido em realizar o que está sendo

pedido, maior será o processamento sensorial do espectador. Ainda sobre essa particularidade, também é necessário levar em consideração a necessidade de um processo de adaptação do indivíduo para a realização das ações, o que talvez torne mais interessante que os episódios não sejam vistos de modo isolado, mas em blocos – mais de um por vez. Porém, vale ainda ressaltar que assistir a todos os episódios em seguida pode não ser uma boa opção, pois, devido aos estímulos sensoriais proporcionados, pode-se haver a sensação de alguma desorientação ou incômodo por parte do espectador após assistir por um tempo mais longo e seguido a série.

De modo geral, a websérie *Se eu estivesse aí* consegue criar situações de roteiro que evidenciam o uso dos recursos por ela utilizados, como em especial no terceiro episódio, em que o personagem encontra-se bêbado, e suas desorientações de ordem visual, sonora e cinestésica possibilitam um uso criativo e mais intenso de percepções sinestésicas. Também é interessante destacar a evolução dos usos dos recursos ao longo da série. Mesmo que no primeiro episódio já se busque usar de todos eles, isso foi feito aos poucos, colocando a personagem num momento mais reflexivo e assim possibilitando que o espectador entenda e se adapte à proposta de imersão da produção, algo que se repete em alguma medida no segundo episódio. Então, no terceiro episódio, o personagem é colocado num estado de total desorientação, proporcionando um processamento sensorial mais intenso e até angustiante ao espectador, de modo a demonstrar que a produção entende que o espectador, nesse momento, já tenha compreendido e se adaptado melhor à proposta imersiva da série e às técnicas que a acompanham.

A série apresenta algumas das possibilidades em que o uso de alguns recursos tecnológicos em conjunto com ações e comprometimento por parte do espectador podem proporcionar uma experiência imersiva e acionar percepções sensoriais para além do áudio e visão, construindo assim uma interessante produção imersiva e apontando de modo algumas potencialidades do uso desses recursos.

REFERÊNCIAS

COUTINHO, Iluska. O telejornalismo narrado nas pesquisas e a busca por cientificidade: A análise da materialidade audiovisual como método possível. In: **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2016.

GHINEA, Gheorghita *et al.* Mulsemmedia: State of the art, perspectives, and challenges. In: *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications (TOMM)*, v. 11, nº 1s, p. 1-23, 2014.

NARRATIVAS IMERSIVAS EM MEIO DIGITAL

GSHOW. ‘Se eu estivesse aí’: websérie com Débora Falabella e Gustavo Vaz tem formato inédito com áudio 3D. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/noticia/se-eu-estivesse-ai-webserie-com-debora-falabella-e-gustavo-vaz-tem-formato-inedito-com-audio-3d.ghtml>. Acesso em: 30 set. 2020.

_____. **Se eu estivesse aí.** Websérie. Gshow/Instagram – IGTV. 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/>. Acesso em: 26 set. 2020.

GSÖLLPOINTNER, Katharina. Syn-aesthetics of digital art. *In: Digital synesthesia: a model for the aesthetics of digital art*, 1st edn. De Gruyter, Berlin, Boston, p. 10-28, 2016.

INSTAGRAM. **Débora Falabella.** Disponível em: <https://www.instagram.com/deborafalabellaoficial/channel/>. Acesso em: 30 set. 2020.

_____. **Se eu estivesse aí.** Disponível em: <https://www.instagram.com/se-eu-estivesseai/>. Acesso em: 30 set. 2020.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck.** São Paulo: Unesp, 2003.

4. IMERSÃO E INOVAÇÃO¹⁰

Carlos Pernisa Júnior

INTRODUÇÃO

A questão da imersão diz respeito a narrativas, principalmente em razão de situações claras em que o espectador, ouvinte ou leitor é levado a compartilhar do espaço em que a cena acontece. Esta capacidade de trazer o fruidor para dentro da encenação é bem comum até. Mesmo na leitura de um livro, isto acontece de maneira bastante poderosa, caso o leitor consiga se transportar para dentro da trama narrada. Esta capacidade é dada pela maior transparência que se consegue com relação ao meio. Ou seja, se eu, leitor, estou preocupado com tamanho de letra, número de páginas ou outros detalhes técnicos da produção do livro, não consigo este efeito de imersão, pois não consigo me conectar diretamente com a história que está ali sendo contada. Não consigo vivenciá-la. Esta é a principal característica da imersão.

Este poder imersivo pode ser visto também em outros meios, como o cinema e a televisão, além do rádio, por exemplo. O que se quer apontar, no presente momento, é que este tema tem despertado um novo interesse nos últimos anos, em sua relação com a interatividade dos meios digitais, nos quais o usuário é chamado a participar – por vezes até efetivamente – da ação. Nesta perspectiva da comunicação digital, alguns exemplos podem ser resgatados, entre eles a volta do cinema em terceira dimensão (3D) e seus correlatos, como aquelas salas de projeção equipadas com todo o tipo de equipamento para trazer novas experiências ao espectador, de forma a colocá-lo mais próximo da ação que está acontecendo numa tela a sua frente. Há ainda outras formas de trazer esse espectador, usuário ou fruidor para dentro da ação.

Um destes exemplos é a websérie imersiva *Se eu estivesse aí* (2020), uma produção disponibilizada pelo Gshow, da Globo.com. Nela, Débora Falabella e Gustavo Vaz interpretam os protagonistas, que são também os únicos personagens em cena, e também desempenham diversos outros papéis, por conta de ser uma produção feita durante a pandemia de coronavírus e sem ter como se montar uma equipe completa e mesmo um *set* de filmagens. Estudar esta websérie em

10 Versão revista de trabalho originalmente apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergência Tecnológicas, XX Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 1 a 10 dez. 2020.

particular é relevante pelo que ela aponta de inovação na área e por ela também ser um espaço de experimentação de linguagens.

A principal intenção deste artigo é analisar os aspectos desta série e identificar elementos desta inovação e experimentação que a tornam importante no contexto de imersão e também na utilização de elementos tecnológicos na composição de novas linguagens. Assim, serão elencados aqui os usos de elementos que levam à imersão, mas que também afetam diretamente a história e sua fruição pelo espectador. Espera-se que, ao final do artigo, seja possível perceber esses elementos como característicos deste potencial de imersão e de sua utilização atuando como novos recursos de linguagens.

IMERSÃO

Janet Murray, em *Hamlet no holodeck* (2003), traz um capítulo inteiro sobre o conceito de imersão, onde aborda diversas maneiras de entender esse imergir numa obra. Seja na leitura de um livro ou vendo um filme ou uma série de TV, esta possibilidade de imersão está presente. Murray também fala de ambientes imersivos vindos da cultura digital, que se utilizam do computador ou de outros dispositivos com características similares a ele. Ela também faz uma distinção entre uma imersão mais ligada a estímulos e outra, que ela chama de participativa, ligada a uma atividade enquanto se tem a experiência.

Segundo Dominic Arsenault (2005), a experiência da imersão pode ser explicada a partir de três formas: sensorial, sistêmica e ficcional (*apud* MASSAROLO & MESQUITA, 2014, p. 55-56). A primeira é mais voltada para elaborar “ferramentas técnicas para dar maior consistência e/ou veracidade sensorial ao mundo construído, incluindo o estímulo da visão ao tato”. Já a sistêmica trata mais da história em si e do conjunto de regras nela inscrito. Por fim, a ficcional “aborda o envolvimento do sujeito com a história num trabalho de construção do sentido da trama, formulando hipóteses sobre o desfecho e atribuindo motivações aos personagens” (ARSENAULT, 2005, *apud* MASSAROLO & MESQUITA, 2014, p. 55-56).

Voltando a Janet Murray, esta destaca a imersão como algo que se configura numa atividade de crença, dizendo que “uma narrativa excitante, em qualquer meio, pode ser experimentada como uma realidade virtual porque nossos cérebros estão programados para sintonizar nas histórias com uma intensidade que pode obliterar o mundo à nossa volta” (2003, p. 101). Ela continua, utilizando-se de D. W. Winnicott para reforçar essa força de imersão das narrativas. Este fala dos “objetos transicionais” e sua importância para a nossa vivência, desde que somos bebês, e a criação artística e cultural que temos quando adultos, também ligada a uma experiência em que somos levados a crer em algo que efetivamente não existe,

mas que podemos aceitar no que Murray chama de “transe imersivo” (2003, p. 103).

Winnicott trata de questões vindas da infância e que são levadas ao mundo adulto, principalmente por meio da cultura. No que ele define como “espaço potencial”, as pessoas podem se colocar numa zona intermediária entre o que está dentro e fora delas, aceitando esse lugar de indeterminação e mantendo no paradoxo a possibilidade de vivenciar experiências ricas de sentido. Esse “espaço potencial” propicia a existência dessa imersão em que o espectador acredita naquilo que vê, mesmo sabendo todo o tempo que se trata de uma encenação (WINNICOTT, 1975).

Já Johan Huizinga, em um livro em que trata especificamente de jogos – *Homo ludens* (1996) – vai também falar da suspensão do espaço da realidade para a aceitação da crença como um fator importante do jogo. Huizinga, que trata do jogo como um elemento fundador da cultura, demonstra que esta suspensão da realidade é fundamental para que se aceita a possibilidade de imersão. Ele diz

[...] que o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe perfeitamente quando está “só fazendo de conta” ou quando está “só brincando” (HUIZINGA, 1996, p. 11).

Nota-se que também Winnicott e Murray vão tratar do jogo como um elemento central em suas obras, ainda que o primeiro trate mais do que seria um jogo sem regras. Aqui neste texto, o jogo não será o elemento central, aparecendo apenas como um suporte para exemplificar certas questões e como elemento ligado à cultura. O foco aqui são as narrativas, especificamente a websérie *Se eu estivesse aí*.

De toda forma, a imersão acaba tendo uma relação direta com a suspensão de uma realidade externa para que se possa “entrar” no ambiente da história que está sendo contada. Este dado tem sempre que ser levado em conta para se entender melhor que a imersão não se faz com o aniquilamento da realidade externa. “A narrativa também é uma experiência liminar”, diz Murray (2003, p. 103). Ela continua, dizendo que:

Para o bebê, o brinquedo ocupa uma posição psicológica ricamente ambígua, algo cintilante de emoção mas que, definitivamente, não é uma ilusão. Uma boa história tem a mesma função para os adultos, oferecendo-nos a segurança de alguma coisa exterior a nós mesmos (pois foi criada por uma outra pessoa) sobre a qual podemos projetar nossos sentimentos. As histórias evocam nossos desejos e medos mais profundos

porque fazem parte dessa mágica região de fronteira. O poder daquilo que Winnicott chamou de experiências “transicionais” vem do fato de que “a coisa real é aquela que não está lá”.¹¹ Para sustentar tão poderoso transe imersivo, portanto, temos de fazer algo inerentemente paradoxal: precisamos manter o mundo virtual “real” fazendo com que ele permaneça “fora dali”. Precisamos mantê-lo em perfeito equilíbrio no limiar do encantamento, sem deixar que ele desmorone para um lado ou para o outro (MURRAY, 2003, p. 103).

A capacidade de manter essa situação paradoxal, em que se está num local que não é dentro nem fora, mas intermediário, é uma das características de Winnicott. Deste modo, a imersão, para ele, não é a pessoa mergulhar numa realidade psíquica interna sua, mas se colocar em relação ao que está sendo mostrado para ela, sem julgamento, participando da crença sobre tudo em que a história a coloca.

SE EU ESTIVESSE AÍ

Assim, na websérie *Se eu estivesse aí*, tem-se que aceitar a história que está sendo contada sobre um casal durante a pandemia da covid-19, em São Paulo, no Brasil. Caso não haja essa crença, a história não acontece. Estaríamos falando aqui mais do que foi tratado anteriormente como imersão sistêmica. Quando já sabemos mais ou menos a história, começamos a tratar da imersão ficcional, que nos faz continuar acompanhando a trama e querendo saber mais sobre ela, fazendo inclusive especulações sobre o que vai acontecer a seguir. Já a imersão sensorial é a que mais interessa neste momento. É possível dizer que o ambiente criado pela websérie favorece mesmo a imersão, a ponto de os autores a chamarem de imersiva?

Tentando responder à pergunta, pode-se dizer que as três formas de imersão já apresentadas anteriormente – sensorial, sistêmica e ficcional – podem ser encontradas na websérie. Sobre as duas últimas, pode-se dizer que, na questão sistêmica, entender a realidade do casal na trama da websérie é parte desta imersão, que dá a dimensão da narrativa, com as regras impostas por ela para acompanharmos a história. Na imersão ficcional, a própria relação dos personagens na websérie e a forma com que o espectador tem acesso a eles, por meio dos áudios de aplicativo de mensagens, faz com que se crie uma expectativa sobre quem são eles, que se transforma em uma grande montagem mental para tentar entender o que está se passando e o que vai acontecer no decorrer da trama e mesmo em seu final, já que este permanece em aberto para o público.

11 WINNICOTT, *Playing and reality*, p. 123, 1971.

Já a parte que mais interessa a este trabalho é a sensorial. Como já foi dito, Dominic Arsenault diz que “a imersão sensorial foca os estímulos dos sentidos na experiência do mundo ficcional” (ARSENAULT, 2005, *apud* MASSAROLO & MESQUITA, 2014, p. 55-56). Inclui estímulos que vão da visão ao tato. Isso aparece de forma bem determinante em *Se eu estivesse aí*. Antes de cada episódio, o espectador recebe um conjunto de regras a que deve seguir para ter uma melhor experiência imersiva com a narrativa. Assim, determina-se o uso de fones de ouvido respeitando aos lados direito e esquerdo; a procura por um lugar silencioso; a utilização do modo de tela cheia; a postura do espectador – sentado em uma cadeira; de pé; na posição que quiser –; e o abrir e fechar de olhos junto com o personagem.

De qualquer modo, há claramente a tentativa de se trabalhar os diversos estímulos sensoriais, como fechar os olhos para se ater mais aos sons; ter uma posição específica para acompanhar um episódio; buscar um ambiente tranquilo para que possa fruir melhor a obra. No entanto, ainda que isso seja uma imersão sensorial, no quesito participação, muito observado por Janet Murray, a websérie apresenta uma certa limitação. Mesmo que esta seja requerida, parcialmente, trata-se de algo que é utilizado menos para que o espectador se torne um agente na cena e mais para que ele possa encarnar um personagem – no caso, Ele, personagem de Gustavo Vaz, ou Ela, personagem de Débora Falabella. Assim, não é como num jogo, onde o espectador age sobre o que está acontecendo na ação.

Para criar mais um efeito de ligação com quem estiver vendo a série, propositadamente, os personagens são chamados apenas de Ele e Ela, sem nomes. Isso se justificaria para que alguma interrupção não fosse causada entre os atores e seus espectadores, com um nome podendo evocar outras sensações que não fossem a da própria imersão na série e em sua história.

Em *Se eu estivesse aí*, o espectador é convidado a ver do ponto de vista de um dos personagens a cada vez que entra na websérie. A visão do espectador é colocada na da personagem, com uma posição de câmera em primeira pessoa. Somente ao final do episódio é que o espectador pode ver o personagem e se “descolar” dele, com a câmera assumindo a visão em terceira pessoa.

A câmera, muitas vezes, está posicionada no ângulo de visão do personagem – com a gravação sendo feita com o equipamento de filmagem acoplado à testa ou cabeça do ator – para também reforçar a imersão. Mais do que um efeito, a ideia é fazer com que o espectador acompanhe a vivência dos atores, colocando-se na perspectiva de cada um deles, dependendo do episódio que está sendo apresentado. Esta imersão se dá de diversas formas quando da fruição de uma obra. No caso da websérie *Se eu estivesse aí*, alguns artificios procuraram trazer esta ideia para a ação que está sendo contada. O uso desse tipo de captação de imagens dá bem o tom do que se pretende com esta intenção de se levar à imersão.

O SOM

Ainda que se fale aqui de imagem, o som é o principal atributo da websérie. É por meio dele, pode-se dizer, que a história está sendo contada, muito mais do que pela imagem. A estrutura criada pela websérie traz esta percepção. Por vezes, o espectador deixa de ver para apenas ouvir o que está se passando – sendo até convidado a fechar os olhos para melhor experimentar a imersão naquilo que está acompanhando. Esta sensação de imersão também é criada com os áudios e os pontos de vista de um e de outro personagens. Além disso, há efeitos que auxiliam nesta possibilidade de imersão, como o áudio binaural ou 3D.

O áudio do aplicativo de mensagens WhatsApp também chama a atenção para esta condução da narrativa pelo áudio. Ouvir e ver do ponto de vista de um e outro personagem é a chave para tentar trazer o espectador para “dentro” da trama. Estes áudios são o que movem a história e dão um suporte ao que se vê na tela do dispositivo móvel ligado ao Instagram. Mais uma prova de que a visão pode até ter um peso na série, mas o som é que vai conduzir o espectador/ouvinte. E este peso do som na trama não é gratuito. Há que se pensar sobre o valor da sonoridade nesta capacidade de criar a imersão. O ser humano tem uma forte ligação com o sentido da audição, apesar de se fazer pesar muito o valor da visão. É importante ver, mas há um tipo de sentimento ligado ao sonoro que a visão não pode captar.

O som é algo muito intuitivo. Fala-se em ler imagens e, logicamente, ler palavras, textos, mas não há a mesma ideia quando se trata de sons. Não há uma compreensão específica para entender um som. Logicamente, tem-se que aprender uma língua para compreendê-la, mas isso não é tudo o que se pode dizer de um som. Um som é anterior a uma língua e pode fazer sentido sem ser linguagem. Desta maneira, uma sonoridade abre perspectivas para entendimentos vários por um ouvinte. Não é preciso que o som seja reconhecível para que possa despertar algum tipo de sentimento ou sensação.

Imagem e texto têm características distintas, precisando do que foi colocado aqui como uma leitura para desencadear um entendimento. Também pode causar algum sentimento ou sensação, mas estes estão atrelados a certas organizações que não precisam estar presentes no som. Pode-se dizer que o som é mais intuitivo do que a imagem e do que a palavra impressa. Lucia Santaella, em *Matrizes da linguagem e pensamento* (2005), apresenta esta tese que se aborda aqui.

A construção da websérie foi pensada não só com o som como condutor, mas com características que favorecessem a esta possibilidade. O uso do microfone binaural – tridimensional ou 3D – é um fator importante para entender melhor isso. A tecnologia do binaural não é nova, mas tem sido utilizada com mais frequência em produções de menor orçamento, pois teve seu custo barateado. Este tipo

de captador de som permite que, com o uso de fones de ouvido, o espectador tenha uma impressão sonora espacial, como se os atores estivessem realmente “próximos” dele, falando mais perto ou de uma posição mais distante, à direita e à esquerda, acima ou abaixo.

O som binaural é utilizado juntamente com o fechar dos olhos do espectador, na tentativa de ampliar a sensação de imersão. A ideia é que ele sinta apenas a voz dos atores quase que “dentro da sua cabeça”.

EXPERIÊNCIAS TECNOLÓGICAS E DE LINGUAGENS

Além do microfone tridimensional, outras experiências tecnológicas são vistas na websérie. Uma delas é o uso do Instagram como plataforma para a exibição dos episódios, pelo recurso do IGTV, apesar do Gshow ser o local oficial de hospedagem da série. Este tipo de divisão de plataformas não é comum, principalmente em produções da Rede Globo, que é a responsável pelo Gshow. O próprio uso do Instagram para exibição de vídeos também não é o principal apelo da plataforma, que se especializou em trabalhar com fotografias digitais. Assim, há uma experimentação de linguagens nesta forma de exibição.

O outro destaque é o aplicativo WhatsApp sendo usado para auxiliar a contar a história. Se não fosse ele, a narrativa não deslancharia, pois tudo acontece pelas falas dos personagens gravadas em áudios. Essa experiência mexe com a utilização de tecnologias para contar histórias. É uma inovação que faz com que se valorize o uso do som e também reforce a imersão, pois o uso do microfone binaural é feito juntamente com estas gravações dos áudios.

Além disso, há uma experiência de linguagem quando se trata do uso da câmera. Como a pandemia impediu a montagem de uma equipe completa de produção, os atores tiveram que assumir diferentes papéis para que a websérie ficasse pronta. Isso fez com que várias experiências fossem feitas. Uma que se destaca é o uso da câmera. Como já dito, os atores tiveram que usar a câmera de maneira inusitada, com seu posicionamento na cabeça, na testa, para fazer as imagens. Isso dava uma possibilidade de uso imersivo em primeira pessoa. Uma dificuldade que se transformou em uma oportunidade de experimentação de linguagem.

Outro uso inusitado, destacado já desde o primeiro episódio, é o da visão dos atores, pois essa câmera em primeira pessoa faz com que haja uma aproximação também das sensações por que eles estão passando a cada momento. Por exemplo, no terceiro episódio da série, o personagem Ele está desnorteadado, possivelmente bêbado, e o espectador é levado a experimentar esta sensação de tontura e desequilíbrio pelo movimento da câmera. Isso é reforçado pela respiração ofegante que é ressaltada neste episódio. Esta respiração aparece como um contraponto

sonoro ao que vai no áudio de WhatsApp, assim como acontece em relação a Ela no episódio seguinte, com barulhos vindo da ação que ela faz na cena, como recolher cacos de vidro de um vaso quebrado.

Já o episódio mais significativo em termos de experimentação em toda a série é o quinto. Nele são observados vários elementos interessantes para compor as cenas. Há destaque para a utilização da música durante o episódio, quando Ele canta para Ela num áudio a música *Só sei dançar com você*, de Tulipa Ruiz. Ela acompanha a música, cantando e também dançando. E o espectador dança junto, pois a câmera está sempre em primeira pessoa neste momento. Este bailado é uma das cenas mais significativas de toda a websérie e parece condensar boa parte das experimentações tentadas pela pequena equipe que a fez.

Ainda neste mesmo episódio cinco, o início também é diferente do restante da série, com Ela olhando por baixo de um lençol no começo da primeira cena e vendo o personagem Ele, como num sonho. Só depois há o toque do *smartphone* anunciando a chegada da mensagem de áudio do WhatsApp, característico do início da maior parte dos capítulos, e a cena passa a ser a visão da sala de estar do apartamento.

Depois, há um outro elemento artístico que chama a atenção que são as fotografias, buscadas por ela pela sala do apartamento. Há também uma brincadeira com o uso de um óculos de fantasia de carnaval que, por meio de suas lentes avermelhadas, muda a tonalidade da cena. Isto acontece porque a personagem Ela toma os óculos em suas mãos, colocando-os no rosto. Depois ela solta os óculos, e a cena volta a ter o colorido anterior. Claramente, há um ressaltar da própria fotografia da cena, que continua com um grafismo mais à frente, justamente quando eles cantam e Ela dança. As cores da cena são mais chapadas, e há um efeito de um filtro que faz com que tudo pareça estar sendo “desenhado” com canetas coloridas, ressaltando esta atmosfera de sonho que vinha desde o início desta parte da narrativa. Em seguida, o episódio termina com o final da música e o espectador vendo a personagem Ela em terceira pessoa ainda no final da sua dança.

No episódio seis, a poesia é que vai ser ressaltada, com a personagem Ela lendo um poema para Ele por mensagem de áudio. Já nos demais episódios não apresentam tantas novidades estéticas. Nos dois últimos, no entanto, a estrutura narrativa se desfaz, com elementos diferentes dos utilizados até então e a trama chega ao fim, ainda que este seja aberto à interpretação do espectador.

Toda esta maneira de contar a história se mostra inovadora pela situação inusitada da pandemia e pelo desafio de fazer uma série sem uma grande estrutura numa rede como a Globo, reconhecida por sua qualidade, principalmente técnica. Isso não quer dizer que a produção é ruim ou mal feita, com baixa qualidade. No entanto, não dá para dizer que tenha a qualidade de outras produções da casa.

Ao mesmo tempo, isto acaba por dar algum destaque a ela, pois vence esta imposição da pandemia de não haver como produzir em escala industrial e com grande aparato tecnológico de apoio.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A websérie *Se eu estivesse aí* pode ser sim considerada imersiva pelas características que apresenta. Além disso, é inovadora em diversos aspectos, tais como o uso da imagem e do som e também de recursos possíveis num cenário de pandemia. O desafio de se produzir é maior do que qualquer outro neste momento em que tudo parece parado e sem como continuar.

A série, de certa forma, mostra que há como continuar, que é possível produzir, mesmo com tantas coisas adversas e com tão poucos recursos à mão. Há uma força que vem daí que convence o espectador e lança-o no desafio de entender a história daquele casal em crise.

De certa forma, a crise está instalada em todas as pessoas e lugares pela pandemia. Isto afeta de tal forma o espectador que não há como ele não interpretar tudo o que se passa na série sem utilizar as suas próprias referências que estão todas aí, escancaradas nesta situação um tanto absurda que cada um vive nestes dias. Este grau de atualidade também interfere, e muito, na apreciação da obra.

Se eu estivesse aí pode não ser um primor técnico ou uma obra trabalhada com o melhor da tecnologia, mas se mostra inovadora, usando de novidades para as produções, mesmo em padrão da Rede Globo, como o microfone binaural, o Instagram e o WhatsApp, de uma forma inusitada e bem resolvida. Seus defeitos ficam também relacionados ao uso, principalmente do som em ambiente fechado, com distanciamento do personagem da origem da fonte sonora, onde não se percebe bem, em todos os momentos, este distanciamento.

A obra vai ficar certamente marcada, como outras da mesma Rede Globo, como uma das que conseguiu vencer o isolamento social imposto a todos e se mostrar convincente e coerente, mostrando também o próprio momento vivido.

REFERÊNCIAS

GSHOW. Débora Falabella e Gustavo Vaz falam como é complexo dividir a hora do trabalho e da intimidade na quarentena. 17 jun. 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/programas/encontro-com-fatima-bernardes/fique-em-casa/noticia/debora-falabella-e-gustavo-vaz-falam-comoe-complexo-dividir-a-hora-do-trabalho-e-da-intimidade-na-quarentena.ghtml>. Acesso em: 26 set. 2020.

_____. **Se eu estivesse aí**. Websérie. Gshow/Instagram – IGTV. 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/>. Acesso em: 26 set. 2020.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*: o jogo como elemento da cultura. Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva, 1971.

MASSAROLO, João; MESQUITA, Dario. Imersão em realidades ficcionais/Immersion in fictional realities. **Revista Contracampo**, nº 29, p. 46-64, 2014.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck**. São Paulo: Unesp, 2003.

ROSSO, Fabio. Débora Falabella e Gustavo Vaz adaptaram apartamento onde vivem para gravação de websérie. **Gshow**. 12 jun. 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/se-euestivesse-ai/noticia/debora-falabella-e-gustavo-vaz-adaptaram-apartamento-onde-vivem-paragravacao-de-webserie.ghtml>. Acesso em: 26 set. 2020.

_____. Débora Falabella e Gustavo Vaz contam como foi o processo de criar websérie em quarentena. **Gshow**. 9 jun. 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesseai/noticia/debora-falabella-e-gustavo-vaz-contam-como-foi-o-processo-de-criar-webserieem-quarentena.ghtml>. Acesso em: 26 set. 2020.

_____. Débora Falabella e Gustavo Vaz se entrevistam e revelam bastidores de ‘Se Eu Estivesse Aí’; veja vídeo! **Gshow**. 8 jul. 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/noticia/debora-falabella-e-gustavo-vaz-se-entrevistam-e-revelam-bastidores-dese-eu-estivesse-ai-veja-video.ghtml>. Acesso em: 26 set. 2020.

_____. ‘Se Eu Estivesse Aí’: Débora Falabella e Gustavo Vaz explicam escolha dos temas dos episódios. **Gshow**. 18 jun. 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/se-euestivesse-ai/noticia/se-eu-estivesse-ai-debora-falabella-e-gustavo-vaz-explicam-escolha-dos-temasdos-episodios.ghtml>. Acesso em: 26 set. 2020.

_____. ‘Se Eu Estivesse Aí’: últimos episódios têm surpresa emocionante; confira! **Gshow**. 6 jul. 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/noticia/se-eu-estivesse-ai-ultimos-episodios-tem-surpresa-emocionante-confira.ghtml>. Acesso em: 26 set. 2020.

_____. ‘Se Eu Estivesse Aí’: websérie com Débora Falabella e Gustavo Vaz tem formato inédito com áudio 3D. **Gshow**. 6 jun. 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/noticia/se-eu-estivesse-ai-webse->

rie-com-debora-falabella-e-gustavo-vaztem-formato-inedito-com-audio-3d. ghtml. Acesso em: 26 set. 2020.

_____ ; OLIVEIRA, Paula. Débora Falabella e Gustavo Vaz revelam em live curiosidades da websérie 'Se Eu Estivesse Aí'. **Gshow**. 10 jun. 2020. Disponível em: [https:// gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/noticia/debora-falabella-e-gustavo-vaz-contam-em-livecuriosidades-da-webserie-se-eu-estivesse-ai.ghtml](https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/noticia/debora-falabella-e-gustavo-vaz-contam-em-livecuriosidades-da-webserie-se-eu-estivesse-ai.ghtml). Acesso em: 26 set. 2020.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento**: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia. Editora Iluminuras Ltda, 2005.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. Imago, 1975.

5. O SONORO COMO FERRAMENTA DE IMERSÃO EM NARRATIVAS FICCIONAIS¹²

*Helena Amaral
Carlos Pernisa Júnior*

INTRODUÇÃO

Uma matéria publicada em julho de 2020 no *site* da Folha de S. Paulo destaca a apropriação do modelo narrativo das radionovelas em séries de ficção audiofônicas veiculadas em plataformas de *streaming* (SANCHEZ, 2020). Investindo em componentes como trilha sonora, sonoplastia e elenco, estes audiodramas se assemelham à estética e à linguagem das produções da época de ouro do rádio.

Dotado de uma linguagem que lhe é inerente, ao explorar voz, som e silêncio, o rádio evidencia o poder do sonoro de suscitar emoções e estimular a imaginação dos e das ouvintes. A cadência e o ritmo das vozes, o uso de trilhas musicais, a aplicação de efeitos sonoros que dão vida e ambientação aos programas e narrativas, conferem ao veículo e às suas produções um caráter único.

Ao se apropriar destes recursos sonoros, produções audiofônicas contemporâneas têm buscado proporcionar experiências imersivas ao público; fruições estas que são potencializadas pelo uso de tecnologias cada vez mais elaboradas, que oferecem melhor qualidade na captação e na reprodução do som.

Dentre estas produções figura a série *Se eu estivesse aí*, história que une o sonoro e o visual, mas confere um protagonismo ao primeiro ao fazer uso do microfone binaural. Ao se valer da referida tecnologia, que possibilita uma captura de sons similar àquela feita pelos ouvidos humanos - e, portanto, uma percepção que também se assemelha à proporcionada por este órgão sensorio

12 Versão revista e ampliada de trabalho originalmente apresentado no GP Rádio e Mídia Sonora do XX Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 1 a 10 dez. 2020.

-, os produtores e protagonistas da websérie, Débora Falabella e Gustavo Vaz, se propõem a transportar os(as) ouvintes-espectadores(as) para a trama. O objetivo é possibilitar que o público vivencie a história em primeira pessoa, colocando-se no lugar dos personagens.

A proposta deste artigo é investigar como os componentes sonoros, em especial aqueles captados pela tecnologia binaural, contribuem para a elaboração de uma experiência imersiva da história. Para tanto, analisar-se-ão aspectos como a construção dos ambientes a partir do sonoro, a entonação das falas dos personagens, o uso dos sons como construtores de emoções, os silêncios.

Para a investigação dos episódios, recorrer-se-á à análise descritiva (TRIVIÑOS, 1987), adotando-se o estudo de caso como método. A referida etapa será balizada por considerações sobre imersão em narrativas ficcionais e sobre o papel do som na construção de audiodramas.

UNIVERSOS FICIONAIS E IMERSÃO

Ler um livro, assistir a um filme no cinema, participar de uma competição de jogos *online* são experiências que permitem aos(às) leitores(as), espectadores(as) e jogadores(as) adentrar nos universos ficcionais das histórias. Janet Murray (2003, p. 101) ressalta que “uma narrativa excitante, em qualquer meio, pode ser experimentada como uma realidade virtual porque nossos cérebros estão programados para sintonizar nas histórias com uma intensidade que pode obliterar o mundo à nossa volta”.

Com as novas tecnologias, tais como óculos de realidade virtual e ferramentas 3D, essas experiências se tornam cada vez mais complexas e intensas. Emprestado da experiência física de submersão na água, o termo imersão é utilizado para designar a sensação de transporte aos lugares simulados dos mundos ficcionais. Proporcionada por meio da utilização dos sentidos, tal sensação é tão mais efetiva quanto mais estímulos sensoriais forem empregados, seja por meio de palavras, sons ou elementos visuais.

Para Murray, trata-se de uma busca da mesma impressão que obtemos ao mergulharmos em um oceano ou em uma piscina: “a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial” (MURRAY, 2003, p.102).

Ao abordar a imersão em realidades ficcionais, João Massarolo e Dario Mesquita (2014, p. 49) recorrem a Marie-Laure Ryan (2001) para apontar outras metáforas que podem representar essa experiência, tais como perder o contato com a realidade - ou seja, perder-se na história -, se sentir presente no ambiente virtual e incorporar o universo ficcional.

A noção de imersão sempre esteve atrelada à concepção de verossimilhança da representação na história da arte ocidental. Para tanto, Oliver Grau (2007) considera que o desenvolvimento das mídias está intimamente ligado a uma busca pelo aperfeiçoamento de uma experiência imersiva, pois todas buscam criar técnicas que sejam capazes de cativar o imaginário do espectador, com a finalidade de aproximá-lo e inseri-lo sensorialmente na obra. Seja por um estímulo sensorial direto ou pelo estímulo imaginativo, a imersão é popularmente compreendida como uma potência de atração do sujeito humano à experiência vivenciada, num ideal de transportar sua consciência a uma construção ficcional e fisgá-lo sensorialmente, emocionalmente e cognitivamente para uma paisagem de acontecimentos mimetizados. Algo que constitui em um forte sentimento de presença na realidade ficcional (MASSAROLO & MESQUITA, 2014, p. 48-49).

Segundo os autores, a imersão se dá, portanto, quando os sujeitos são capazes de vivenciar as realidades ficcionais a partir de estímulos e sensações que lhes permitem “ativar sentimentos e desencadear processos cognitivos e imaginativos irrestritos diante das possibilidades permitidas no cotidiano” (MASSAROLO & MESQUITA, 2014, p. 49)

Massarolo e Mesquita também ressaltam que o processo de imersão nos universos ficcionais ocorre de forma cognitiva, por meio da mudança de orientação dos sujeitos para o centro dêitico daquela realidade, o qual corresponde ao núcleo do mundo ficcional, que possui tempo, espaço e características próprias (DENA, 2009 *apud* MASSAROLO; MESQUITA, 2014, p. 56). “Ou seja, quando o sujeito assume o deslocamento cognitivo, ele se reposiciona conceitualmente nas coordenadas temporais e espaciais da realidade ficcional” (MASSAROLO & MESQUITA, 2014, p. 56-57).

Uma característica interessante da experiência imersiva é que, a despeito deste “transporte” para o universo da ficção, há, por parte dos sujeitos que a vivenciam, uma manutenção do equilíbrio entre a consciência das realidades ficcional e cotidiana. A noção de suspensão voluntária de descrença, formulada pelo poeta inglês Samuel T. Coleridge (COLERIDGE, 2004 *apud* FRAGOSO, 2013, p. 2-3), nos auxilia na compreensão deste fenômeno.

Ideia nascida no campo literário, a suspensão voluntária de descrença tem sido aplicada em estudos sobre áreas como o cinema, a televisão e o teatro. De forma resumida, podemos associá-la à atitude voluntária dos sujeitos em não desacreditar dos universos representados em narrativas ficcionais. Ou seja, trata-se de suspender o possível ceticismo quanto aos mundos ficcionais e seus

elementos (personagens, cenários, acontecimentos etc.), mesmo sabendo-se que se trata de uma criação.

Observa-se, portanto, haver uma correlação direta entre a noção de suspensão voluntária de descrença com experiências imersivas de narrativas ficcionais. Ao referir-se a abordagens acerca da suspensão de descrença, Fragoso (2013, p. 3) ressalta que um ponto comum entre as mesmas “é a ideia de imersão em um ambiente ficcional, de pleno envolvimento com o ‘universo espaço-temporal designado pela narrativa’, o ‘universo diegético’ (GENETTE, 1988, p. 17)”.

A autora destaca, ainda, o caráter voluntário, intelectual e racional da suspensão da descrença, a qual, para Coleridge, “não corresponderia a deixar-se levar pela ilusão e seria mais um acordo de cooperação que uma concessão (TOMKO, 2007)” (FRAGOSO, 2013, p. 3). Sob tal perspectiva, o envolvimento com o universo diegético das histórias ficcionais pode ser visto não como um recebimento passivo de estímulos, mas como uma experiência que pressupõe interação dos sujeitos.

Janet Murray (2003) também ressalta a não passividade dos indivíduos na fruição de narrativas ficcionais. Recorrendo a exemplos como o ato de ler, assistir a um filme e jogar *games*, ela chama atenção para o fato de que, durante essas experiências, movimentamos nossos sistemas cognitivos, culturais e psicológicos. Ao ser acionado, este arcabouço nos leva, por exemplo, a tecer avaliações dos personagens e a fazer suposições sobre o desenvolvimento da trama (MURRAY, 2003, p. 112). Murray propõe, então, a ideia de criação ativa da crença.

Quando entramos num mundo ficcional, fazemos mais do que apenas “suspender” uma faculdade crítica; também exercemos uma faculdade criativa. Não suspendemos nossas dúvidas tanto quanto criamos ativamente uma crença. Por causa de nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência (MURRAY, 2003, p. 111).

Ao tecer considerações sobre a relação do jogador com o *game*, Jane McGonical (2003 *apud* FRAGOSO, 2013, p. 7) fala em encenação de crença. Fragoso argumenta que tal expressão se difere da proposta por Murray na medida em que, “ao invés de ‘criar crença’, o que significaria que o jogador faz com que ele mesmo acredite, a expressão ‘encenação de crença’, proposta por McGonical (2003), indica que o jogador *age como quem acredita*” (2013, p. 7-8. O grifo é da autora). Dessa forma, complementa a autora, “o duplo estado de consciência típico do jogo seria, então, caracterizado pelo fato de que o jogador sabe, o tempo todo, que o jogo

não é a realidade mas ‘faz de conta’ que pensa que é - o que é muito diferente de realmente acreditar que seja” (FRAGOSO, 2013, p. 8).

Comum às perspectivas apontadas está a não passividade dos sujeitos, que recorrem a suas referências - culturais, psicológicas, sociais, de crenças, dentre outras - para construir e interligar cenários, para criar representações mentais de personagens e para antecipar possíveis acontecimentos, o que contribui para a imersão no universo ficcional.

O SONORO COMO ESTRATÉGIA IMERSIVA: DAS RADIONOVELAS AOS PODCASTS

Ao explorar a audição, o rádio sempre fez uso do sonoro para envolver, se aproximar e estimular a imaginação dos e das ouvintes. Como ressalta Luana Viana (2018, p. 8), desde seus primórdios, o veículo busca transportar o público para os locais dos acontecimentos, sejam eles ficcionais ou não. Para tanto, explora características e ferramentas que lhe são inerentes. “A narrativa radiofônica possui elementos que contribuem de forma fundamental para uma imersividade, como a possibilidade de reconstituição sonora de áudios históricos, a entonação e o envolvimento emocional que a voz humana pode proporcionar” (VIANA, 2018, p. 8).

García Gonzalez destaca que

os recursos da palavra ouvida que utiliza o meio se configuram como uma poderosa ajuda para potencializar e estimular a atenção e a escuta. A língua como realidade viva contém sua própria dinâmica natural. E é possível valorizar o relato como uma comunicação mais expressiva, mais atrativa, mais flexível e lúdica, que confere dinamismo e criatividade ao processo comunicativo (GONZALEZ, 2013, p. 255 *apud* LOPEZ; VIANA & AVELAR, 2018, p. 9).

Para além da locução, que ao se valer de recursos narrativos e sonoros busca criar uma relação de proximidade com quem está em casa, os programas radiofônicos desenvolveram identidades próprias, responsáveis não só por seus sucessos, mas também pelo surgimento de formatos únicos do meio. Neste cenário destacam-se os radiodramas, representados pelos radioteatros, esquetes teatrais, teatros em casa e radionovelas.

De caráter seriado, as radionovelas tinham episódios que eram transmitidos em dias fixos ao longo da semana, podendo durar meses ou até mesmo anos. O gênero já fazia sucesso nas Américas Latina e do Norte¹³ quando chegou ao Brasil,

13 Nos Estados Unidos, na década de 30, surgiram as *soap operas*, audiodramas veiculados no rádio, em capítulos. O gênero foi assim batizado uma vez que, como eram voltados ao público feminino, os programas atraíam patrocínio de empresas de produtos de limpeza. O modelo inspirou as radionovelas latinas.

em 1941: em junho daquele ano ia ao ar, pela Rádio Nacional do Rio de Janeiro, *Em busca da felicidade*, primeira radionovela veiculada no Brasil.¹⁴ Adaptação da obra do cubano Leandro Blanco, a novela ficou no ar até 1943 (CALABRE, 2007, p. 68).

Nesse tipo de radiodrama, os ruídos utilizados como pano de fundo têm a função de instigar a ligação entre o texto e a imaginação do ouvinte, chamando-o para “participar” da história e torná-la “real” em sua mente. As narrativas, calcadas no melodrama - isto é, no drama da moralidade - e em conflitos amorosos, visam purgar as emoções do público e levá-lo à catarse. Já a interpretação dos atores assinala marcadamente a distinção entre personagens bons e maus (...) (NÉIA, 2019, p. 7).

Para Lia Calabre, “escrever para o rádio é fazer um teatro cego, no qual os ruídos, a música e os recursos de voz são muito mais importantes do que em outros meios” (2007, p. 73). A elaboração destas narrativas, portanto, envolvia o trabalho de uma série de profissionais, cuja tarefa consistia em construir universos sonoros ficcionais capazes de situar, envolver e encantar os e as ouvintes, provocando nos(as) mesmos(as) imagens mentais dos personagens, cenários, situações, etc. “A visão dada pelos ouvidos cria as imagens mentais, fruto de um processo complexo que reúne lembranças fragmentadas de visões, sons, texturas, cores, cheiros, gostos...” (POLETTO & FERNANDES, 2009, p. 144).

As potencialidades do rádio também são bem exploradas pelos produtos publicitários. Como ressalta Carmem Lúcia José (2007, p. 178), por se tratarem de narrativas orais, os *jingles* e *spots* precisam atrair a atenção dos(as) ouvintes e fixar a marca junto aos(às) mesmos(as). Para tanto, foi preciso buscar aspectos que diferenciasssem essas peças dos demais conteúdos veiculados no meio.

Assim, efeitos e trilhas sonoras passaram a ser aliados das peças publicitárias do rádio. Nestas produções, estes elementos “constituíram a sonoplastia: trabalho de composição com os recursos da sonoridade para dar referência ou criar um ambiente sonoro para a locução do texto verbal oral” (JOSÉ, 2007, p. 179).

Na contemporaneidade, o rádio se expande e vai além das ondas hertzianas, integrando-se ao contexto digital. Como meio expandido (KISCHINHEVSKY, 2016) e integrado às culturas da convergência e da portabilidade, altera não somente suas formas de transmissão e consumo, mas, também, suas formas de produção e, conseqüentemente, seus produtos.

A despeito das discussões acerca do caráter radiofônico de produções sonoras contemporâneas como os *podcasts* e audiodramas produzidos para plataformas de *streaming* – debates estes que não se enquadram na proposta

14 Dados apresentados por Lia Calabre (2007, p. 73) apontam que entre 1941 e 1959 a Rádio Nacional veiculou mais de 800 títulos de radionovelas.

deste artigo –, a fruição e a análise de muitas delas mostram o quanto se valem de recursos linguísticos, narrativos e sonoros do rádio.

Em análise do uso do recurso binaural na construção de *podcasts* ficcionais, Viana (2018, p. 1) fala em uma retomada de estética acústica semelhante à da era do rádio nos audiodramas atuais. Associadas aos desenvolvimentos tecnológicos, que proporcionam maior qualidade na captação e reprodução dos sons, essas produções configuram um novo cenário na construção de narrativas ficcionais ancoradas no elemento sonoro.

Em artigo apresentado no XXVII Encontro Anual da Compós, em parceria com Debora Lopez e Kamilla Avelar, Viana (2018) investiga as experiências imersivas e transmídia na primeira temporada do *podcast* norte-americano *In the Dark*. Integrada por programas investigativos e documentais produzidos por jornalistas da *American Public Media* (APM Reports), a produção chega aos(às) ouvintes também por meio de um *site* e das redes sociais.

De acordo com as autoras, o *podcast*, elemento central da narrativa, faz uso de uma linguagem e de uma organização editorial radiofônicas. Explorando aspectos como a proximidade, a humanização, o caráter dialogal, a ambientação, o uso de trilhas sonoras e as variações de entonações e ritmos, os episódios adquirem um tom emocional, contribuindo para um “envolvimento afetivo da audiência com os sujeitos protagonistas e com o acontecimento” (LOPEZ *et al.*, 2018, p. 19). Dessa forma, ampliam-se as possibilidades de uma experiência imersiva pelos e pelas ouvintes-internautas.

Luana Viana (2018, p. 6) aponta quatro elementos presentes nas narrativas radiofônicas e que podem ser apropriados por aquelas produzidas em *podcast* – e às quais tomaremos também aqui como referenciais na análise da série *Se eu estivesse aí* –, a saber: (a) ação sonora; (b) cenário sonoro; (c) narrativa dramática e (d) sistemas expressivos.

A ação sonora corresponde à utilização do som no processo de criação das cenas, tal como a partir das falas dos personagens e/ou do emprego de técnicas sonoras na representação de movimentos, ações e objetos. O cenário sonoro, por sua vez, refere-se ao uso da sonoplastia na construção dos ambientes. Sobre este último elemento, Viana (2018, p. 6) recorre a João Batista Abreu (2014, p. 2) para ressaltar que o cenário criado deve coincidir com a imagem sonora que o ouvinte tem daquele tipo de ambiente – por exemplo, recorrência a sons de motores de automóveis para criar uma paisagem urbana.

Três elementos compõem a narrativa dramática: exposição - apresentação da história, seus personagens, ambiente e tempo onde se desenrola; nó - desenvolvimento dos conflitos, chegada ao clímax, resolução e geração de pontos de virada da história - e desfecho - marcado pela resolução dos conflitos. Os sistemas expressivos, último item destacado por Viana, integram os elementos

da linguagem radiofônica, a qual contempla, segundo Armand Balsebre (*apud* BAUMWORCEL, 2005, p. 2) os sistemas expressivos da palavra, da música, dos efeitos sonoros e do silêncio.

Unindo-os ao visual, a websérie *Se eu estivesse aí* se vale destes sistemas expressivos característicos da linguagem radiofônica para construir uma proposta de narrativa imersiva, a qual, a partir do uso da gravação binaural, busca transportar o(a) ouvinte-espectador(a) aos cenários dos acontecimentos.

EXPERIÊNCIAS SONORAS IMERSIVAS NA WEBSÉRIE SE EU ESTIVESSE AÍ

A história da websérie *Se eu estivesse aí* centra-se na troca de mensagens de áudio, via aplicativo, entre o casal de protagonistas. Dos dez episódios veiculados, metade se passa a partir da perspectiva da personagem Ela - interpretada pela atriz Débora Falabella - e a outra metade na perspectiva do personagem Ele - interpretado pelo ator Gustavo Vaz.

Em cada um dos episódios, os e as ouvintes-espectadores(as) se transportam para os lugares dEla ou dEle no momento em que os mesmos escutam os áudios um do outro. Somado ao uso do som binaural e de imagens de câmera em primeira pessoa, tal perspectiva busca suscitar a experiência imersiva do público, que pode colocar-se no lugar do ator e da atriz em cena e vivenciar as situações.

Para potencializar a experiência imersiva, os(as) ouvintes-espectadores(as) são instruídos(as) a usar fones de ouvido, respeitando os lados esquerdo e direito; a procurar um lugar silencioso e a assistir em modo tela cheia. A cada dois episódios, exploram-se os sentimentos de solidão, raiva, saudade, medo e esperança. A depender da abordagem das cenas, as quais se baseiam nos referidos sentimentos, o público também é convidado a sentar-se em uma cadeira, permanecer de pé ou ficar na posição que quiser.

Por fim, o(a) ouvinte-espectador(a) é informado(a) de que está prestes a se tornar o personagem central do episódio e é convidado(a) a fechar e abrir os olhos junto com o ator e/ou a atriz. Neste momento, a câmera está focada nos olhos dos personagens e, então, ouve-se um som que representa o movimento da pálpebra durante o piscar dos olhos. Em seguida, a tela fica toda preta e, instantes depois, retorna-se à imagem acima referida. Como explicado no vídeo, essa ação aprimora a experiência 3D. Após um toque de três segundos, inicia-se a cena.

O presente trabalho tem como foco de estudos os componentes sonoros da série, em especial aqueles captados pela tecnologia binaural. Busca-se aqui investigar como estes recursos contribuem para a experiência imersiva dos e das ouvintes-espectadores(as). Para tanto, recorrer-se-á à análise descritiva como método. De acordo com Augusto Triviños (1987, p. 110), “o estudo descritivo pretende descrever

‘com exatidão’ os fatos e fenômenos de determinada realidade”. Dentre seus tipos, figura o estudo de caso, adotado nesta pesquisa a partir da análise da websérie.

Com resultados válidos apenas para o caso estudado, para Triviños o grande valor do estudo de caso está no fato de o mesmo “fornecer o conhecimento aprofundado de uma realidade delimitada que os resultados atingidos podem permitir e formular hipóteses para o encaminhamento de outras pesquisas” (TRIVIÑOS, 1987, p.111)

Um dos diferenciais da websérie *Se eu estivesse aí* é o uso da tecnologia binaural. A gravação de áudio binaural busca auferir os sons com fins de simular sua captura e, portanto, sua percepção, pelos ouvidos humanos. Dessa forma, são utilizados dois microfones, colocados a uma distância equivalente àquela entre os referidos órgãos. Para melhorar a experiência de captação, alguns modelos de microfones binaurais fazem uso de um molde da cabeça humana.

A gravação binaural é também denominada tridimensional/3D, uma vez que possibilita ao ouvinte perceber sons que vêm de diversas direções – tal como ocorre com o ouvido humano –, dando-lhe a sensação de estar no local de gravação. Essa sensação é percebida somente com o uso de fones de ouvido.

Em entrevista ao portal Gshow,¹⁵ o ator Gustavo Vaz conta que, na série, além do microfone binaural, usado para fazer a captura do som ao redor, também foram utilizados o áudio mono, efeitos sonoros já prontos, inserções e gravações feitas com microfones direcionais e ferramentas de edição para aprimorar a sensação de tridimensionalidade.

Um primeiro uso do som observado na série é feito para delimitar dois ambientes, cuja representação é recorrente nos episódios de um a oito: aquele no qual está presente o personagem que recebe a mensagem de áudio e aquele no qual está presente quem a enviou. As cenas, em sua maioria, iniciam-se com o som característico de recebimento dessas mensagens, trocadas pelo aplicativo WhatsApp.

O personagem central, então, abre o áudio recebido e uma técnica de equalização – tal qual aquela adotada para chamadas de telefone nas obras de ficção – é usada logo que o áudio é aberto, caracterizando sua fruição em um ambiente diferente daquele no qual foi gravado. Em seguida, o personagem que recebeu a mensagem pisca os olhos – movimento marcado pelo mesmo som do fechar das pálpebras usado no início dos episódios – e, quando reabre, o áudio deixa de ser reproduzido com a equalização e passa a ser reproduzido com a técnica binaural, dando a sensação de que o personagem que recebeu a mensagem – e, portanto, o(a) ouvinte-espectador(a) – encontra-se no mesmo ambiente daquele que a enviou.

15 Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/noticia/debora-falabella-e-gustavo-vaz-contam-como-foi-o-processo-de-criar-webserie-em-quarentena.ghtml>. Acesso em: 11 mai. 2022.

A voz do personagem que gravou a mensagem torna-se próxima dos e das ouvintes-espectadores(as) e passeia por seus ouvidos, dando a sensação de tridimensionalidade e captando os diversos sons que compõem um ambiente. Pistas sonoras, algumas vezes corroboradas pelo texto e por imagens posteriores da trama, permitem ao e à ouvinte-espectador(a) tecer hipóteses sobre em qual ambiente se encontra o personagem que gravou o áudio.

No segundo episódio, por exemplo, é Ela quem envia a mensagem, em resposta àquela recebida dele na primeira cena. Sons de água caindo, uma acústica característica e um som similar ao da porta de um box ao ser aberta, nos sugerem que ela se encontrava no banho. A sugestão é reforçada pelo fato de que, antes de cessarem os sons do chuveiro e ouvir-se o rolar da porta do box, a voz dela encontra-se mais distante e depois vai se aproximando, como se Ela se encaminhasse para o lugar no qual o telefone estava. Neste momento, tal como já abordado, a voz da personagem fica passeando entre os ouvidos direito e esquerdo do e da ouvinte-espectador(a), às vezes concentrando-se na parte de trás da cabeça, imitando a percepção do ouvido humano.

Além do cenário sonoro, no episódio supracitado destaca-se outra função do som adotada na websérie: na ação sonora, a partir de seu uso para composição das cenas e representação das ações dos sujeitos. No episódio em questão, por exemplo, a partir de pistas sonoras, pode-se inferir que Ela tomava banho quando iniciou a gravação do áudio enviado ao companheiro.

No episódio três, Ele escuta um áudio dela, que parece caminhar enquanto grava a mensagem, visto que é possível ouvir barulhos de passos. Com uma entonação de voz que denota raiva, a personagem dirige uma série de críticas e reclamações ao parceiro. Em determinado momento, ela solta um grito que sugere certo esforço, seguido de sons de vidro se estilhaçando, como se ela tivesse jogado algo contra o chão ou a parede. Tal fato se confirma no episódio seguinte, no qual é possível ver estilhaços de um vaso de vidro no chão, ao lado de algumas flores.

Ainda no mesmo episódio, também é possível perceber que, durante a gravação do áudio, uma porta é esmurrada, enquanto Ela grita com Ele. Neste momento também são dadas pistas de uma possível situação: a de que o casal está no mesmo imóvel, embora separado. Outras sugestões aparecem ao longo da série, mas isso se confirma, de fato, somente no nono episódio.

O uso do som binaural também é empregado na criação das cenas que se dão sob o ponto de vista de quem escuta os áudios. No episódio quatro, por exemplo, Ela encontra-se com a cabeça debaixo do edredom quando recebe uma mensagem dele. É possível ouvir o roçar do edredom no corpo dela quando a mesma o levanta, para, então, sair da cama. Escuta-se, bem próximo aos ouvidos, a respiração dela, bem como os sons dos cacos de vidro do jarro, enquanto ela os ajunta.

O piscar de olhos da personagem adquire um ritmo mais intenso, denotando certo desconforto. Ouve-se seu ranger de dentes, com raiva, enquanto ela joga livros no chão, reagindo às frases do companheiro. Ao longo da escuta, a respiração dela torna-se mais ofegante. É possível ouvir os sons de suas mãos tocando a parede em um momento no qual ela se apoia na mesma.

Em dado momento, ela sai do quarto e caminha pelo corredor. Os sons de seus pés tocando o chão são captados, inclusive quando ela se volta e vai correndo até o banheiro. Sons de ânsia de vômito são percebidos no trajeto. Tempos depois ela retorna ao quarto, e é possível perceber os sons de seus pés mexendo os cacos de vidro como se estivéssemos próximos dos mesmos.

O uso do som binaural na composição do episódio três também se destaca no caso do personagem que ouve o som. Há uma captação detalhada de sua respiração ofegante no início da cena, de seus sapatos derrapando no chão quando se desequilibra e de seu corpo caindo sobre a cama.

Ele parece estar passando mal, tem um corte nas mãos, cobertas com luvas de látex. A captação do som demonstra até mesmo o barulho feito no momento em que ele retira estas últimas das mãos. Em certo momento, enquanto escuta a mensagem dela, o personagem pega, em cima de uma mesinha, um copo com o que parece ser uísque e gelo. Nessa hora, ouve-se os sons do gelo tilintando no copo, o sorver do líquido e sua deglutição, como se a ação fosse feita pelo(a) ouvinte-espectador(a).

O uso do elemento sonoro em *Se eu estivesse aí* também se faz presente por meio de sistemas expressivos, característicos da linguagem do rádio. No já citado episódio dois, por exemplo, durante seu áudio, Ela manifesta a vontade de poder estar em uma boate. Além de sugestões sobre sua ação, uma vez que se ouvem barulhos de pés descalços pulando no chão, a voz da personagem denota alegria, a qual pode ser percebida por sua entonação e confirmada nas risadas que se seguem à confissão de seu desejo. Tempos depois, quando o assunto muda e Ela se dirige a Ele para falar sobre a relação dos dois e sobre as emoções manifestadas por ele no áudio anterior, a fala torna-se um pouco mais suave e acontece ao pé do ouvido.

A websérie também conta com trilha sonora própria, a qual é acionada ao final de cada episódio, demarcando seu encerramento. No episódio cinco, a música *Só sei dançar com você*, da cantora Tulipa Ruiz, é interpretada pelo casal; Ele em áudio e Ela acompanhando enquanto escuta a mensagem. Nesse caso, a trilha sonora marca um momento de transição na trama: de dois episódios anteriores caracterizados pela raiva e por mágoas, para cenas caracterizadas por lembranças dos bons momentos vividos pelo casal. A música, então, traz leveza à trama e, na perspectiva da imersão, convida o(a) ouvinte-espectador(a) a cantar com os dois e dançar como Ela o faz.

Para além dos sons, os silêncios da trama também são adotados na composição das cenas e ajudam na construção de sentido. Recorrendo a David Le Breton (1999), Graziela Vianna (2009, p. 125) argumenta que o silêncio não é ausência completa do som – dado que a mesma só se dá em condições especiais –, mas sim uma oposição, um contraste entre ruídos diversos. “O que nós tomamos por silêncio é frequentemente um sutil e imperceptível conjunto de sons atmosféricos, que são essencialmente um fundo para sons significativos ou proeminentes” (SHINGLER & WIERINGA, 1998, p. 55 *apud* VIANNA, 2009, p. 126).

O silêncio pode marcar sentimentos, caracterizar ambientes, ordenar relatos ou mesmo agir como um elemento que permite ao(à) ouvinte um período de reflexão sobre os conteúdos. No já mencionado episódio cinco, há uma pausa entre fala na qual ele remete à música *Só sei dançar com você* e o momento no qual começa a tocar violão e cantá-la. Neste caso, o silêncio sugere uma preparação: pegar o instrumento, posicionar-se e começar a tocar/cantar. Marca, portanto, o início de uma ação.

No também já citado episódio dois, há uma pausa e um silêncio composto de “sons atmosféricos”, como a respiração, quando Ele vai em direção ao celular para ouvir as mensagens dela. Infere-se, desse silêncio, uma indecisão ou mesmo uma “preparação” – emocional, psicológica – do personagem antes de ouvir o áudio. Já no episódio nove, o silêncio marca o clímax da história: ao chegar na janela e tentar falar, a voz da protagonista não sai; ao descer pelas escadas do prédio, Ele percebe a ausência de sons na vizinhança. Nesse momento, o casal se dá conta de que somente no interior do apartamento deles os sons permanecem.

Ainda no que diz respeito aos sistemas expressivos, a série também lança mão de efeitos sonoros. Balsebre (1996, p. 125 *apud* VIANNA, 2009, p. 115) define os mesmos como “um conjunto de formas sonoras representadas por sons inarticulados ou de estrutura musical, de fontes sonoras naturais e/ou artificiais, que reconstituem objetiva e subjetivamente a realidade, construindo assim uma imagem”. Portanto, os efeitos sonoros criam objetos sonoros – associação do som com as sensações e lembranças do ouvinte –, sugerem ambientes e cenários, caracterizam personagens (animais, por exemplo), pontuam passagens de tempo, sugerem ações de personagens etc.

No episódio no qual Ele passa mal, em dado momento, quando escuta o áudio da companheira, o personagem passa a ouvir a mensagem de forma triplicada, com efeito de repetição semelhante ao do eco. Tal efeito é adotado para representar uma espécie de delírio decorrente do mal estar experimentado por Ele. Associação que pode ser feita não somente a partir de referências oriundas da vida cotidiana, mas também daquelas já conhecidas do mundo da ficção.

Outra adoção de efeitos sonoros se dá no episódio cinco. O áudio do início da cena tem um tratamento diferente, é um pouco mais abafado e marca, conforme

observado a partir do conteúdo visual, um sonho/lembança da protagonista. Logo que ela desperta, com o barulho de recebimento de uma mensagem no aplicativo, o som torna-se mais claro, e é possível ouvir outros sons que compõem o ambiente, como o cantar de pássaros. Neste caso, o efeito sonoro foi adotado para diferenciar um som correspondente à realidade da personagem àquele do mundo onírico/das memórias.

Em *Se eu estivesse aí*, o som também faz referência ao tempo dos acontecimentos. O som do recebimento de mensagens pelo aplicativo WhatsApp, por exemplo, indica um recorte temporal no qual se passa a trama: um ano igual ou posterior a 2009, quando foi lançado o aplicativo. O conteúdo das conversas – como quando, no primeiro episódio, Ele lamenta o isolamento, o não poder ir em bares e no supermercado, a morte de um conhecido – delimita ainda mais o período, indicando se tratar da pandemia da covid-19, no ano de 2020.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora composta de elementos visuais e sonoros, a série *Se eu estivesse aí* confere um peso diferenciado a estes últimos, especialmente a partir do uso do microfone binaural. Desde o início, o(a) ouvinte-espectador(a) é estimulado(a) a engajar-se e tornar-se personagem central da cena. Ao produzir engajamento, esse convite contribui para a sensação de imersão, na medida em que situa o(a) ouvinte-espectador(a) como parte da narrativa.

Para além das imagens em primeira pessoa, a partir do olhar do personagem que recebe a mensagem, são os sons que amarram a experiência imersiva. O barulho de carros passando e pássaros cantando, que remetem às memórias que temos dos sons externos ouvidos do interior de nossas casas; a sensação de co-presença possibilitada pela criação de um ambiente que busca unir quem envia a mensagem e quem a recebe; as entonações de voz que denotam raiva, alegria ou dor, ouvidas como se partilhássemos dos mesmos ambientes que os personagens, são alguns dos muitos efeitos produzidos a partir dos recursos sonoros adotados na série.

Os sistemas expressivos, característicos da linguagem radiofônica e peças fundamentais dos audiodramas veiculados no meio, também potencializam a experiência imersiva: os silêncios criam sensações e expectativas, além de levarem à reflexão; os efeitos sonoros deixam mais realistas algumas situações representadas nas narrativas e permitem fazer associações com situações do cotidiano, estimulando a imaginação a partir de hipóteses sobre as cenas e ações dos personagens; as performances das vozes envolvem e suscitam emoções.

No entanto, como destacado por Murray (2003, p. 103), a experiência imersiva é frágil. Logo, pequenas interferências podem suscitar sua quebra. No caso da websérie *Se eu estivesse aí*, a interrupção mais evidente se dá no já citado movimento de piscar dos olhos que marca a transição da reprodução da mensagem de áudio

via alto-falante do celular para uma sugerida co-presença entre o personagem que a escuta e aquele que a enviou.

O som utilizado para representar o piscar dos olhos é potente, o que leva a uma interrupção do processo de “transposição” do(a) ouvinte para o universo da trama, a qual ainda se encontra no início. Ressalta-se que a sugestão de co-presença e proximidade entre os dois personagens é um aspecto que confere originalidade à série, em especial ao fazer uso da gravação binaural e proporcionar uma experiência sensorial diferenciada aos(as) ouvintes-espectadores(as). No entanto, acredita-se que a transição sonora poderia ter sido feita de forma mais suave, com fins de não interromper o processo imersivo.

É preciso considerar também que, para além de questões relacionadas aos conteúdos em si, a quebra da imersão pode ser ocasionada por fatores que fogem ao controle de seus produtores, tais como situações cotidianas vivenciadas pelo público. No caso da websérie *Se eu estivesse aí*, uma queda no sinal da Internet, por exemplo, levaria à interrupção da reprodução dos episódios, ocasionando uma quebra da experiência imersiva dos(as) ouvintes-espectadores(as).

Há de se ressaltar, ainda, que a websérie *Se eu estivesse aí* é uma produção de caráter experimental, gravada em um ambiente doméstico, bem como que, embora a gravação binaural não seja uma técnica recente, ela ganha novas perspectivas com o avanço das tecnologias, o que demanda mais pesquisas e experimentações em termos de construção de narrativas, captação e reprodução de sons e interligação/conexão com outros dispositivos (via Internet das Coisas - IoT).

Por fim, é importante destacar que a utilização da técnica binaural nas produções de audiodramas contemporâneos, como observado na produção aqui investigada, caracteriza uma reapropriação e uma remediação da linguagem radiofônica, evidenciando, em um mundo marcado pelo visual, o valor do sonoro na criação de narrativas ficcionais e em nossos cotidianos.

REFERÊNCIAS

BAUMWORCEL, Ana. Armand Balsebre e a teoria expressiva do rádio. **Teorias do rádio: textos e contextos**, v. 1, 2005.

CALABRE, Lia. No tempo das radionovelas. **Comunicação & Sociedade**, v. 29, nº 49, p. 65-83, 2007.

FRAGOSO, Suely. Imersão em games: da suspensão de descrença à encenação de crença. **Anais da Compós**, 2013.

JOSÉ, Carmen Lucia. Paisagem sonora: o som nas ondas do rádio. **Ghrebh. Res**, nº 9, p. 1-6, 2007.

LOPEZ, Débora Cristina; VIANA, Luana; AVELAR, Kamila. **Imersividade como estratégia narrativa em podcasts investigativos**: pistas para um radiojornalismo transmídia em *In the Dark*. Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Estudos do Jornalismo do XXVII Encontro Anual da Compós, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

MASSAROLO, João; MESQUITA, Dario. Imersão em realidades ficcionais/Immersion in fictional realities. **Revista Contracampo**, nº 29, p. 46-64, 2014.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck**. São Paulo: Unesp, 2003.

NÉIA, Lucas Martins. Ficção radiofônica e arte acústica: dimensões históricas. **Sonora**, v. 8, nº 14, 2019.

POLETTI, Thays Renata; FERNANDES, Márcio. Sons para sonhar: sonhos para ouvir-as radionovelas e a mágica da palavra falada no rádio. **Ide**, v. 32, nº 49, p. 135-147, 2009.

SANCHEZ, Leonardo. Séries de ficção em áudio revivem era das radionovelas agora no streaming. **Folha de S. Paulo**. São Paulo, 29 jul. 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/07/series-de-ficcao-em-audio-revivem-era-das-radionovela.shtml>. Acesso em: 10 set. 2020.

TRIVIÑOS, Augusto. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

VIANA, Luana. Áudio imersivo: recurso binaural na construção de narrativas em podcasts ficcionais de drama. *In*: **41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**: GP Rádio e Mídia Sonora, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação. 2018.

VIANNA, Graziela Valadares Gomes de Mello. **Imagens sonoras no ar**: a sugestão de sentido na publicidade radiofônica. 2009. Tese (Doutorado em Comunicação). Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27153/tde-09092009-120319/publico/5297453.pdf>. Acesso em: 15 set. 2020.

6. MÍDIA, TECNOLOGIAS E NARRATIVAS FICCIONAIS¹⁶

*Monique Ferreira Campos
Carlos Pernisa Júnior*

INTRODUÇÃO

O isolamento social em função da pandemia da covid-19 fez com que todos nós reconfigurássemos nossos cotidianos e estabelecêssemos modos de viver em que a comunicação e a cultura digital estão ainda mais presentes. O teletrabalho, os encontros familiares e a prestação de serviços públicos e privados via videoconferências, o ensino remoto, a criação e circulação de narrativas no ambiente digital, entre várias outras esferas que envolvem a comunicação humana, se tornaram possíveis hoje em virtude das dinâmicas sociais marcadas pelo distanciamento físico e pela expansão da conectividade.

Nesse cenário, é notória a mobilização de diversos sujeitos que trabalham com mídia, seja noticiosa ou do âmbito do entretenimento, para estabelecer novos hábitos culturais, o aprimoramento da virtualização e a circulação das produções. No que diz respeito ao audiovisual, o contexto é de adaptações e experimentações possibilitadas por recursos tecnológicos que melhor respondem a práticas colaborativas e de mobilidade. Configuram-se narrativas em uma “estética do isolamento”, em que o ambiente caseiro se torna o cenário predominante e as práticas de direção, produção e edição são esforços de uma equipe que se articula em trabalho remoto.

Muitos profissionais não estiveram à frente das execuções das tarefas de produção nos ambientes de gravação, apenas nas de pós-produção. Também ficou recorrente o uso dos celulares dos atores e de suas próprias casas em gravações de obras ficcionais. Da mesma forma, aconteceram treinamentos de atores para executarem tarefas de produção como arranjo de cenários, direção de arte e fotografia, cinegrafia e captação de áudio. Com isso, peças publicitárias ditas “caseiras profissionais”, filmes, séries, programação televisiva, peças teatrais, mostras,

16 Versão revista de trabalho originalmente apresentado no Eixo Temático 19: Estéticas da Comunicação: Linguagens e Artes, evento componente do XIII Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura, 16 a 19 dez. 2020.

NARRATIVAS IMERSIVAS EM MEIO DIGITAL

exposições, shows e *lives* já trazem para a linguagem audiovisual uma escrita de roteiro, além de filmagens e edições feitas totalmente em modo remoto.

O isolamento social é explorado como temática em produções audiovisuais que apresentam situações vividas no confinamento. Exemplos relevantes são as séries *Amor e sorte*¹⁷ *Diário de um confinado*¹⁸ e *Crônicas da pandemia*,¹⁹ além da narrativa fílmica *Me cuidem-se*.²⁰ Nessa perspectiva de experimentações audiovisuais – produções feitas em casa com processos de direção remota e com a temática do isolamento social – escolhemos para analisar neste artigo a websérie *Se eu estivesse aí*, disponível no Gshow – Portal de Entretenimento da TV Globo e também em perfil no Instagram: @seeuestivesseai. A opção pela análise dessa produção se deve à sua proposta de levar ao espectador/interator uma experiência imersiva, com a utilização de áudio 3D e história contada em primeira pessoa.

Trazemos para a reflexão os modos de constituição da série que dialogam com as teorias sobre narrativas em meio digital e imersivas. Fazemos ainda uma conexão com a ideia de “promessa de gênero”, considerando as condições anunciadas de produção e recepção audiovisual em ambiente virtual e interativo. Por fim, buscamos compreender como as imagens compõem uma narrativa imersiva tecida pelo som, ou seja, a partir de um roteiro que se volta para os momentos de escuta de áudios por parte dos dois personagens. Desse modo, como a websérie trabalha com os elementos que prometem a experiência imersiva? Procuramos analisar de que forma *Se eu estivesse aí* pode ser compreendida como construção narrativa digital e enquanto experiência de virtualização.

AS NARRATIVAS EM AMBIENTE DIGITAL

As mídias digitais, em conjunto com a Internet, possibilitaram formas de publicar e difundir narrativas produzidas em diversos meios de comunicação, mas uma de suas principais características é a de se tornarem um ambiente de concepção de experiências narrativas e, assim, de mediação. “Nossas vidas são acontecimentos narrativos” (MOTTA, 2013, p. 17), logo, contar histórias a partir dos recursos técnicos e construções de linguagens que se estabelecem em novos circuitos da comunicação conformam nossa cibercultura. Todo um movimento de

17 Produzida pela TV Globo e criada por Jorge Furtado, a série trouxe para a programação aberta e fechada da emissora quatro episódios protagonizados por quatro duplas diferentes de artistas. São histórias sobre diferentes relacionamentos e o convívio em confinamento.

18 A série multiplataforma de humor da TV Globo é um exemplo de produção remota com gravações em casa. A história foi criada pelo ator Bruno Mazzeo e pela diretora artística Joana Jabace.

19 A série, produzida pela O2 Filmes, é formada por quatro curtas-metragens com histórias de ficção que abordam a fragilidade humana no contexto de quarentena. As cenas foram gravadas por meio dos celulares dos próprios atores.

20 Uma produção de Cavi Borges e Bebeto Abrantes que traz depoimentos, registros de cenas e *lives*, demonstrando as transformações nas vidas de cinco personagens. As histórias compõem o que ficou intitulado como filme-processo em modo virtual sobre a quarentena.

renovação das modalidades de narrativas e de instauração dessas em redes digitais compõem as relações que estabelecemos com os considerados novos meios e, assim, os conhecimentos que construímos sobre o mundo e nossas realidades.

Para Janet Murray (2003), o computador pode ser considerado um fascinante contador de histórias. Podemos expandir essa concepção da autora no sentido de incluir outros dispositivos e ressaltar todo um cenário contemporâneo que configura as redes digitais. Assim, o meio digital traz promessas para a construção narrativa com múltiplas escolhas e caminhos dentro de uma história que pode ou não ser linear; múltiplas possibilidades de leitura, existências simultâneas e versões alternadas da realidade – as narrativas multiformes – que fazem parte, hoje, do nosso modo de pensar e de experimentar o mundo. Murray (2003) menciona também as mudanças no processo criativo, estimulando leitores e espectadores a imaginarem-se no lugar da autoria. A cibercultura expande as possibilidades narrativas e a Internet acelera esses processos.

A partir desse contexto, a autora apresenta sua concepção de narrativa imersiva. A experiência de sermos transportados para um lugar primorosamente simulado é uma experiência de imersão, termo metafórico que remete ao estar submerso na água. O conceito diz sobre a sensação de estarmos envolvidos em uma realidade completamente estranha, que se apodera de toda a nossa atenção e todo nosso sistema sensorial (MURRAY, 2003, p. 102). Imersão implica “aprender a nadar”, segundo a autora, já que é uma atividade participativa.

Quando entramos num mundo ficcional, fazemos mais do que apenas “suspender” uma faculdade crítica; também exercemos uma faculdade criativa. Não suspendemos nossas dúvidas tanto quanto criamos ativamente uma crença. Por causa do nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência (MURRAY, 2003, p. 111).

A experiência de ser transportado para um mundo simulado envolve diversas formas de arte narrativa, como a literatura, o teatro e o cinema. Mas o ciberespaço potencializa a imersão por intermédio de efeitos espetaculares e recursos para a encenação de experiências em realidades virtuais. Um esplendor visual, segundo Murray, que liga a cultura do computador às antigas formas do entretenimento. O espetáculo cria exultação e nos conduz a um novo estado de percepção, assim as narrativas exploram e esmaecem as fronteiras entre representação e mundo real.

Nesse sentido, percebe-se um investimento por parte das áreas da comunicação e arte nas produções que visam a incorporação de tecnologias midiáticas com a finalidade de proporcionar experiências de intercruzamentos sensoriais – o conceito

de “sinestesia” como ficou conhecido nas várias ciências. A imersão, dentro do contexto de uma estética digital, busca desencadear essas correlações entre sentidos, como sons que evocam imagens, textos que provocam sensações olfativas, imagens que impactam em sensações táteis etc. Componentes modais da sinestesia podem ser combinados em obras de arte digitais (GSÖLLPOINTNER, 2016), de forma que a linguagem pode expressar estruturas entre diferentes campos de semântica ou domínios sensoriais. Logo, a percepção e a cognição a partir de experiências midiáticas podem ser exploradas enquanto experiências físicas, corporais, além de trabalharem com conexões entre espaço e tempo.

Para Murray (2003), o ambiente de imersão traz consigo o sentido de agência, ou seja, a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados das decisões e escolhas: os prazeres do jogo, da aventura e de navegar pelos ambientes virtuais. Outra característica é a transformação, ou seja, as incontáveis maneiras de mudanças de formas e histórias; as metamorfoses nos ambientes narrativos em meios digitais em que objetos podem assumir múltiplas representações. São as convenções narrativas que nos levam a lidar com a mutabilidade e a colaborar nas performances.

Arlindo Machado (2002, p. 2) complementa a ideia com a observação de que agenciar é, portanto, experimentar um evento como o seu agente, como aquele que age dentro desse evento e como o elemento em função do qual o próprio evento acontece. Em geral, o efeito de agenciamento resulta de sistemas cujo funcionamento é interativo, ou seja, sistemas capazes de reagir ou de responder às ações do usuário. A forma mais aberta é o jogo, em que é desejável uma intervenção ativa do usuário, enquanto em narrativas ditas “passivas” a ação interativa está restrita apenas ao plano psicológico ou mental. No entanto, Murray (2003) considera o jogo uma forma mais especializada de dramaturgia.

A narrativa em ambiente digital se desenvolve de acordo com o poder de encenar e compreender processos por parte dos interatores, seguindo o termo de Murray, e com o poder definidor por parte dos autores. As convenções expressivas para o uso da linguagem estão dentro de um enredo pré-estabelecido, uma agência controlada. Trata-se da criação de um “ciberdrama” direcionado, em que há construção de combinações de forma a termos muitas possibilidades de histórias a partir de um eixo principal. A computação entra na tarefa de criação dessas variantes, das combinações feitas na montagem da narrativa que permitem múltiplas direções, situações e papéis. Com sua capacidade enciclopédica, os sistemas computacionais exploram bases narrativas, possibilitando compilados de histórias e ainda a perspectiva de que essas podem ser revisitadas sempre.

Sobre a participação e o controle do agenciamento, Murray (2003) aponta para o fato de que há uma distinção entre encenar um papel criativo dentro de um ambiente autoral e ser o autor do próprio ambiente.

A autoria nos meios eletrônicos é procedimental. Autoria procedimental significa escrever as regras pelas quais os textos aparecem tanto quanto escrever os próprios textos. Significa escrever as regras para o envolvimento do interator, isto é, as condições sob as quais as coisas acontecerão em resposta às ações dos participantes. Significa estabelecer as propriedades dos objetos e dos potenciais objetos no mundo virtual, bem como as fórmulas de como eles se relacionarão uns com os outros. O autor procedimental não cria simplesmente um conjunto de cenas, mas um mundo de possibilidades narrativas (MURRAY, 2003, p. 149).

A experimentação da participação e da imersão em narrativas está no seio das experiências cotidianas na cultura digital. Retomando Motta (2013), podemos relacionar os ambientes digitais à ampliação dos processos de enunciação narrativa, sendo a composição narrativa entendida como “estratégia enunciativa que visa atrair, envolver e convencer o interlocutor, trazê-lo para o jogo da ‘coconstrução’ compartilhada de sentidos” (MOTTA, 2013, p. 11). Logo, as narrativas imersivas podem ser observadas a partir da necessidade de se contar histórias – sejam estas reais ou ficcionais –, configuradas em tipos de representação e de estímulo à imaginação e fantasia. Uma “situação de comunicação” (MOTTA, 2013, p. 19), em um contexto sociocultural de interlocução, que vai direcionar a organização do discurso.

Esse contexto sociocultural nos diz sobre uma comunicação digital ampliada, o que reforça o reconhecimento do contexto da virtualização nos modos de vida. Conforme Pierre Lévy (1999, p. 43), a universalização da cibercultura propaga a co-presença e a interação de quaisquer pontos do espaço físico, social e informacional. Neste sentido, ela é complementar à virtualização. Apesar de algumas vezes a palavra “virtual” ainda ser empregada no sentido de “irreal” e ilusório em determinados contextos culturais, o virtual é real; existe sem estar presente, é desterritorializado, desprendido do aqui e agora. Esses dois modos de ser não correspondem a mundos opostos, mas são modos complementares de uma mesma entidade, segundo as ideias difundidas pelo autor.

As narrativas em mídia digital acompanham e aceleram a virtualização – a dialética do potencial apresentada por Lévy –, conformando palcos e plateias, bens comunicacionais e culturais com possibilidades de apropriações não exclusivas (LÉVY, 1996). Tendo em vista esse argumento, podemos perceber que a imersão propõe uma espécie de realismo no ambiente digital, exatamente a partir do entendimento de que o virtual é o real em potencial, o qual favorece os processos de criação e de representação da realidade. Para Lévy (1999), o ciberespaço amplifica, exterioriza e modifica funções cognitivas humanas como o raciocínio, a memória

e a imaginação, sendo que o computador se tornou mais que uma ferramenta de produção de sons, textos e imagens; tornou-se um operador da virtualização.

SE EU ESTIVESSE AÍ: ANÁLISE DAS PROMESSAS DE EXPERIÊNCIA IMERSIVA NA WEBSÉRIE

O ato configurativo da trama reúne fatores heterogêneos como agente, meios, intenções e circunstâncias, conforme argumenta Motta (2013, p. 37). Toda narrativa se origina em uma estratégia enunciativa – uma intencionalidade –, a qual é transferida para um ato de fala narrativo. Portanto, uma trama que se diz imersiva, como é o caso da websérie analisada nesse artigo, propõe ao público a experiência de estar todo o tempo dentro das cenas. Esse ato de interação faz parte da estratégia discursiva da obra e, dessa forma, da composição dos seus elementos. Para analisarmos essas informações pré-estabelecidas da série, as quais são levadas em conta antes de clicarmos no *play*, apoiamos-nos no conceito de “promessa” do pesquisador François Jost (2004).

Se eu estivesse aí é uma websérie de dez episódios – cinco na perspectiva da personagem Ela e cinco na do personagem Ele – que conta a história de um casal que termina a relação um pouco antes do início da pandemia. Isolados, eles trocam mensagens de áudio pelo aplicativo WhatsApp, em que relembram momentos, tentam resolver o fim da relação e contam como têm lidado com a quarentena. A série nos é apresentada em formato de conversas entre os dois personagens, sendo que a história também se conecta a situações que fazem parte do nosso cotidiano em quarentena. Em cada gravação de áudio um personagem se coloca na mensagem de voz e o outro escuta. Além de estar disponível no portal Gshow, da TV Globo, a série possui um perfil na rede social Instagram (@seeuestivesseai), onde há imagens e textos contendo relatos dos personagens sobre situações vividas e sensações, como se dessem continuidade ao que acompanhamos nos episódios. São postagens que não trazem informações sobre a série em si, enquanto produto cultural, mas sim trechos da história dos personagens que acabam ganhando vida na rede social.

Além de tratar o isolamento como tema, a websérie foi concebida contando com o trabalho de Gustavo Vaz e Débora Falabella em todas as frentes – texto, direção, criação e edição. Houve o trabalho de uma pequena equipe de direção remota, mas conforme as informações divulgadas sobre os bastidores, o casal de atores transformou sua própria casa em *set* de gravação, esteve à frente da produção e desenvolveu todo o trabalho cenográfico a partir dos objetos da casa.

A proposta da websérie é levar o interator a uma experiência imersiva por meio de áudio 3D e narrativa em primeira pessoa. A tecnologia de áudio 3D é possibilitada pela gravação utilizando um microfone binaural, o qual faz um tipo

de captação de sons que traz a sensação de presença, impossível em gravações nos moldes mono e estéreo. A narrativa em primeira pessoa é trabalhada por meio da técnica da câmera subjetiva, já consagrada no cinema. No caso de *Se eu estivesse aí*, as câmeras ficam acopladas às cabeças dos atores, praticamente na altura dos olhos, para que as imagens sejam o próprio olhar do personagem.

Imagem 1 - “Débora Falabella e Gustavo Vaz mostram bastidores da gravação - Foto: arquivo pessoal”. Montagem feita com imagens disponibilizadas nas redes da websérie sobre a gravação com microfone binaural e utilização de câmeras acopladas às cabeças

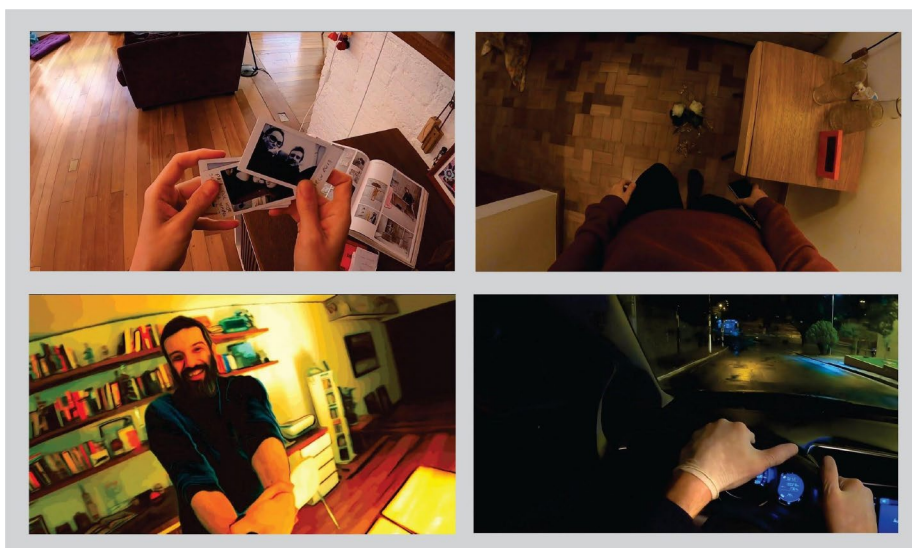


Fonte: <https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/>.

NARRATIVAS IMERSIVAS EM MEIO DIGITAL

A promessa é de que o público possa se sentir imerso na casa, experimentar o tocar em objetos, caminhar pelos cômodos e ter a sensação de uma presença física dos personagens Ele e Ela, como se estivessem conversando ao seu lado. Assim, a websérie convida também para a imersão na imaginação dos personagens, que buscam momentos de encontro entre eles, impossibilitado pelo isolamento. Os atores explicaram na página da websérie dentro do portal Gshow que os personagens não têm nomes revelados exatamente para que o público ocupe o lugar deles, se conecte e vivencie suas experiências.

Imagem 2 - Montagem feita a partir de cenas da websérie (prints de tela) que demonstram o uso da técnica de câmera subjetiva



Fonte: <https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/playlist/se-eu-estivesse-ai-confira-os-episodios-da-webserie-com-debora-falabella-e-gustavo-vaz.ghtml>.

O convite à imersão é feito antes de cada episódio: usar fone de ouvido, fechar os olhos junto com os personagens e escolher um lugar calmo para assistir. A proposta é de que fiquemos o tempo todo na história, evitando a dispersão proporcionada pelas redes interconectadas e pela mobilidade. A antecipação de referência de que trata Jost (2004, p. 27) pode ser percebida não só nas produções para a divulgação da série, como também em todo um ritual para que a imersão aconteça. Assim, a produção propõe um engajamento em relação à promessa de aprimorar a experiência 3D, o que, para o autor, confere ao receptor o direito correlativo de que a promessa seja cumprida.

Imagem 3 – Montagem feita a partir de cenas do início de episódios da websérie (prints de tela) que demonstram o convite à imersão



Fonte: <https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/playlist/se-eu-estivesse-ai-confira-os-episodios-da-webserie-com-debora-falabella-e-gustavo-vaz.ghtml>.

François Jost discorre sobre o conceito de promessa do gênero – no caso o autor trata do gênero na televisão –, o qual pode ser aplicado nesse caso ao considerarmos que analisamos uma produção em formato seriado, ficcional, audiovisual, apoiada por uma grande rede televisiva para exibição em mídia digital. Uma série na *Web* delimita-se, portanto, enquanto gênero, sendo que traz influências de práticas televisivas, cinematográficas e teatrais, porém com a imersão atribuindo sentidos para a virtualidade, de modo que a recepção acontece em uma ambiência digital. Para Jost, gênero é uma relação com a narrativa, uma existência condicionada à participação; nesse sentido, opera como uma interface.

Ainda segundo o autor, as motivações do telespectador – no caso, interator – entram em ação conformando a promessa pragmática do engajamento (JOST, 2004, p. 30). O anúncio que se faz promessa de experiência imersiva pelo áudio 3D e narrativa em primeira pessoa requer adesão e articulação na construção de um espaço simbólico, considerando o contexto de circulação da websérie na atuação mútua de produção e recepção. A experiência imersiva pode ser compartilhada pelos interatores dentro da lógica de um suporte de exibição conferido pelo portal da TV Globo, ou ainda perante a experimentação na rede social, em que podem comentar ou levar outras narrativas para dentro das postagens dos personagens. As promessas são advindas das proposições feitas pela emissora por meio de um ato de denominação, bem como do que o interator pode esperar que seja sua atividade, das suas apropriações e do prazer simbólico que vai usufruir.

Outro diálogo que estabelecemos com a teoria de François Jost está nas promessas de real, ficcional e lúdico. Toda produção se dá em função de uma crença almejada e só pode ser interpretada por aquele que possui uma ideia do tipo de ligação que o une à realidade (2004, p. 33). As promessas de gênero do real baseiam-se numa relação autenticante com o mundo, de referência direta com o que está fora das telas. A imersão, nesse caso, oferece-nos uma ambiência de

NARRATIVAS IMERSIVAS EM MEIO DIGITAL

mundo comum, de linguagem, dando sentido à realidade. Nesse ponto voltamos a Lévy (1996), ao refletirmos sobre a virtualização que provoca o desprendimento do aqui e agora, porém compõe matrizes de significados para as existências cotidianas.

O modo ficcional diz respeito a um universo imaginário, um mundo inventado, sendo assim descompromissado com a fidelidade ao mundo externo às telas ou com a interpretação do que é denominado verdadeiro, segundo Jost (2004). Porém, a promessa de gênero ficcional se funda em referências diretas a situações, personagens e lugares do mundo real. Assim, na websérie são perceptíveis as misturas entre as promessas desses dois gêneros, sobretudo em virtude da imersão em duas subjetividades, papéis ficcionais que se referenciam em ambientes e situações compartilhadas por nós, no mundo real, o tempo todo. Enquanto isso há a promessa de um mergulho em memórias e situações imaginadas, que são muito fortes na trama desenvolvida e abrem-se de forma pertinente na virtualidade vivenciada.

Por fim, a promessa de gênero lúdico está no que François Jost coloca como um regime especial de crença – retomando a teoria de Umberto Eco –, o qual não se apresenta entre o verdadeiro e o falso, mas sim entre a verdade e o erro. A verdade está em um universo lúdico, que dita suas próprias regras e se volta para si mesmo. Ao nos voltarmos para a *websérie*, associamos ao lúdico o desenvolvimento de um universo dos personagens – a escuta, o olhar, a imaginação, as sensações –, baseado especificamente nos dispositivos tecnológicos e condições de interação que se unem ao ato narrativo e conjugam formatos audiovisuais. Os gêneros lúdicos tendem a se definir por um contínuo deslocamento no eixo que opõe o ficcional ao real conforme a concepção de Jost (2004), numa indistinção entre o mundo referente e o mundo criado. Exatamente nessa mistura, podemos observar o cenário das narrativas cada vez mais híbridas, pensadas para uma ambiência de convergência, em que a promessa compartilhada é o ato de imersão em um mundo virtual.

A IMAGEM NA COMPOSIÇÃO DE UMA ESCUTA IMERSIVA

A partir das associações feitas com o conceito de promessa, analisamos nessa etapa o que a websérie oferece significativamente como experiência imersiva, considerando que a escuta tem papel principal e conduz toda a trama. Mas por se tratar de uma obra audiovisual, com forte ligação com a arte teatral, a imersão é construída com papel decisivo da imagem, cuja relação com o som visa uma composição em que os interatores são colocados dentro da cena e “na pele” dos personagens. Assim, como a série utiliza a tecnologia de forma criativa para construir as possibilidades narrativas dentro de uma experiência imersiva? Como a visualidade se relaciona com a sonoridade tão marcante e essencial para o enredo?

O universo ficcional de *Se eu estivesse aí* é dirigido pela escuta dos áudios de WhatsApp por parte dos personagens e por todas as reações provocadas por aquelas mensagens sonoras. Logo, as cenas são constituídas e o ponto de vista definido a partir da escuta e não da fala (exceto em trechos dos dois últimos episódios). Há momentos em que o áudio tridimensional é o que vai conduzir e dominar todo um trecho da história: os realizadores da websérie solicitam que fechemos os olhos junto com os personagens para aprimorarmos a experiência imersiva. Desse modo, podemos compartilhar com os personagens as sensações que emergem da escuta das mensagens.

O áudio 3D possibilita a impressão da presença total. Utilizando os fones, assumimos o papel de um dos personagens e escutamos o(a) outro(a) como se esse(a) estivesse diante de nós. De acordo com Opolski (2015, p. 4), o som pode ser discutido como um elemento comunicacional imprescindível no contexto da estética imersiva, sendo que a tridimensionalidade origina técnicas e processos específicos que, quando aplicados ao bidimensional, podem ter impacto reduzido. Assim, a autora apresenta o conceito de ponto de escuta, o lugar em que o espectador se situa na cena. Este pode ser subjetivo, ou seja, o espectador assume o ponto de escuta do personagem, exatamente a experiência sonora proposta pela websérie. A gravação com o microfone binaural possibilita a variação entre ouvido direito, esquerdo, ambos e também gera a sensação de escuta do áudio saindo dos aparelhos celulares dos personagens.

Opolski (2015) também aborda o conceito de supercampo, ou seja, o espaço que extrapola os limites da tela e que pode ser preenchido pelo som, e o de índices materializantes, correspondente a maior ou menor capacidade que cada elemento sonoro possui de criar uma imagem mental da fonte sonora que produz o som em questão. Um olhar sobre a websérie a partir desses dois conceitos nos leva a perceber os diversos momentos da história em que vários outros sons componentes da cena são reduzidos para que o áudio de WhatsApp funcione como elemento principal, contribuindo com a escuta imersiva junto aos personagens. Mesmo quando estes se movimentam no ambiente e se afastam de seus celulares, o volume do áudio que é escutado não se altera; a relação com aquela escuta permanece. Assim, as vozes imperam na cena, ocupando todo o espaço de escuta, fator que não nos deixa sair da imersão.

O roteiro também dá ênfase aos elementos sonoros presentes nas gravações das mensagens, além da própria voz do personagem: é possível perceber o deslocamento do personagem pelos espaços ou mesmo ter ideia de alguma atividade que esteja realizando em virtude das informações sonoras que estão nos áudios gravados. Essa característica intensifica a sensação de presença daquele personagem que gravou o áudio no mesmo espaço em que nos encontramos, estando nós imersos na perspectiva do outro personagem, daquele que escuta.

O conceito de ponto de escuta insere o espectador na narrativa, a partir do momento em que estabelece uma localização dentro do quadro de imagem para o espectador. Se utilizado em conjunto com o ponto de vista subjetivo, envolve a plateia de maneira ainda mais intensa, pois pode fazer com que o espectador se sinta como executor da ação (...). Por fim, a sensação de presença aumentada dos objetos é criada pelo hiper-realismo sonoro, de acordo com os índices materializantes de cada som escolhido (OPOLSKI, 2015, p. 11).

A imagem potencializa os recursos sonoros utilizados, intensificando efeitos e provocando sensações. A experiência imersiva proposta pela série está no percurso do olhar e no movimento corporal dos personagens afetados pelas emoções a partir da escuta dos áudios. Assim, a obra convida os interatores a experienciarem em primeira pessoa as situações narradas, oferecendo um lugar de enunciação, de protagonismo na história. Toda a trama de *Se eu estivesse aí* é composta por cenas que se passam dentro de um apartamento. Observamos detalhes dos cômodos, os móveis e objetos dispostos, as janelas e o lado de fora da residência a partir do olhar dos personagens. A informação que nos é apresentada – por meio dos planos e ângulos – se baseia no olhar do casal protagonista e é importante para a compreensão da história e construção de uma sensibilidade sobre essa.

A técnica da câmera subjetiva é utilizada em praticamente toda a série. Se considerados os enquadramentos, os planos próximos são maioria na narrativa em função do tipo de câmera e de sua lente fixa, o que confere aproximação e afastamento junto com os movimentos dos personagens. Apenas nos segundos finais de cada episódio há uma apresentação da cena mais aberta, em que somos de certa forma situados dentro do ambiente da história. A câmera subjetiva nos mantém identificados com os personagens, nos coloca no palco ou *set*, além de prometer uma estética lúdica sem nos oferecer a possibilidade de definirmos os rumos da narrativa. A agência é limitada, o que faz parte do próprio gênero audiovisual em que a websérie se inscreve.

De acordo com Arlindo Machado (2002), a câmera subjetiva costuma ser um dos recursos mais utilizados nos ambientes em que se visa produzir um efeito de imersão, pois é a maneira mais poderosa de fazer com que o espectador incorpore um olhar presente e previsto na imagem. “Toda a ação que acontecer no mundo simulado e todos os olhares das outras personagens deverão se dirigir ao ponto onde está a câmera, exatamente porque ali está o elemento agenciador de toda a cena, o interator-personagem” (MACHADO, 2002, p. 12). Partindo das perspectivas de Murray (2003) sobre as novas dramaturgias propostas para dispositivos digitais, Machado considera que o uso da câmera subjetiva é responsável pelo efeito de assujeitamento necessário à imersão.

Se eu estivesse aí traz a promessa da imersão no próprio corpo do personagem, já que a câmera acoplada à cabeça da atriz e do ator visa provocar a sensação do pegar objetos, caminhar pelo apartamento, dirigir, cair no chão, entrar numa banheira cheia de água, provar uma calda de chocolate, entre outros exemplos com base na trama. A câmera exerce o olhar e também o sentir as diferenças de iluminação e texturas. Podemos destacar também o excesso de movimentação da câmera e o efeito embaçado usados como técnicas no episódio em que o personagem Ele está bêbado e no que Ela está nervosa e apreensiva.

Outro papel importante da imagem subjetiva na websérie é a de representar a imaginação dos personagens. Imagens compõem cenas em que um personagem imagina a presença do outro a partir de memórias e também dos indícios deixados pelos áudios de WhatsApp: quando Ela se arruma no banheiro; quando Ele dança com Ela; quando Ela “está” ao lado d’Ele no carro e ainda quando Ela “está” com Ele debaixo do lençol. Além disso, a partir da câmera que se faz “o olhar” dos personagens, recebemos informações que vêm próprias telas dos celulares d’Ele e d’Ela, como o fato de que os diálogos se dão para além dos áudios, pois fica perceptível que eles trocam textos e fotos.

Ficamos, portanto, dentro dos limites dos olhares dos personagens, bem como imersos numa performance imaginativa desses. A interação com o ambiente é imprescindível na narrativa imersiva “para que o visível possa ser constantemente atualizado em função dos movimentos do espectador-usuário” (MACHADO, 2002, p. 13). Na proposta de se promover a sensação de “estar dentro” do ambiente virtual, “a diegese inteira se estreita numa espécie de ‘miopia’ e se achata completamente dentro do âmbito de uma perspectiva individual” (MACHADO, 2002, p. 13). Para Murray (2003, p. 120), a técnica nos mantém identificados com os personagens mas também suficientemente distantes para lembrarmos da presença de outro ator no enquadramento assim como de nossa própria exclusão da cena. A autora a descreve como “combinação de uma tremenda imediação com limites claramente demarcados”.

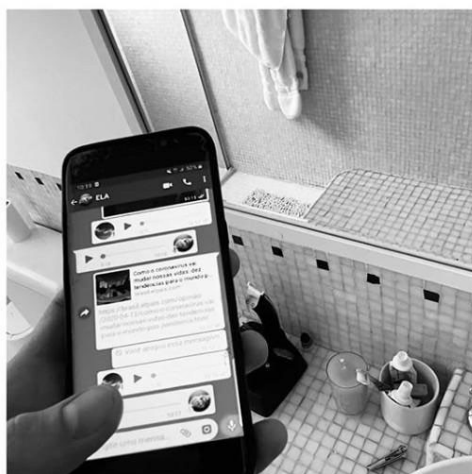
Ainda conforme Machado (2002), a impressão deve ser de um único plano contínuo para que não escapemos do efeito de imersão. Os episódios da websérie analisada são feitos, portanto, em planos sequência, e no transcorrer da história em que conseguimos imergir, participamos das convenções da narrativa e transpomos a “quarta parede”. No entanto, a manutenção de um ponto de vista – o do espectador que “atravessou o espelho”, aquele que assiste e interage com a produção audiovisual – pode representar uma perda de complexidade da narrativa na visão de Arlindo Machado. Ao nos voltarmos para a websérie, observamos que esse fato se relaciona com a possível preocupação com a duração dos episódios – em cerca de seis minutos – e a própria construção do enredo em duas perspectivas diferentes.

NARRATIVAS IMERSIVAS EM MEIO DIGITAL

A multiplicidade de pontos de vista no cinema produzia como resultado uma experiência estética de indefinição e de ambiguidade de uma riqueza e de uma complexidade extraordinárias e tudo isso agora se estreita terrivelmente na experiência de uma câmera subjetiva exclusiva, monótona e sem variação (...). Não se tem, nos módulos de realidade virtual, a mesma ambiguidade de posicionamento do sujeito que se tem por exemplo no sonho, modelo e matriz do cinema, em que o sonhador é sempre uma presença indefinida dentro da “realidade virtual” que a máquina sonhadora elabora (MACHADO, 2002, p. 14).

A visualidade em *Se eu estivesse aí* também está relacionada à apropriação da rede social Instagram. O perfil da websérie na plataforma hospeda tantos os episódios completos como também postagens de fotos, textos e pequenos vídeos que fazem referência à história. As postagens não são dos realizadores, mas sim assumidas pelos próprios personagens. A experiência imersiva que se dá na perspectiva de cada personagem se expande da narrativa da websérie para o Instagram, em uma espécie de continuidade do exercício do papel do personagem pelos interatores e seguidores. Além disso, a rede social se torna um espaço de interferência e de comentários sobre a recepção e interação com a história. Percebe-se o reforço ou a negação da promessa cumprida pela narrativa, a partilha de histórias pessoais dos seguidores, acionados pela narrativa, e ainda sugestões para que outras pessoas também mergulhem na história da websérie.

Imagem 4 – Postagens da websérie no Instagram com destaque para os comentários sobre as interações com a história





Fonte: <https://www.instagram.com/seeuestivesseai/>.

Seguindo a perspectiva de Murray (2003), observamos que *Se eu estivesse aí* demonstra as características de amplitude das redes digitais, a qual possibilita a movimentação das narrativas por diversos ambientes virtuais. A capacidade enciclopédica, no que diz ao armazenamento e sobretudo ao compartilhamento, assim como a justaposição de conteúdos, também estão presentes. As redes sociais possibilitam a ampliação das formas de representação e dos mecanismos de acompanhamento das narrativas.

A estrutura entrelaçada do ciberespaço não apenas permite a expansão ilimitada de possibilidades dentro do universo ficcional mas no contexto de uma rede mundial de informação, essas histórias entrecruzadas podem se emaranhar com documentos autênticos da vida real fazendo com que as fronteiras do universo ficcional pareçam não ter fim (MURRAY, 2003, p. 91).

As narrativas no Instagram misturam o perfil da websérie contendo as postagens dos personagens com os perfis dos atores, de produtores, editores e da companhia de teatro idealizadora da obra. Junto a esses está o público, os interatores/seguidores, assim como perfis institucionais da emissora realizadora. Todos esses agentes comunicacionais compõem uma potencial rede de processos interativos e, enquanto participantes da narrativa em ambiente digital, vão trazendo inserções para um roteiro inicialmente linear, mas que vai ganhando domínios múltiplos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A websérie analisada se inscreve na matriz conceitual sobre as narrativas em ambiente virtual e, desse modo, demonstra os elementos de uma obra audiovisual, ficcional e que se propõe imersiva. *Se eu estivesse aí* traz um roteiro atual e nos provoca contínuas associações com o cotidiano em isolamento, sendo que alcança a dimensão da imersão do “eu” em si mesmo: nas emoções, pensamentos e nas

reinvenções sobre o espaço caseiro e as dinâmicas da vida em quarentena. O áudio 3D e a câmera subjetiva são determinantes para a proposta da narrativa de evocar sensações e de nos convidar para um mergulho em duas subjetividades. Os efeitos proporcionados nos levam à sensação de presença, de forma que é possível considerar, no universo criado dentro de um episódio, aquele personagem ausente no momento. Da mesma forma, a nossa presença na narrativa, como se estivéssemos na cena.

Há uma relação ativa na história por nossa parte, nós que somos interatores, pois escutamos e atuamos junto, em primeira pessoa. Ao mesmo tempo, uma relação passiva, pois não alteramos o curso da história, o enredo está dado. Encenamos, mas não criamos dentro da obra, o que demonstra a inserção da websérie na complexidade narrativa que transita pelo real, ficcional e também pelo lúdico. O áudio 3D e a câmera subjetiva oferecem uma espécie de agenciamento e nos mantêm identificados com os personagens o tempo todo do episódio. Mas é evidente o controle da participação, já que atuamos sob um ponto de vista interno, subjetivo, em praticamente todos os episódios e também somos colocados rapidamente em alguns momentos-chave da narrativa no ponto de vista externo, como observadores. Não somente o roteiro reflete a autoria e os contornos do agenciamento, mas também a escolha dos equipamentos para a experiência imersiva.

As características da escrita narrativa da websérie não estão voltadas para o que Murray (2003) descreve como elementos das artes digitais e ciberdramas relacionados ao jogo e às narrativas multiformes. *Se eu estivesse aí* não oferece a possibilidade de ações simultâneas, não se trata de uma história fragmentada, repleta de transformações. Atuamos a partir de duas perspectivas, mas não simultaneamente. O roteiro mantém a linearidade, a sequência ao invés da fragmentação, e com isso não escapa da proposta de imersão.

Sem dúvida, o áudio 3D é um ponto elementar para nossa entrada no universo fictício. Mas passamos a vivenciar a história por meio da interação com as imagens, sendo que essas convocam outros elementos sensoriais dentro dessa produção que se faz audiovisual. A experiência proposta pela websérie abre caminhos investigativos sobre diferentes modalidades perceptivas no audiovisual, inclusive perspectivas teóricas sobre a estética multimídia presente nas conexões entre comunicação digital e arte, bem como experiências sinestésicas.

Por fim, o cenário atual demonstra que a tecnologia digital está cada vez mais inerente às produções artísticas e vem desenhando vastas possibilidades para a navegação em narrativas presentes no ambiente virtual. *Se eu estivesse aí* abre diálogos sobre as produções audiovisuais em mídia digital, ligando Internet, TV e redes sociais. Mas também pode se inscrever em um movimento contemporâneo que ficou conhecido como “teatro tecnomídia”, em que artistas, produtores e interatores compartilham experiências narrativas em espaços virtuais. Nosso

objetivo é discorrer sobre como a série produzida no contexto da pandemia e com essa temática impulsiona esses movimentos de produções audiovisuais nas redes digitais. Procuramos, assim, estabelecer um elo entre narrativa, cibercultura e virtualização da vida.

REFERÊNCIAS

GSHOW. **Se eu estivesse aí**. Websérie. Gshow/Instagram – IGTV. 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/>. Acesso em: 26 set. 2020.

GSÖLLPOINTNER, Katharina. Syn-aesthetics of digital art. **Digital synesthesia: a model for the aesthetics of digital art**, 1st edn. De Gruyter, Berlin, Bostonpp, p. 10-28, 2016.

JOST, François; DUARTE, Elizabeth Bastos; DE CASTRO, Maria Lília Dias. **Seis lições sobre televisão**. Sulina, 2004.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. **O que é virtual?**. São Paulo: Editora 34, 1996.

MACHADO, Arlindo. Regimes de imersão e modos de agenciamento. *In: Anais do XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Salvador/BA. 2002.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, v. 17, p. 36, 2013.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck**. São Paulo: Unesp, 2003.

OPOLSKI, Débora Regina. A Comunicação no Cinema dos Sentidos: Abordando a Imersão sob a Perspectiva do Som. **Ação Midiática-Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura**, v. 1, nº 9, 2015.

7. AS POSSIBILIDADES DA OBRA DE ARTE TOTAL NA CONTEMPORANEIDADE²¹

*Felipe Panisset Pedreira Ferreira Garcia
Carlos Pernisa Júnior*

A OBRA DE ARTE TOTAL OU *GESAMTKUNSTWERK*

No final da primeira metade do século XIX, o compositor Richard Wagner lançou a base ideológica do que proporia ser uma obra de arte do futuro. Esta obra deveria englobar todas as artes possíveis, formando uma obra de arte total (*gesamtkunstwerk*). Tempos depois, o século XX trouxe para a sociedade as inovações tecnológicas que facilitariam a vida do homem em seu tempo. Os equipamentos e as técnicas de manuseio destes criaram infinitas possibilidades de criação a partir de sua reprodução. Existe uma forma de criação atual que respeite os preceitos wagnerianos em meio a tantas possibilidades tecnológicas?

RICHARD WAGNER E A SUA CONCEPÇÃO ESTÉTICA DA ARTE

Artista e pensador célebre conhecido principalmente por suas óperas, porém pela vertente notoriamente musical, Richard Wagner foi um pensador preocupado com as possibilidades artísticas como um todo. Previamente, Wagner pensava que a arte, como até então se apresentava, estava repetitiva e inacessível. Em uma face, a arte ligada ao passado, que buscava apenas a reprodução e reutilização de técnicas e *status* já ultrapassados para tentar reimprimir uma arte clássica que não condizia com sua atualidade e utilidade. Em contraposição a esta, uma arte atual, mas fadada a ser apenas passageira como uma “moda”, como uma reação de uma suposta vanguarda às tradições, porém que se apresentava como efêmera e frívola, sendo assim sem profundidade.

Buscando alternativas para a criação de uma nova arte que integre as pessoas ao momento vivido, o compositor afirmou que:

O ser humano não será o que pode e deve ser até que sua vida não seja o fiel espelho da natureza. Do mesmo modo,

21 Versão revista de trabalho originalmente apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 1 a 10 dez. 2020.

tampouco a arte será o que pode e deve ser até que possa ser a fiel reprodução do ser humano real e de sua necessária e verdadeira vida. Até que a arte já tenha tomado emprestadas as condições da existência humana, dos erros, dos absurdos e das deformações difíceis de nossa vida moderna²² (WAGNER, 2000, p. 31, tradução nossa).

Desde que começou a compor óperas, Wagner preocupou-se com a capacidade de compreensão e absorção do conteúdo artístico e das narrativas pelo público em geral. Em sua visão, a ópera como expressão de arte era baseada em seus primórdios na tragédia grega, onde várias artes congregavam-se para criar efeitos que contassem uma história. Porém, em seu tempo, o compositor considerava que as óperas estavam demasiado focadas na execução das orquestras, como uma simples apresentação musical, perdendo a sua teatralidade, que antes criava o drama. Mesmo antes de elaborar a sua tese sobre a *gesamtkunstwerk*, já se preocupava em participar do processo criativo dos demais detalhes pertinentes às suas obras, além da composição musical: como o texto literário – depois transformado em libreto, contendo a poesia para a execução cantada da obra –; a encenação dos atores; o coro e a orquestração – que normalmente eram criados e executados por outros especialistas para os demais compositores.

OS CONCEITOS FORMADORES DAS ARTES E A CAPACIDADE DE UNIÃO ENTRE AS MESMAS

Em 1849, lança o livro *Das Kunstwerk der Zukunft (A obra de arte do futuro)*, no qual lança as bases da *gesamtkunstwerk*. Inicialmente, argumenta sobre a relação do ser humano com a natureza e as possibilidades de expressão artística como uma reprodução do seu entorno e a projeção desta para si e para a sociedade, buscando redenção, compreensão e satisfação. Posteriormente, Wagner analisa e determina que existem três modalidades artísticas que são puramente humanas em sua associação originária, que foram “desenvolvidas de forma autônoma e imediata na expressão una e trina da arte humana”²³ (WAGNER, 2000, p. 55, tradução nossa). Ele cita as três como as mais nobres e respeitáveis musas do ser humano enquanto artista: a arte da dança, a arte do som – música – e a arte da poesia. Ainda afirma que estas três são indissociáveis, pois estão

mutuamente entrelaçadas com o mais belo dos afetos e amores.

22 No original: *El ser humano no será lo que puede y debe ser hasta que su vida no sea el fiel espejo de la naturaleza. Asimismo, el arte no será lo que puede y debe ser hasta que no sea la reproducción fiel del ser humano real y su vida necesaria y verdadera. Hasta que el arte ya ha tomado prestadas las condiciones de la existencia humana, errores, absurdos y difíciles deformaciones de nuestra vida moderna.*

23 No original: *Desarrolladas en su forma autónoma e inmediata en la expresión una y trina de la arte humana.*

Tanto sensivelmente quanto espiritualmente, de um modo tão maravilhoso, tão firme e tão vital que cada uma delas em separado, alijada do círculo, imóvel e inerte, só pode levar à uma vida oculta e artificial²⁴ (WAGNER, 2000, p. 55, tradução nossa).

Deste modo, reitera que o ser humano sozinho nada consegue fazer ou alcançar em um plano maior do que a sua individualidade permite. Assim, por intermédio do amor próprio e do amor ao próximo, o ser humano torna-se capaz de desenvolver novas formas e alcançar êxitos que antes não poderia sozinho. Cada ser humano possui capacidades diferenciadas e limitadas. Desta forma, ao somar as competências que se entendem e se ajudam reciprocamente – e que se amam –, constituirão potencialidades universalmente humanas que serão autossuficientes e ilimitadas. De modo igual, as artes também devem congregarem-se para buscar suas expressões em plenitude.

Para o autor, a dança é a arte primordial do ser humano como presença total, pois é o seu corpo que, dos pés à cabeça, se movimenta para expressar o que sente ou deseja que faça sentido ao outro. Lembra que a dança contém em si as condições de manifestação das duas artes restantes, porque “o ser humano que fala e canta tem que ser unido ao seu corpo para que o seu canto e a sua fala sejam visíveis graças à sua figura exterior e aos gestos de seus membros”²⁵ (WAGNER, 2000, p. 59, tradução nossa).

Wagner ainda conclui que a dança é a forma mais primitiva de expressão do homem por derivar-se do gestual. Para organizar essa expressividade de diversas emoções mediante gestos para a representação em uma obra artística foi criado o ritmo, sendo este uma forma de padronização tanto para melhor interpretação do executor da dança quanto para o maior entendimento e compreensão de quem a está assistindo. Tendo a dança, por necessidade própria, dado origem ao ritmo, esta imediatamente é a responsável para que a arte do som possa organizar-se e tornar-se música. Wagner afirma que “o ritmo é a união natural e indissolúvel da arte da dança com a arte do som”²⁶ (2000, p. 61, tradução nossa), sendo a formação rítmica o espírito da dança e o eixo principal e básico para a criação de qualquer tipo de música. Nesta formatação que gera o conceito da concepção musical, somam-se outros fatores, como instrumentos, arranjos e, por fim, a voz humana mediante palavras. Estas palavras, unidas ao ritmo, formam a arte da poesia, onde o ser humano pode, por meio de uma linguagem, expressar sentimentos de

24 No original: *se entrelazan mutuamente con el más hermoso de los afectos y amores. Tanto sensible como espiritualmente, de una manera tan maravillosa, tan firme y tan vital. Que cada uno de ellos por separado, alejado del círculo, inmóvil e inerte, solo puede conducir a una vida oculta y artificial.*

25 No original: *El ser humano que habla y canta tiene que estar unido a su cuerpo para que su canto y su discurso sean visibles gracias a su figura externa ya los gestos de sus miembros.*

26 No original: *El ritmo es la unión natural e indisoluble del arte de la danza con el arte del sonido.*

forma que faça o interlocutor refletir e gerar novas imagens e questionamentos em sua vida. Esta relação recíproca e complementar das artes citadas resulta na arte unitária da letra ou do texto, que em sua representação mais significativa se desenvolve no drama. Então, após estas interligações, somente a união da dança, música e poesia poderia alcançar a máxima interpretação de um drama.

Como era de se esperar, por causa de seu ofício principal, Wagner dá grande destaque à música como a arte transcendental capaz de gerar as maiores emoções, que poderão ser interpretadas pela dança e pela poesia. Para isso, praticamente disseca a obra do compositor, também alemão, Ludwig van Beethoven. Para o autor, o compatriota que figurou no cenário musical europeu do começo do século XIX, mas faleceu em 1827 – 22 anos antes do lançamento do livro citado –, foi o compositor que mais soube exprimir o drama em suas obras. Para isso, revisita de forma descritiva e elogiosa cada sinfonia para demonstrar a capacidade evolutiva de aplicação de técnicas utilizadas nas composições, atestando que a forma de Beethoven compor é a que deve ser seguida para se alcançar uma obra de arte do futuro. Sua análise sobre a Nona Sinfonia apresenta esta tese:

A última de Beethoven é a redenção, de seu elemento mais adequado, da música na arte universal. Essa sinfonia é o evangelho da arte do futuro. Antes dela não há progresso possível, pois a continuação só pode gerar, imediatamente, a obra de arte consumada do futuro, o drama universal, para o qual Beethoven forjou a chave artística para nós. Desta forma, a música alcançou o que nenhuma das outras artes sozinhas foi capaz de fazer²⁷ (WAGNER, 2000, p. 86, tradução nossa).

Por fim, na arte literária, o maior expoente até a época seria o dramaturgo e poeta inglês William Shakespeare, pois “foi, certamente, o poeta mais potente de todos os tempos”²⁸ (WAGNER, 2000, p. 100, tradução nossa), sendo o único capaz de unir Tespis – tido historicamente como o primeiro ator, ainda na Grécia antiga – com a tragédia do futuro.

Com a sua proposta de um Gesamtkunstwerk, Wagner pretendia ser, ao mesmo tempo, um Shakespeare e um Beethoven. Tornaria o som visível e a luz audível. Unindo o som e a luz, o invisível e o visível, o sujeito e o objeto; criaria um drama mais elevado (ROSENFELD & GUINSBURG, 2005, p. 53).

27 No original: *La última de Beethoven es la redención, desde su elemento más propio, de la música en el arte universal. Esa sinfonía es el evangelio del arte del futuro. Tras ella no hay progreso posible, pues la continuación sólo puede venir, inmediatamente, la obra de arte consumada del futuro, el drama universal, para el que Beethoven nos ha forjado la llave artística. De ese modo la música ha llevado a cabo lo que no ha podido hacer ninguna de las otras artes en solitario.*

28 No original: *Fue, ciertamente, el más potente poeta de todos los tiempos.*

NARRATIVAS IMERSIVAS EM MEIO DIGITAL

Dentre as outras artes possíveis na época, o autor cita que a arquitetura, a escultura e a pintura são situações onde o ser humano se insere como artista plástico, fazendo o uso de materiais naturais. Ele vê estas artes como mais práticas e uma resposta do ser para com o que vê e sente do mundo exterior – enquanto que as descritas anteriormente – dança, som e poesia – seriam expressas de dentro para fora, mais emotivas. A arquitetura tem a função social de desenvolver os equipamentos necessários para a manutenção de uma sociedade – moradias, prédios públicos, auditórios, praças e afins. Ao citar o Egito antigo e as culturas helenísticas e romanas, conclui que somente a partir da estruturação e consolidação destas sociedades é que se desenvolverá o lado artístico de suas construções, que representarão a estética que seja comum a um povo. Já na escultura está a representação da beleza humana, porém uma idealização visual do “outro” buscando a perfeição do corpo – novamente idealizada no Renascimento e vigente até sua época. Por fim, na pintura está a representação, reprodução e memória daquilo que se vê. Tanto para as situações naturais – seres humanos e a natureza em geral – quanto para o espaço onde o homem vive.

CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTAIS PARA UMA OBRA DE ARTE DO FUTURO (TOTAL)

Para Wagner, a arte tem um poder fundamental de aumentar a formação cultural de um povo. E para que a arte possa influir beneficentemente nas pessoas e ser o apogeu desta formação, esta deverá ocorrer de um modo natural desde as bases, para formar pessoas cultas que possam absorver todos os conceitos de uma obra. O criador deve buscar uma arte com brilhantismo e não somente pensando em sua funcionalidade ou utilidade. Este artista só pode se satisfazer como tal se buscar a união de todas as modalidades artísticas em favor de uma obra de arte comum. E conclui que “a mais alta obra de arte conhecida é o drama: ele só pode existir em sua máxima expressão se cada uma das modalidades artísticas se reunir em sua plenitude máxima”²⁹ (WAGNER, 2000, p. 143, tradução nossa).

Como princípio para começar a criar o ambiente perfeito para esta obra de arte total, que deverá ser executada pensando em todas as possibilidades contributivas, o autor retoma a arquitetura. Para ele, o arquiteto e o construtor devem pensar o edifício e a sala de apresentações de uma forma em que o público tenha a máxima possibilidade de ver cada detalhe do que está sendo encenado e poder ouvir as mínimas nuances de voz ou de música para evitar ruídos ou falhas na compreensão da obra. A arquitetura deve se aliar à pintura no palco. Nesta

29 No original: *la obra de arte más alta conocida es el drama: sólo puede existir en su máxima expresión si cada una de las modalidades artísticas se encuentra en su máxima plenitud.*

união para a criação dos cenários, utiliza-se o olhar aguçado dos pintores, onde só eles são capazes de reproduzir perfeitamente a estética da natureza e trazer aos olhos do público.

Desta união é destacada, pela primeira vez, a idealização para a concepção de uma participação estética da luz no espetáculo para criar ilusões e sensações. Já o escultor, como profundo conhecedor do corpo humano, se soma ao pintor para criar os figurinos, maquiagens e demais adereços que ajudarão os atores a personificar suas personagens.

O ator recebe um papel preponderante de Wagner para ser o grande artista e conceber a união das nobres artes – dança, som e poesia – por ter o poder de ser bailarino, cantor e declamador do texto. “No ator-protagonista, as três artes irmãs convergem em uma eficácia, na qual a capacidade suprema, que cada uma delas possui isoladamente, atinge seu máximo desenvolvimento”³⁰ (WAGNER, 2000, p. 148, tradução nossa).

Por fim, reitera o seu ponto de vista afirmando que, “nem mesmo uma única capacidade amplamente desenvolvida das artes individuais permanecerá sem uso na obra de arte integral (*Getsamtkuntsverk*) do futuro: somente por esta as demais conseguirão ter plena vigência”³¹ (WAGNER, 2000, p. 149, tradução nossa).

Deste modo, qualquer arte que se proponha isoladamente a reproduzir o maior de todos os propósitos artísticos – o drama – não conseguirá êxito em alcançá-lo com a máxima verdade e então não conseguirá a perfeita assimilação do público. Por isso, a mais universal obra de arte é simultaneamente a única livre e real, isto é, a obra de arte universalmente compreensível.

WAGNER E A OBRA DE ARTE TOTAL NA PRÁTICA

Richard Wagner perseguiu por muito tempo a execução de suas ideias defendidas no livro acima descrito. Tanto que, mais de duas décadas após o lançamento deste – em 1872 – é que conseguiu projetar a casa de espetáculos que cumprisse todas as normas técnicas desejadas em suas aspirações e inaugurá-la em 1876. O edifício, em Bayreuth, na Alemanha, foi concebido para abrigar a primeira execução completa da tetralogia de sua ópera *O Anel dos Nibelungos*.

A sala de espetáculos, com capacidade de 1925 pessoas e excelente acústica, foi toda criada para gerar conforto e uma sensação de imersão nas obras, inclusive com a colocação de assentos confortáveis – prática incomum à época. Antes era comum que os teatros fossem totalmente iluminados, mesmo

30 No original: *En el actor inmediato, las tres artes hermanas confluyen en una efectividad común, en que la suprema capacidad que cada una de ellas tiene por separado alcanza su desarrollo máximo.*

31 No original: *Ni siquiera una sola capacidad ampliamente desarrollada de las artes individuales permanecerá sin utilizarse en la obra de arte integral (Gesamtkunstwerk) del futuro: sólo por ésta conseguirán aquéllas tener plena vigencia.*

durante as apresentações. Ali se experimentou o escurecimento da plateia, para que a atenção ficasse voltada apenas ao palco.

Durante a apresentação da primeira obra que compõe a narrativa de *O Anel dos Nibelungos*, a ópera *O Ouro do Reno*, existem trechos em que seres mitológicos nadam nas águas e, para criar a impressão de que o público estava também entrando na correnteza do rio, Wagner criou máquinas que reproduziam os sons da água se debatendo. Outra invenção em Bayreuth que acabou se propagando pelas outras salas de concerto pelo mundo é a criação do fosso para a orquestra – a diferença é que lá esta fica coberta por uma estrutura –, para que a mesma não disputasse a atenção dos espectadores por causa da execução virtuosa dos músicos e do maestro.

Comprovando o sucesso das intenções de Richard Wagner, o teatro existe até hoje, abrigando o festival anual de Bayreuth, um dos mais concorridos na Europa, com 53900 lugares por ano e com uma fila de espera de cerca de doze anos – *Bayreuther Festspiele*. O festival ainda é gerido e organizado pelos descendentes de Richard Wagner e pela fundação que leva o seu nome.

A EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA COMO ALIADA DA ARTE

É notório que não há como relacionar pura e diretamente a ópera e as artes que existiam para Wagner no século XIX com as possibilidades artísticas do século XXI sem considerar a evolução artística ocorrida em mais de 150 anos, geralmente relacionada ao avanço tecnológico e das técnicas. Foram criadas ferramentas, como a câmera fotográfica, o gravador sonoro, o projetor, o rádio, dentre tantas outras, que viabilizaram inclusive o surgimento e propagação de novas artes, como o cinema, a fotografia, o *design* gráfico, e, muito depois, os formatos digitais.

Para aproximar o conceito estético proposto no item anterior com as contingências atuais de produção artística e propagação desta, há de se ater à técnica. No contexto wagneriano, a arte, mesmo que total, seria imóvel – presa a um lugar e, portanto, acessível para os poucos que pudessem ir até ela.

Para o filósofo Martin Heidegger, a técnica possui questionamentos.

Questionamos a técnica quando questionamos o que ela é. Todos conhecem os dois enunciados que respondem à nossa questão. Um diz: técnica é um meio para fins. O outro diz: técnica é um fazer do homem. As duas determinações da técnica estão correlacionadas. Estabelecer fins e para isso arranjar e empregar os meios constitui um fazer humano. O aprontamento e o emprego de instrumentos, aparelhos e máquinas, o que é propriamente aprontado e empregado por elas e as necessidades e os fins a que servem, tudo isso pertence ao ser da técnica. O todo destas instalações é a técnica. Ela mesma é uma instalação; expressa em latim, um *instrumentum* (HEIDEGGER, 2007, p. 376).

As inovações tecnológicas do século XX trouxeram a mobilidade para a arte e o acesso facilitado ao público. Ao descrever esta mudança de paradigma da diminuição do sentido de “aura” de exclusividade da arte, Walter Benjamin explicou que “a técnica reprodutiva desliga o reproduzido do campo da tradição. Ao multiplicar a reprodução, ela substitui sua existência única por uma existência massiva” (2019, p. 57). Neste campo, a fotografia, ainda no fim do século XIX, foi o primeiro advento técnico a produzir a obra de arte de forma reprodutiva e sem perda de estética ou valor artístico. Sua primeira versão é totalmente igual à última impressão feita do mesmo filme negativo. Desta forma, a arte poderia alcançar uma grande massa distinta sem que alguma de suas versões fosse considerada menor em valor ou qualidade estética.

Destarte, o cinema, e posteriormente o audiovisual em geral, também segue a mesma linha, em que o maquinário e a técnica do conhecimento do ser humano sobre este mesmo maquinário proporcionam novas formas de fazer arte e conviver com esta arte. “O filme serve para exercitar o homem nas apercepções e reações que são exigidas para lidar com uma aparelhagem cujo papel em sua vida aumenta quase que diariamente” (BENJAMIN, 2019, p. 66).

Em seu tempo, Heidegger apontou que a incerteza e preocupação de que toda a valorização da técnica resulte em uma possibilidade de que uma técnica artística represente simplesmente uma técnica e acabe por se sobrepor e se tornar mais importante do que a arte procede. Porém, este mesmo desenvolvimento e subsequente ganho de valor e importância da técnica torna-se necessário por proporcionar novas gamas de realizações artísticas.

Questionando, portanto, testemunhamos a crise de que ainda não experimentamos a essencialização da técnica diante da pura técnica, que não protegemos mais a essencialização da arte diante da pura estética. Contudo, quanto mais de modo questionador refletirmos sobre a essência da técnica, tanto mais cheia de mistério será a essência da arte (HEIDEGGER, 2007, p. 396).

Já no final do século XX, a partir da década de 1970, temos os primórdios da era digital. Mediante o desenvolvimento, barateamento e subsequente propagação dos meios digitais, permitidos pelo desenvolvimento cada vez maior dos computadores, foi facilitada a comunicação entre as pessoas, gerando variedades novas para possibilidades estéticas e entretenimentos narrativos – inclusive para o drama. A partir disto, “não há nada criado pelo homem que não possa ser representado nesse ambiente multiforme” (MURRAY, 2001, p. 41). E isto também se aplica à arte, tanto como possibilidade de representação quanto de capacidade de criação, ampliando também as oportunidades imersivas.

ARTE E TECNOLOGIA A FAVOR DE UMA OBRA MULTIDISCIPLINAR IMERSIVA ATUAL

Como amostra de uma das tentativas atuais de busca de arte total que envolva a convergência de artes e tecnologias a favor de uma narrativa dramática, temos a websérie *Se eu estivesse aí*, que teve o seu processo de criação, desenvolvimento, encenação e realização exercidos por Débora Falabella e Gustavo Vaz, quase que totalmente.

Janet Murray comenta que os componentes digitais podem nos proporcionar acesso ilimitado às emoções e definiu a imersão como:

um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial (MURRAY, 2001, p. 102).

A forma de veiculação em plataformas digitais – um portal de entretenimento: Gshow; e uma rede social: Instagram – já demonstra a busca da viabilização do acesso mais fácil ao conteúdo para o público. Para não ficarem restritos a exclusivamente uma forma de arte – o audiovisual –, os atores/realizadores utilizam tecnologias que são habituais ao dia a dia do ser humano contemporâneo, como, por exemplo, as mensagens de voz do WhatsApp – por onde quase todo o diálogo entre as personagens se desenvolve. Também a isso somam-se os recursos de câmera em primeira pessoa e o microfone binaural, para criar uma imersão do público para com a história.

Esta imersão, mais facilitada pelo público, em sua época de lançamento, também estar em sua maioria em confinamento, fica representada nas instruções dadas no início de cada capítulo, nas quais são direcionadas: a postura do espectador – sentado, em pé, de qualquer jeito –; o uso correto dos fones de ouvido – respeitando aos lados direito e esquerdo –; e o fechamento – e, posteriormente, a abertura dos olhos – quando houver um sinal sonoro e a imagem tornar-se preta.

As artes ditas tradicionais não ficaram de fora, em função do uso de recursos tecnológicos. O quinto episódio é o que mais apresenta a junção de diversas expressões artísticas para ajudar a desenvolver o drama narrativo. Além do já citado audiovisual – englobando cinema e gravação da voz –, a fotografia está representada em duas partes.

A primeira ocorre na abertura do álbum de fotografias por Ela, enquanto Ele está relembando histórias passadas do casal, e estas mesmas imagens retratam o

ocorrido nessas lembranças. A segunda ocorre quando ela encontra e usa um par de óculos de lentes vermelhas, e, a partir daí, toda a captação de imagens passa a possuir um filtro vermelho. Neste mesmo episódio, a música mostra-se mais presente do que em seu papel apenas relegado à vinheta de abertura e encerramento, utilizada até então. O personagem envia para Ela a reprodução de uma música – *Só sei dançar com você*, de Tulipa Ruiz –, que representa algo importante ao casal e foi executada e gravada por Ele. Ela, por já conhecer previamente a canção, começa a cantar junto a música que está sendo reproduzida em seu celular, e o episódio termina com ela dançando.

Da mesma forma que Wagner concebeu o teatro de Bayreuth para abrigar e apresentar todas as potencialidades artísticas de sua tetralogia operística *O Anel dos Nibelungos* e, após isso, passar a criar as próximas óperas em função do espaço que havia criado – como a ópera *Parsifal* –, em *Se eu estivesse aí*, o espaço do apartamento em que os atores viviam foi todo adaptado para o desenvolvimento da narrativa da websérie (ROSSO, 2020).

CONCLUSÃO

As tão atuais convergências das mídias, propagadas desde os fins do século XX, quando se tratam de sua aplicação na arte, tornam-se uma convergência artística e têm os seus resquícios de ideologia primária, lançados durante o romantismo alemão do século XIX. As inovações tecnológicas da primeira metade do século XX trouxeram a mobilidade para a arte e o acesso facilitado ao público. Já no século XXI, a confirmação da era digital e demais conceitos de propagação, como crossmídia e transmídia, possibilitaram outras novas possibilidades de expansão da arte e seu desdobramento pela inclusão de novos artistas.

Como exemplo, um álbum musical poderia apenas ser uma reunião de fonogramas lançado em um disco físico e ligado somente aos músicos compositores e executores da obra. Com estas novas possibilidades, este mesmo álbum pode desdobrar em videocliques, filme, aplicativos para interação em celulares e uma infinidade de alternativas, agregando artisticamente profissionais de outras áreas, como diretores de arte, diretores de fotografia, *designers*, programadores e afins.

Como Wagner já relembra em 1849, a arte surgiu do povo. Emergiu das manifestações populares, religiosas e como uma forma de contar e manter a própria história para que o outro compreendesse e admirasse. E que esta arte deveria retornar ao poder do povo por intermédio da disseminação da mesma e dos meios de produção artísticos, para que pudesse ser compartilhada e admirada em sua totalidade no futuro. Depois, Walter Benjamin afirmou que “cada pessoa contemporânea possui o direito de ser filmada” (2019, p. 82).

NARRATIVAS IMERSIVAS EM MEIO DIGITAL

Podemos concluir assim que, passados mais de 170 anos, os anseios de Wagner se mostram aplicáveis na atualidade devido às inovações tecnológicas e ao franqueamento do acesso aos meios de produção artísticas iniciados no século XX e plenamente disseminados pela era digital, permitindo que, além de serem filmadas, as pessoas pudessem ser agentes da arte e começassem a filmar, gravar, escrever e reproduzir. Assim é constatável que, “para os espectadores, a diferença entre as experiências fronteiriças da mídia tradicional e aquelas realizadas hoje pelos artistas no mundo digital é que, desta vez, nós também fomos convidados” (MURRAY, 2001, p. 108).

Quanto às possibilidades de imersão, Wagner foi um dos pioneiros a pensar um espaço organizado previamente para que o público, ao estar rodeado pelas diversas formas de arte, pudesse se sentir dentro destas, mesmo que sendo um espectador passivo.

Em nosso tempo, podemos considerar que as inovações tecnológicas permitiram a saída desta arte total das salas de espetáculo e a sua subsequente ida para a casa das pessoas – o que foi reforçado nesta pandemia em 2020, mas que já era uma tendência desde a criação do rádio, passando pela TV e videocassete até chegar a equipamentos mais sofisticados como *smartphones*, óculos 3D – *gears* – e *home theaters* com projetores especiais e maior qualidade de som.

REFERÊNCIAS

BAYREUTHER FESTSPIELE. **Sítio oficial do Festival de Bayreuth**. Disponível em: <https://www.bayreuther-festspiele.de/en/>. Acesso em: 1 out. 2020.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. L&PM Editores, 2018

GSHOW. **Se eu estivesse aí**. Websérie. Gshow/Instagram – IGTV. 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/>. Acesso em: 26 set. 2020.

HEIDEGGER, Martin. A questão da técnica. *In: Scientiæ studia*, v. 5, nº 3, p. 375-398, 2007. MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck**. São Paulo: Unesp, 2003.

ROSENFELD, Anatol; GUINSBURG, J. Um conceito de classicismo. **GUINSBURG, J. O Classicismo**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

ROSSO, Fabio. Débora Falabella e Gustavo Vaz adaptaram apartamento onde vivem para gravação de websérie. **Gshow**. 2 out. 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/se-euestivesse-ai/noticia/debora-falabella-e-gustavo-vaz-adaptaram-apartamento-onde-vivem-paragravacao-de-webserie.ghtml>. Acesso em: 26 set. 2020.

WAGNER, Richard. **La obra de arte del futuro**. Universitat de València, 2000.

SOBRE OS AUTORES

Carlos Pernisa Júnior - Graduado em Comunicação/Jornalismo pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Mestre e doutor em Comunicação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Professor do Departamento da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. Líder do Grupo de Pesquisa Laboratório de Mídia Digital (LMD/UFJF). E-mail: carlos.pernisa@ufjf.br. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3402056676199307>.

Cristiane Turnes Montezano - Graduada em Comunicação/Jornalismo pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Mestranda em Comunicação pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Integrante do Grupo de Pesquisa Laboratório de Mídia Digital (LMD/UFJF) e do Núcleo de Jornalismo e Audiovisual (NJA/UFJF). E-mail: c.turnes@hotmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5911616491390326>.

Felipe Panisset Pedreira Ferreira Garcia - Graduado em Comunicação/Jornalismo pela UniAcademia de Juiz de Fora. Mestrando em Comunicação pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Integrante do Grupo de Pesquisa Laboratório de Mídia Digital (LMD/UFJF). E-mail: felipepanisset@hotmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0978562479476899>.

Helena Amaral - Graduada em Comunicação/Jornalismo pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Mestre e doutoranda em Comunicação pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Integrante do Grupo de Pesquisa Laboratório de Mídia Digital (LMD/UFJF) e do Grupo de Pesquisa Convergência e Jornalismo (ConJor/UFOP). E-mail: helena-amaral@hotmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1303182683474864>.

Larissa Rodrigues Natalino - Graduada em Comunicação/Publicidade e Propaganda pelo Centro Universitário do Leste de Minas Gerais (UNILESTE). Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Doutoranda em Comunicação pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Integrante do Grupo de Pesquisa Laboratório de Mídia Digital (LMD/UFJF). E-mail: larissa.rodriguesnatalino@gmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3947120808385550>.

NARRATIVAS IMERSIVAS EM MEIO DIGITAL

Luana Viana - Graduada em Comunicação/Jornalismo pela Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). Doutoranda em Comunicação pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Chefe da divisão de Rádio da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). Integrante do Grupo de Pesquisa Laboratório de Mídia Digital (LMD/UFJF) e do Grupo de Pesquisa Convergência e Jornalismo (ConJor/UFOP). E-mail: lviana.s@hotmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7846146952161079>.

Monique Ferreira Campos - Graduada em Comunicação/Jornalismo pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Especialista em Comunicação Empresarial, mestre e doutoranda em Comunicação pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Técnica administrativa em educação nas áreas laboratoriais de fotografia e planejamento visual da Faculdade de Comunicação (UFJF). Integrante do Grupo de Pesquisa Laboratório de Mídia Digital (LMD/UFJF). E-mail: monique.campos@ufjf.br. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1846289544558173>.

Pedro Henrique Ventura Rodrigues de Almeida - Graduado em Sistemas de Informação pelo Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais (IF SUDESTE MG). Mestrando em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Integrante do Laboratório de Aplicações e Inovação em Computação (LApIC/UFJF) e do Grupo de Pesquisa Laboratório de Mídia Digital (LMD/UFJF). E-mail: pedro.ventura@ice.ufjf.br. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5149073217966264>.