



XIII Simpósio Nacional da ABCiber
Virtualização da vida: futuros imediatos, tecnopolíticas
e reconstrução do comum no cenário pós-pandemia.
16 a 19 de dezembro de 2020 – Escola de Comunicações
da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

**MÍDIA, TECNOLOGIAS E NARRATIVAS FICCIONAIS: OS ELEMENTOS DA
IMERSÃO NA WEBSÉRIE *SE EU ESTIVESSE AÍ*¹**

Monique Ferreira Campos²
Carlos Pernisa Júnior³

Resumo

Nos últimos meses, há um movimento crescente de produções audiovisuais sobre e em meio ao cotidiano do isolamento social, sobretudo as que incorporam o uso de tecnologias digitais para a construção das narrativas e as transmissões *online*. A partir desse cenário, o presente artigo procura averiguar de que forma a websérie *Se eu estivesse aí* se inscreve nas perspectivas teóricas que dizem respeito às narrativas em ambiente digital, à virtualização do cotidiano e à promessa de experiência imersiva. Busca-se compreender também como as imagens compõem um roteiro de forte importância da sonoridade, nos momentos da escuta de áudios por parte dos personagens.

Palavras-chave: Cibercultura, Narrativa, Imersão, Websérie, Linguagem audiovisual.

1. 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

1 Artigo apresentado ao Eixo Temático 19: Estéticas da Comunicação: Linguagens e Artes, do XIII Simpósio Nacional da ABCiber.

2 Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Participa do Grupo de Pesquisa Laboratório de Mídia Digital (UFJF). E-mail: monique.campos@ufjf.br.

3 Professor da Faculdade de Comunicação e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Líder do Grupo de Pesquisa Laboratório de Mídia Digital. E-mail: carlos.pernisa@ufjf.edu.br.



XIII Simpósio Nacional da ABCiber
Virtualização da vida: futuros imediatos, tecnopolíticas
e reconstrução do comum no cenário pós-pandemia.
16 a 19 de dezembro de 2020 – Escola de Comunicações
da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

dinâmicas sociais marcadas pelo distanciamento físico e pela expansão da conectividade. Nesse cenário, observa-se também a ampliação dos debates e reivindicações por políticas públicas relacionadas à inclusão digital e direito à informação, pautas que mobilizam principalmente os campos da saúde, educação e cultura.

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 torna-se o cenário predominante e as práticas de direção, produção e edição são esforços de uma equipe que se articula em trabalho remoto.

Nesse sentido, os profissionais específicos não estão à frente das execuções das tarefas de produção nos ambientes de gravação, apenas nas de pós-produção. Ficou recorrente o uso dos celulares dos atores e de suas próprias casas em gravações de obras ficcionais. Da mesma forma, acontecem 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, exposições e shows/lives já trazem para a linguagem audiovisual a escrita de roteiro, as filmagens e edições feitas totalmente em modo remoto.

O isolamento social também é explorado como temática em produções audiovisuais que apresentam situações vividas no confinamento. É o caso da série *Amor e Sorte*, produzida pela TV Globo, e que traz para a programação aberta e fechada da emissora quatro episódios protagonizados por quatro duplas diferentes de artistas. Também da Globo, a série multiplataforma *Diário de um Confinado* é um exemplo de produção remota com gravações em casa. A história foi criada pelo ator Bruno Mazzeo e pela diretora artística Joana Jabace. Outro caso de produção remota com o tema da quarentena é a série de quatro episódios *Crônicas da Pandemia*, do diretor André



Gustavo. São histórias de ficção que abordam a fragilidade humana, com gravações feitas pelos celulares dos atores. Já a narrativa fílmica *Me Cuidem-se*, uma produção de Cavi Borges e Bebeto Abrantes, traz depoimentos, registros de cenas e *lives* que mostram as transformações nas vidas de cinco personagens. As histórias compõem o que ficou intitulado como filme-processo em modo virtual sobre a quarentena.

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*, roteirizada pelo ator Gustavo Vaz, que tem papel protagonista na história juntamente com a atriz Débora Falabella. A websérie, que é um projeto da ExCompanhia de Teatro, está 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”, 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 modo *Se eu estivesse aí* pode ser compreendida como construção narrativa digital e enquanto experiência de virtualização.

2. As narrativas em ambiente digital

A Internet em conjunto com as mídias digitais 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 renovação das modalidades de narrativas e de instauração dessas em redes digitais compõe 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, p. 51) 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

XIII Simpósio Nacional da ABCiber
Virtualização da vida: futuros imediatos, tecnopolíticas
e reconstrução do comum no cenário pós-pandemia.
16 a 19 de dezembro de 2020 – Escola de Comunicações
da Universidade Federal do Rio de Janeiro.



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 através 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. Desse modo, as narrativas exploram e esmaecem as fronteiras entre representação e mundo real.

Nesse sentido, percebe-se um investimento por parte das áreas de 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, 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.

XIII Simpósio Nacional da ABCiber

Virtualização da vida: futuros imediatos, tecnopolíticas
e reconstrução do comum no cenário pós-pandemia.

16 a 19 de dezembro de 2020 – Escola de Comunicações
da Universidade Federal do Rio de Janeiro.



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 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

XIII Simpósio Nacional da ABCiber
Virtualização da vida: futuros imediatos, tecnopolíticas
e reconstrução do comum no cenário pós-pandemia.
16 a 19 de dezembro de 2020 – Escola de Comunicações
da Universidade Federal do Rio de Janeiro.



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 essas 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 muitas vezes a palavra “virtual” ainda ser empregada no sentido de “irreal” e ilusório, 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 o 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.

3. *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 (JOST, 2004).

Se eu estivesse aí é uma websérie desenvolvida pela ExCompanhia de Teatro 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.

A websérie possui dez episódios, sendo cinco na perspectiva da personagem ELA – interpretada pela atriz Débora Falabella – e cinco do personagem ELE – interpretado pelo ator e roteirista Gustavo Vaz. A cada semana uma dupla de episódios foi lançada, tanto no portal GSHOW, da TV Globo, quanto em perfil no Instagram (@seeuestivesseai). 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 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.

XIII Simpósio Nacional da ABCiber
Virtualização da vida: futuros imediatos, tecnopolíticas
e reconstrução do comum no cenário pós-pandemia.
16 a 19 de dezembro de 2020 – Escola de Comunicações
da Universidade Federal do Rio de Janeiro.



Imagem 1: “Débora Falabella e Gustavo Vaz mostram bastidores da gravação – Foto: arquivo pessoal”. Gravação com microfone binaural e utilização de câmeras acopladas às cabeças. Fonte: <https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/>.

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 conectem e vivenciem suas experiências.

XIII Simpósio Nacional da ABCiber
Virtualização da vida: futuros imediatos, tecnopolíticas
e reconstrução do comum no cenário pós-pandemia.
16 a 19 de dezembro de 2020 – Escola de Comunicações
da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

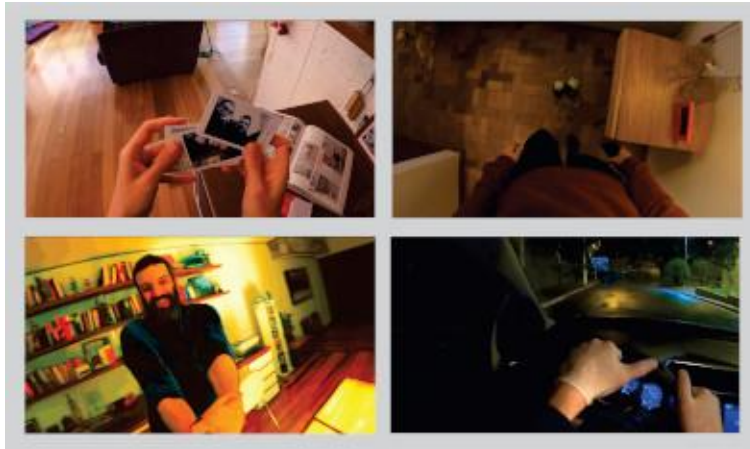


Imagem 2: Cenas da *websérie* que demonstram o uso da técnica de câmera subjetiva.

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.

François Jost discorre sobre o conceito de promessa do gênero – no caso ele trata do gênero na televisão –, o que 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.

XIII Simpósio Nacional da ABCiber
Virtualização da vida: futuros imediatos, tecnopolíticas
e reconstrução do comum no cenário pós-pandemia.
16 a 19 de dezembro de 2020 – Escola de Comunicações
da Universidade Federal do Rio de Janeiro.



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 através 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 pode ser estabelecido 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. 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 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 faz referência 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, 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 de fala narrativo. Os gêneros lúdicos tendem a se definir por um contínuo deslocamento no eixo que opõe o ficcional ao real. 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 a ato de imersão em um mundo virtual.

4. 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



XIII Simpósio Nacional da ABCiber
Virtualização da vida: futuros imediatos, tecnopolíticas
e reconstrução do comum no cenário pós-pandemia.
16 a 19 de dezembro de 2020 – Escola de Comunicações
da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

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. Ela apresenta o conceito de ponto de escuta, o qual define 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) aborda o conceito de supercampo, ou seja, o espaço que extrapola os limites da tela e que pode ser preenchido pelo som. Também desenvolve o conceito de índices materializantes, o que corresponde a maior ou menor capacidade que cada elemento sonoro possui de criar uma imagem mental da fonte sonora que produz o som em questão. Há momentos na websérie em que vários outros sons que compõem a cena são reduzidos para que o áudio de Whatsapp funcione como elemento principal. Mesmo quando os personagens 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

XIII Simpósio Nacional da ABCiber

Virtualização da vida: futuros imediatos, tecnopolíticas
e reconstrução do comum no cenário pós-pandemia.
16 a 19 de dezembro de 2020 – Escola de Comunicações
da Universidade Federal do Rio de Janeiro.



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.

XIII Simpósio Nacional da ABCiber

Virtualização da vida: futuros imediatos, tecnopolíticas
e reconstrução do comum no cenário pós-pandemia.
16 a 19 de dezembro de 2020 – Escola de Comunicações
da Universidade Federal do Rio de Janeiro.



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, permitindo-o vivenciar a cena como um sujeito implicado na ação. “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”, recebemos informações através das 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



XIII Simpósio Nacional da ABCiber
Virtualização da vida: futuros imediatos, tecnopolíticas
e reconstrução do comum no cenário pós-pandemia.
16 a 19 de dezembro de 2020 – Escola de Comunicações
da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

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.

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.

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.



5. 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, aquela personagem ausente no momento. Da mesma forma, a nossa presença na narrativa, como se estivessemos 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 representar 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.

6. Referências

GSÖLLPOINTNER, Katharina. Syn-Aesthetics of Digital Art. In: GSÖLLPOINTNER, Katharina, SCHNELL, Ruth, SCHULER, Romana. **Digital Synesthesia**. A Model for the Aesthetics of Digital Art. Book series of the University of Applied Arts Vienna. Vienna: Edition Angewandte, 2016. pp.11-28.

JOST, François. **Seis lições sobre televisão**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999. 250p.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?**. São Paulo: Ed. 34, 1996. 157p.



XIII Simpósio Nacional da ABCiber
Virtualização da vida: futuros imediatos, tecnopolíticas
e reconstrução do comum no cenário pós-pandemia.
16 a 19 de dezembro de 2020 – Escola de Comunicações
da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

MACHADO, Arlindo. Regimes de imersão e modos de agenciamento. In: Anais do XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. **INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**. Salvador: 2002. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/9131a28436128d20687f11f8e2bf62e8.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2020.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise Crítica da Narrativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013. 254 p.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

OPOLSKI, Débora Regina. A Comunicação no Cinema dos Sentidos: Abordando a Imersão sob a Perspectiva do Som. **Revista Ação Midiática** – Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura, n. 9, Ano 2015. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/acaomidiatica/article/view/37954>. Acesso em: 14 set. 2020.

SE eu estivesse aí. Direção: Débora Falabella e Gustavo Vaz. Intérpretes: Débora Falabella e Gustavo Vaz. Roteiro: Gustavo Vaz. Trilha sonora e supervisão de áudio: Gabriel Spinosa. Idealização: ExCompanhia de Teatro. Rio de Janeiro: GSHOW, 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/>. Acesso em: 2 jul. 2020.