
ESTUDO DE CASO DA WEBSÉRIE IMERSIVA “E SE EU ESTIVESSE AÍ”: Estratégias desenvolvidas na construção de narrativas imersivas em mídia digital¹

Cristiane TURNES MONTEZANO²

Carlos Pernisa Júnior³

Universidade Federal de Juiz de Fora, Minas Gerais, MG

RESUMO

Esse artigo procura estudar a websérie “E Se Eu Estivesse Aí” com o objetivo de avaliar até que ponto ela cumpre sua promessa de ser uma série digital imersiva, e também busca avaliar, compreender e verificar de quais os recursos ela faz uso para alcançar o objetivo de desenvolver uma narrativa que tem como umas das principais intenções provocar sensação de imersão em seus espectadores. A pesquisa recorre à metodologia de Análise da Materialidade Audiovisual desenvolvida por Iluska Coutinho no âmbito do grupo NJA (Núcleo de Jornalismo e Audiovisual) para construir uma ficha de análise que norteie nossa pesquisa. Levaremos em conta no trabalho os conceitos de narrativas digitais interativas e imersão apresentados por Janet Murray e os estudos de Katharina Gsöllpointner sobre sinestesia nos ambientes digitais.

Palavras-chave: Narrativas digitais, Imersão, Sinestesia, Websérie, E Se Eu Estivesse Aí

1 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 envolvem sobre ambientes digitais e imersão, sobretudo na busca do desenvolvimento de tecnologias que consigam proporcionar cada vez mais percepções sensoriais como busca o pesquisador 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.

¹ Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergência Tecnológicas, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Mestrado em Comunicação da UFJF, integrante do Laboratório de Mídia Digital e do Núcleo de Jornalismo e Audiovisual, email: c.turnes@hotmail.com

³ Doutor em Comunicação Social, professor do curso de Jornalismo e do PPGCOM da Faculdade de Comunicação da UFJF, orientador do trabalho, email: carlos.pernisa@ufjf.edu.br

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 “E 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 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 através da construção de fichas de análise para guiar o estudo sobre os caminhos da imersão através do 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 e os estudos de Katharina Gsöllpointner sobre sinestesia nos ambientes digitais.

2 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.⁴

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 últimas.⁵ (GSÖLLPOINTNER, 2016, p.12-13, em tradução livre)

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.

3 Analisando a websérie “E 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

⁴ Vídeo com algumas reações de pessoas a simuladores de realidade virtual <https://www.youtube.com/watch?v=SID-Yo9q2so>

⁵ 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.

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 perpassem 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)

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.

O material empírico em análise nesta pesquisa são os vídeos que compõem a websérie imersiva “E Se Eu Estivesse Aí” que foi lançada em 8 de junho deste ano no *site* de entretenimento do Grupo Globo Gshow. A série além de estar disponível no *site* Gshow pode ser encontrada no Instagram pessoal da atriz Débora Falabella, uma das criadoras da série, na qual também atua, e em uma conta no Instagram criada especialmente para a série “@seeuestivesseai”.

“E Se Eu Estivesse Aí” é composta por dez (10) episódios com duração em torno de sete (7) minutos cada. Foi criada, produzida e realizada pelos atores Débora Falabella e Gustavo Vaz durante o período de quarentena que ocorre por orientação da Organização Mundial da Saúde (OMS) devido à pandemia da Covid-19⁶. Nesse ponto é importante pontuar que devido a esse momento atípico toda a produção foi gravada no apartamento que os atores dividem - eles moram juntos -, o que faz da série uma produção caseira em alguma medida, mesmo que através de fotos e entrevistas seja possível perceber o uso de alguns equipamentos profissionais, como o microfone de captação de áudio binaural.

⁶ Informações sobre a Covid-19 <https://coronavirus.saude.gov.br/sobre-a-doenca#o-que-e-covid>

A série está descrita da seguinte forma em sua página do Instagram: "Websérie imersiva em 1ª pessoa e áudio 3D. Um casal em crise durante o isolamento. Você, dentro da história." Em matéria realizada para a página da série no *site* do Gshow, o formato da série é descrito como inédito e inovador.⁷

De acordo com seus criadores, em entrevista ao Gshow, o convite para imersão se dá por duas vias: o enredo da série e as escolhas de técnicas de gravação de imagem e som. A história é sobre um casal que está dando um tempo no relacionamento e, por isso, encontra-se separado no momento em que se iniciou o período da quarentena e mantém contato através de trocas de mensagens. Situação essa que remete ao momento vivenciado pelas pessoas em geral, pois se passa com as personagens estando em quarentena e lidando com as problemáticas decorrentes do distanciamento social imposto. O produto audiovisual utiliza recursos de gravação de vídeo, som e aparatos tecnológicos que promovem aumento da sensação sensorial, como o áudio binaural.

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

Com base na leitura dos estudos de Katharina Gsöllpointner (2016) sobre sinestesia nos ambientes digitais, identificamos as principais percepções sensoriais que podem ser estimulados 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 sinestésicas⁸, 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

⁷<https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/noticia/se-eu-estivesse-ai-webserie-com-debora-falabela-e-gustavo-vaz-tem-formato-inedito-com-audio-3d.ghtml>

⁸ 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.

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 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 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.

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:

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)			
Interoceptivas	gustativo (paladar)			
	percepção de órgãos internos (viscerocepção)			
	dor (nocicepção)			
	tempo e temperatura (termocepção)			
	sensação de movimento (cinestesia)			

Através da aplicação da ficha em nosso objeto, conseguimos fazer uma primeira análise que auxiliou na identificação dos recursos e propostas de ações usados 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.

Ficha de análise imersão 1				
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)	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

3.1 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 EP1 - 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.”

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 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.
---	--	---------------------------------	--	--

Análise do EP3 - Eu nunca deixei de te amar, seu idiota

Descrição do episódio “ > Cada vez mais sozinho, ELE tem uma difícil DR com sua ex.”

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, deitando 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 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 vai 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.
------------------------------------	--	--	--	---

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo buscou analisar a websérie nacional “E 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.

Através 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**. XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Intercom, 2016.

GSHOW- **Se Eu Estivesse Aí**. Disponível em: <<https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/>> Acesso em 30 de setembro de 2020

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 de setembro de 2020

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**; tradução: Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

Instagram- **Débora Falabella**. Disponível em: <<https://www.instagram.com/deborafalabellaoficial/channel/>> Acesso em 30 de setembro de 2020

Instagram- **Se Eu Estivesse Aí**. Disponível em: <<https://www.instagram.com/seeuestivesseai/>> Acesso em 30 de setembro de 2020

RESEARCHGATE - **GHINEA, G.; TIMMERER, C.; LIN, W.; GULLIVER, S. R. Mulsemédia: State of the art, perspectives, and challenge**, 2014. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/273981738_Mulsemidia_State-of-the-Art_Perspectives_and_Challenges> Acesso em 30 de setembro de 2020

RESEARCHGATE- **GSÖLLPOINTNER, Katharina. Syn-Aesthetics of Digital Art**, 2016 Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/301859084_Syn-Aesthetics_of_Digital_Art> Acesso em 30 de setembro de 2020