

Imersão e inovação em *Se eu estivesse aí*¹

Carlos PERNISA JÚNIOR²
Universidade Federal de Juiz de Fora, MG

RESUMO

A imersão é uma das maneiras de colocar o espectador como que “dentro da história” e vem sendo estudada de diversas formas e em vários meios. Neste trabalho será investigada a imersão proporcionada pela websérie *Se eu estivesse aí* (2020) e as estratégias utilizadas para que isso aconteça. Ainda será abordado o uso de elementos inovadores para a construção da história. Toda esta investigação será feita a partir de uma pesquisa bibliográfica e também de uma análise da própria série, com objetivo de observar a imersão proporcionada por ela e 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.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação; imersão; linguagens; websérie; narrativa.

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

¹ Trabalho 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.

² Doutor em Comunicação e docente do Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora (MG), e-mail: carlos.pernisa@ufjf.edu.br.

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 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 aceite 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”.³ 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

³ WINNICOTT, *Playing and reality*, 1971, p. 123.

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 - A WEBSÉRIE

Assim, na websérie *Se eu estivesse aí*, tem-se que aceitar a história que está sendo contada sobre um casal durante a pandemia de 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? Antes de responder a esta pergunta, é importante saber mais sobre a série.

A produção exibida no Gshow foi realizada durante a pandemia de Covid-19, 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, é a outra pessoa no elenco. A websérie é dividida em episódios de cerca de cinco minutos, em formato de vídeo digital, mas disponível no Instagram. 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 à beira da 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 tonando a maneira deles se expressarem um para o outro. As temáticas dos pares de episódios surgiram daí: solidão, raiva, saudade, medo e esperança. A cada semana, um par de episódios foi lançado, 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.

As gravações, sendo feitas durante a pandemia de Covid-19, também tiveram suas restrições. Uma equipe de filmagem não pôde ser montada nestas condições, e os atores tiveram que adaptar todas as funções desta equipe. Isso fez com que a experimentação atingisse níveis ainda mais amplos, fora de limites pensados anteriormente.

Tentando, então, responder à pergunta colocada no início desta seção, 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.

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. 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.

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 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

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. 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, 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.

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 com da mesma maneira como se estivesse com o aparelho muito próximo. 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 trama 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 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 desnortado, 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 das 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 possível 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-como-e-complexo-dividir-a-hora-do-trabalho-e-da-intimidade-na-quarentena.ghtml>. Acesso em: 26 de setembro de 2020.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

MASSAROLO, João; MESQUITA, Dário. Imersão em realidades ficcionais. In: **Revista Contracampo**, v. 29, n. 1, ed. abril ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. p. 46-64.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural/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-eu-estivesse-ai/noticia/debora-falabella-e-gustavo-vaz-adaptaram-apartamento-onde-vivem-para-gravacao-de-webserie.ghtml>. Acesso em: 26 de setembro de 2020.

ROSSO, Fabio. Débora Falabella e Gustavo Vaz contam como foi o processo de criar websérie em quarentena. **Gshow**. 09 jun. 2020. 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: 26 de setembro de 2020.

ROSSO, Fabio. Débora Falabella e Gustavo Vaz se entrevistam e revelam bastidores de 'Se Eu Estivesse Aí'; veja vídeo! **Gshow**. 08 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 de setembro de 2020.

ROSSO, Fabio. '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-eu-estivesse-ai/noticia/se-eu-estivesse-ai-debora-falabella-e-gustavo-vaz-explicam-escolha-dos-temas-dos-episodios.ghtml>. Acesso em: 26 de setembro de 2020.

ROSSO, Fabio. 'Se Eu Estivesse Aí': últimos episódios têm surpresa emocionante; confira! **Gshow**. 06 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 de setembro de 2020.



ROSSO, Fabio. 'Se Eu Estivesse Aí': websérie com Débora Falabella e Gustavo Vaz tem formato inédito com áudio 3D. **Gshow**. 06 jun. 2020. 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: 26 de setembro de 2020.

ROSSO, Fabio & 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-live-curiosidades-da-webserie-se-eu-estivesse-ai.ghtml>. Acesso em: 26 de setembro de 2020.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal: aplicações na hipermídia**. 3 ed. São Paulo: Iluminuras/FAPESP, 2005.

SE eu estivesse aí. Websérie. Gshow/Instagram - IGTV. 2020. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/>. Acesso em: 26 de setembro de 2020.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Tradução de José Octávio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975.