



Ela e os Games: Entre a Estética Digital Representada e a Vivenciada¹

Leonardo Vieira da ROCHA²

Centro Universitário Integrado do Brasil, Curitiba, PR
Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, PR

Resumo

O presente artigo busca analisar os aspectos da estética digital – interatividade, interface e imersão – representadas no filme “Ela” (Her, Spike Jonze, 2013) e compará-los aos mesmos aspectos vivenciados no ato de jogar. Busca-se compreender se no filme, estes aspectos são representações verossímeis do que é experimentado nos games contemporâneos. Considera-se ao final deste artigo três proposições. A primeira, de que a interatividade representada na tela se apresenta em sua forma plena, e que esta forma ainda está distante dos níveis propostos pelos jogos atuais. Em segundo, que as interfaces do filme são adaptações verossímeis das tecnologias utilizadas pelos games contemporâneos e que a imersão escapista é o resultado desta estética digital tanto no filme como fora dele.

Palavras-Chave: Ela; Games; Interatividade; Interface; Imersão.

Introdução

São diversos os fatores que contribuem para que a tecnologia contemporânea se destaque como potencializada a de experiências psíquicas, emocionais e culturais nunca antes vistas, ou pelo menos, muito pouco percebidas. Os valores e ritos sociais sofreram grandes mudanças que não podem ser analisadas, ou julgadas, pelos conceitos paradigmáticos anteriormente vigentes. Para exemplificar, imaginemos as seguintes situações. Um homem se apaixona perdidamente pela voz de uma mulher sem nunca tê-la visto. Em outra situação, um homem se apaixona pela imagem de uma mulher sem nunca ter conversado com ela. Situações completamente possíveis, porém como seria a nossa reação se soubéssemos que no primeiro caso a voz fosse a de um sistema operacional inteligente ouvida por um dispositivo semelhante a um celular e, no segundo, a mulher fosse um personagem de um game?

A primeira situação nos é apresentada pelo cinema no filme ‘Ela’ (Her, Spike Jonze, 2013) que maximiza, assim como propõe uma reflexão, a ideia de como a tecnologia, cada vez mais constituída de uma inteligência solipsista, pode complementar as necessidades emocionais humanas. Este caso de amor surreal e ficcional, codificado em uma linguagem audiovisual é uma representação particular e complexa de uma realidade crescente dos nossos

¹Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 4 a 6 de junho de 2015.

²Mestrando do curso de Comunicação e Linguagens na linha de Cinema e Audiovisuais e Professor pesquisador do curso de Administração do Centro Universitário Integrado do Brasil - Unibrasil. E-mail: prof.leorocha@gmail.com

tempos, de que o amor, ou pelo menos a forma que entendemos o que é “amor” está se transformando.

O que nos leva à segunda situação. O caso de amor que culminou com matrimônio, com direito a casamento, marcha nupcial e arremesso de buquê, entre um homem e uma personagem de game, não está em um filme pois realmente aconteceu. No Japão, um rapaz, conhecido apenas pelo apelido virtual de SAL9000, se apaixonou e casou com *Nene Anegasaki*, personagem virtual do jogo *Love Plus* para *Nintendo DS*. Segundo a BBC Brasil³ que reportou o caso, o jogo é bastante popular no país e tem como principal objetivo ser um ‘simulador do amor’ desafiando os jogadores a conquistar os personagens com missões que vão desde dizer ‘eu te amo’ cem vezes ao beijar a tela do aparelho.

O que o cinema idealizou como uma ficção futurística o videogame tornou realidade. Este acontecimento demonstra o poder dos games que, como aponta Santaella (2004), possuem uma competência imersiva capaz de produzir os mais diversos desdobramentos de apelo e adesão artística, psíquica e sociocultural.



Capa do jogo Love Plus e foto da cerimônia de casamento de SAL9000 e Nene Anegasaki
Fonte: www.obutecodanet.ig.com.br

Mas com base nestas duas situações e na afirmação da autora, indagamos o que existe na tecnologia capaz de gerar tal atitude, seja na ficção ou na realidade? Assim, deixando-se em segundo plano os aspectos psicológicos e emocionais que certamente contribuem para estas situações, o que nos interessa neste trabalho é refletir sobre os elementos da tecnologia contemporânea – e aqui especificamente nos debruçamos sobre os games - que, nos parece, influenciam diretamente seus usuários, colaborando para tais envolvimento.

Neste aspecto entendemos estes elementos como formadores de uma estética digital como explicitado pelos autores Weibel (1996); Arantes (2005) e Giannetti (2006). Em resumo, para estes autores a estética digital começa a ser pensada a partir da utilização de obras interativas com o propósito de desenvolver a imersão e onde a comunicação entre

³ RANI, Anita. Conheça os otaku, os japoneses que preferem namoradas virtuais a sexo. BBC Brasil, 2013. Disponível em: http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/2013/10/131024_otaku_japao_sexu_dg.shtml. Acesso em 10, mar. 2015.



homem e máquina existe por meio de interfaces, servindo de mediadores entre interatores. Neste aspecto, entende-se uma estética digital baseada na ideia de que ambos os interatores são elementos pensantes, e na interação cria-se um novo pensar.

Assim o presente artigo pretende analisar o filme ‘Ela’ (2013, Spike Jonze), focando o olhar sobre três elementos em específicos desta estética digital: a interatividade, a interface e a imersão. Buscamos apreender as convergências na relação entre homem e máquina comparando as considerações representadas na diegese do filme em relação à experiência existente entre jogador e games. É necessário explicitar que, ao examinar o filme como base comparativa da realidade dos games entendesse a existência de diferenças em suas formas, linguagens, processos de produção codificacionais, contextos e convenções próprias; todavia a análise é passível ao transportar as potencialidades estéticas-sensoriais.

O Filme

A diegese situa-se em Los Angeles em futuro sem data específica. Uma cidade cotidiana e atual preenchida pela comunicação tecnológica mais moderna, com celulares e computadores que respondem perfeitamente aos comandos de voz. Tecnologia inteligente o suficiente para escrever cartas com caligrafia manuscrita ao serem ditadas.

É assim que conhecemos Theodore (Joaquim Phoenix), um escritor, ou melhor seria dizer, um ditador de cartas para pessoas que ainda querem resguardar o efeito nostálgico e romântico de enviar e receber cartas impressas. Sugestivamente, a primeira cena do filme apresenta Theodore ditando uma carta, simulando uma intimidade que, ao final, descobrimos ser a ferramenta de trabalhos de todos na empresa. Theodore está separado a quase um ano, mas ainda guarda sentimentos por Catherine (Rooney Mara) que vem tentando conseguir a assinatura dos papéis do divórcio. Sentimentos estes que são demonstrados em vários *flashbacks* durante a narrativa.

Theodore é um homem solitário e recluso, que escuta canções melancólicas e joga videogame 3D sozinho (o próprio jogo no filme é um adjuvante que nos dá sinais da solidão, angústia e frustração do protagonista). Ao comprar um novo e revolucionário sistema operacional, denominado OS1, baseado em inteligência artificial, Theodore é apresentado à Samantha (voz de Scarlett Johansson) após responder a três perguntas: Você é social ou antissocial? Prefere que a voz de seu sistema seja masculina ou feminina? E como descreve a relação com a sua mãe? (Uma analogia ao filme *Blade Runner* de 1982, que por sua vez se baseia em na psicologia Freudiana).



Theodore e Samantha se conhecem
Fonte: Filme Ela. Plano recortado pelo autor, 2015.

A relação entre homem e máquina evolui de simples tarefas funcionais como organizar o disco rígido e correção ortográfica para conversas erotizadas e sexo virtual pelo fone de ouvido. Percebe-se também a evolução de Samantha de um simples sistema operacional personalizado para, como ela mesmo diz em uma cena, para “algo a mais”. Aos poucos Theodore é envolvido pela personalidade (e pela voz sensual) de Samantha, primeiro como uma confidente, alguém para quem ele se sente confortável em contar tudo para em seguida se envolver completamente em uma relação de amor, platônico, mas verdadeiro.

O filme apresenta uma relação amorosa, que se não fosse o seu aspecto peculiar, poderia existir em qualquer relacionamento. Discussões, reconciliações, demonstrações de ciúmes de ambos os lados, mágoas, desculpas e por fim, o adeus. E em cada um destes momentos criam-se fraturas poéticas estabelecendo escapatórias que colocam em jogo o *status quo*, não apenas do protagonista em relação ao amor, mas do que nós, seres humanos entendemos por amor.

O que o filme demonstra é que não se trata de desejo ou paixão, mas de sentimentos. Duas coisas completamente diferentes, mas interligadas, autônomas, mas homogêneas. A paixão precisa do corpóreo, seja por um abraço, um beijo, um orgasmo. O sentimento não. Isto fica claro na cena em que Samantha recorre a um serviço que materializa o sexo entre usuários e OS's mas Theodore não se mostra a vontade e mesmo quando ele, no auge do tesão, parece estar pronto para consumir esta relação triádica, ao ver o rosto da substituta e ouvir a voz de sua amada lhe pedindo que diga “eu te amo”, o sentimento é vitorioso. O sentir está na mente (não, o coração tem outra função) e a mente é o órgão mais livre do ser humano por que é com ele que imaginamos o amor perfeito. Assim, é neste aspecto que precisamos abordar a relação entre homem e máquina. O que levou Theodore a ter sentimentos por Samantha?



Como já dito no início deste trabalho, é indiscutível a existência de aspectos psicológicos e emocionais no personagem, aspectos estes abertamente discutidos por ele mesmo em certas cenas. Mas além disto, existe algo na relação ou interação entre homem e máquina que contribui consideravelmente para que tal sentimento se efetive. O primeiro aspecto considerado é a interatividade.

Interatividade

Para compreender a interatividade, é necessário compreender o termo interação, visto como um processo de articulação comunicacional e de compartilhamento simbólico. (BRAGA; SANTOS e MATTOS, 2008 p.211). Lemos (1997) aponta que a interação, quando mediada pela tecnologia, evolui em quatro níveis, sendo o primeiro nível limitado ao manuseio do aparato tecnológico e o último nível caracterizado pela interatividade ativa. Neste nível o sujeito altera sua condição passiva (no sentido de ação) para uma coparticipação ativa sobre conteúdo e contexto. Assim, a interatividade é entendida como característica própria de uma multi-interação humano-máquina vista, não exclusivamente como elemento dependente do ambiente virtual ou da mídia, mas como um processo de construção simbólica entre interagentes. (PRIMO, 1998).

Esta evolução em níveis é corroborada por Weibel (1996, p.339) ao apontar que a interatividade se apresenta como o sétimo estágio na evolução das imagens auxiliadas e mediadas por computador. Segundo o autor:

As tecnologias de telecomunicação interativas permitem arte na rede, de forma televirtual, arte no espaço de dados puramente imaterial, e tele presencial. Telerobótica, televisão por cabo, televisão interativa, e redes digitais com envergadura mundial constituem "super-rodovias eletrônicas" [...] o próximo estágio - até agora banido para o domínio da ficção científica - já está começando a se tornar realidade na esfera da interface de pesquisas e tecnologias sensoriais avançadas. [Tradução livre]⁴

Santaella (2004) complementa apresentando a interatividade como “propriedade intrínseca da comunicação digital” e potência de criação de uma obra aberta e dinâmica onde o sujeito constrói e reconstrói conteúdos, contextos em cada nova ação, diferente da anterior.

⁴ *The interactive telecommunication technology enables art in the network, televirtuality, purely immaterial art in data space, and telepresence. Telerobotics, cable television, interactive television, and digital networks with global span constitute "electronic super highways" [...] the next stage - until now banished to the domain of science fiction - is already beginning to become reality in the sphere of interface research and advanced sensory technologies*



Já Machado (2007) e Silva (1998) apontam que esta construção e reconstrução de conteúdos só se desenvolve por meio de seus fundamentos relacionais ou, em outras palavras, a interatividade só existe mediante a identificação de tais fundamentos. São eles: Participação-interação, Bidirecionalidade-hibridação e potencialidade-permutabilidade

Participação-interação – De acordo com os autores este fundamento envolve a influência participativa do espectador/usuário na produção conjunta de emissão e recepção de mensagens em um nível maior do que simplesmente escolher uma opção ou responder sim ou não. Na interatividade deve haver uma polifonia de interesses e uma ação dialógica que manifesta diferentes pontos de vista, sejam eles culturais, ideológicos, políticos, etc.

Bidirecionalidade-hibridação – Tendo em vista que a comunicação necessita de dois polos (emissor e receptor) este fundamento diz respeito ao modo como cada polo trabalha a codificação e a decodificação simultaneamente. Emissor se torna receptor e vice-versa em um processo de hibridismo.

Potencialidade-permutabilidade - Este fundamento propõe a multiplicidade e pluralidade de conexões possíveis, aleatórias e, de certa forma, livres. A interatividade deve permitir ao indivíduo uma mobilidade não sequencial, não definida previamente e que potencialize a troca entre polos.

Percebe-se que os fundamentos citados apresentam a natureza de possibilidades da interação no meio digital, ou em outras palavras a potência do meio digital interativo. É possível dizer que os games apresentam estes princípios ao potencializar a interação por meio da ação do jogador, seja pelo dispositivo ou na diegese, do fluxo circular de informações e da liberdade dos interatores no ambiente apresentado. Importante lembrar que esta potência acontece mesmo sem a presença humana em um dos polos, isto é, homem e máquina conversam entre si em.

Ora a interatividade presente no filme é apresentada já no momento de criação de Samantha. Ao responder as três perguntas que dariam maior sinergia entre usuário e sistema operacional, identificamos não apenas que o nível mais alto de interação existente mas os fundamentos da interatividade propostos pelos autores. Emissor e receptor se fundem, simultaneamente, em um dialogismo que perdura por todo o filme. A interação entre protagonistas não é simplesmente reativa, isto é, um aglomerado de escolhas (a única escolha em toda comunicação é a voz do sistema, feminina ou masculina). Após isto os interesses de ambos são polifônicos. O próprio Theodore afirma na cena em que confessa a sua melhor amiga que está namorando um OS “- Quando *conversamos* eu me sinto próximo dela. Eu



sinto que ela está comigo. Quando apagamos a luz durante a noite eu me sinto abraçado” [grifo nosso].

Nesta mesma cena e diálogo, além de outras diversas, é possível perceber a participação e interação, fundamento primário da interatividade. Os protagonistas se sentem. Participam um da vida do outro, alteram e transformam suas ações diárias e cotidianas em prol da participação ativa do outro.

Por fim, a interatividade, por meio de seu terceiro fundamento, a potencialidade-permutabilidade, contribui para o sentimento do protagonista ao permitir a troca simbólica. Não basta apenas o diálogo, pois ele em si pode ser apenas reativo. Um fala, o outro escuta para em seguida se inverterm os papéis. Mas a interatividade exige que neste diálogo se construam novas significações em um processo de alteridade. E isto acontece por todo o filme. Samantha e Theodore aprendem, crescem, evoluem. Constroem conteúdos e contextos particulares como um “casal”, inclusive uma das cenas que representa esta construção simbólica envolve a aceitação de Theodore de que sua namorada é um sistema operacional de computador e a leva para um passeio de casais com seu colega de trabalho, onde se vê as “mulheres” conversando sobre o gosto de seus namorados e em seguida Samantha declara:

“- Sabe o que é interessante? Antes eu ficava preocupada em não ter um corpo, mas agora eu realmente adoro. Eu estou crescendo de uma forma que poderia se tivesse um corpo físico. Não estou limitada. Posso estar em vários lugares o mesmo tempo. Não sou ligada ao espaço e tempo como seria se eu estivesse presa a um corpo que vai morrer.”

Percebe-se então que a interatividade se mostra como elemento em potencial do sensível na relação entre humanos e não humanos. As percepções e sensações enaltecidas pelo filme demonstram claramente a não necessidade de dois corpos para se efetivarem. Todavia, há sim elementos físicos no filme que auxiliam estas sensações. São as interfaces.

Interface

A interface, seguindo as proposições de Primo (1998), é todo e qualquer artefato mediador da interação comunicacional entre homem e máquina visto como superfície de contato. Para os autores a interface é o meio tradutor entre realidades materiais distintos e quanto menor for a superfície de contato, maior será a realidade traduzida e por conseguinte, maior será a imersão de seus usuários.



Esta afirmação é corroborada por Manovich (2001) e Arantes (2005) quando os autores explicitam que a interface é a fronteira separadora entre dois espaços diferentes, mas coexistentes. No caso o mundo real e o mundo virtual e ambos, quando Inter facetados, não são possíveis de serem percebidos separadamente.

Já para Johnson (2001) a interface tem um poder muito singular de simular, de forma visual ou estrutural, os movimentos que existem no mundo real em um ambiente digital ou virtual. A interface se posiciona como um representante do usuário entre um universo de dados. O mesmo autor ainda aponta que um dos elementos fundamentais da interface são os agentes, programas inteligentes que:

[...] instalam-se no disco rígido do nosso computador e lá ficam para sempre, espionando nosso comportamento e ajudando quando têm uma chance. Outros são turistas em tempo integral, vagando pela Internet em busca de informação e só voltando para casa quanto têm novidades para contar. Alguns agentes são extrovertidos; compilam dados relevantes para nós conversando com outros agentes, trocando histórias e recomendações. Estas três classes representam a gama de possibilidades para interfaces baseadas em agentes: o agente "pessoal", o agente "viajante" e o agente "social". (JOHNSON, 2001 p.163)

A interface é um elemento físico constituinte da interatividade no ambiente digital/virtual que pode se apresentar de diversas formas e aparências, mas sejam elas quais forem todas acabam por envolver uma percepção sensorial do usuário, isto é, para alcançar sua funcionalidade plena ela deve envolver os cinco sentidos humanos. A visão - por meio de superfícies visuais; a audição – por meio de sistemas de reprodução e captação de áudio – e o tato – por meio de sensores e controladores de movimentos. Interfaces que funcionam pelo paladar e pelo olfato ainda são projetos em testes e não são comumente utilizados (RIBEIRO; LUCCHESI E CASTANEDA, 2014).

Dentre as interfaces presentes no filme, duas foram desenvolvidas pelo designer gráfico Geoff McFetridge que buscou propositalmente um visual híbrido entre o futurístico e o retro. A tela em fundo avermelhado com a logo de um círculo, visualizada no computador pessoal de Theodore e o aparelho celular multitoques. Tanto a interface visual quanto a estrutura são possíveis perceber uma certa transparência, não há botões ou menus de tela.

A caixa em formato de cigareta, com aspectos visuais de cores fortes, minimalistas e planas passam a sensação de experiência tátil com um objeto artesanal feito à mão e o computador (assim como todos os computadores que aparecem em tela), apresentam molduras em madeira, simulando quadros que expõem as telas como obras de arte. A outras

interfaces são a câmera utilizada pela substituta de corpo, representada por uma pinta de rosto e o aparelho auditivo sem fio, por onde Theodore conversa com Samantha.

As principais interfaces utilizadas durante a maior parte do filme é sem dúvida o aparelho auditivo e o celular. O primeiro, com a função de simular os sistemas de reprodução e captação de áudio e o segundo simulando as percepções visuais, ou em outras palavras, os olhos e ouvidos de Samanta.



Samantha e suas interfaces

Fonte: Filme Ela. Planos recortados pelo autor, 2015.

Aqui é relevante ressaltar que Samantha enxerga pelo ponto de vista de Theodore, ou mais precisamente, do ponto de vista do bolso de Theodore. Assim a interface visual tem um papel importante na história pois é Theodore que decide como ela irá olhar o mundo. São poucas as cenas em que ela detém o controle, como a cena do parque, em que ela controla a direção de Theodore de olhos fechados ou na cena em que ela pede para olhá-lo dormindo, de novo. Assim, no momento que Samantha pede para que a substituta use a pinta no lugar celular, isto demonstra, me parece, um desejo de se pôr no lugar do outro, de ser independente como entidade física ou como diria McLuhan (1980), se tornar uma extensão do corpo, o corpo de outra.

Percebe-se então que a interface não é o “corpo” de Samantha, pois ela em si é uma interface. Uma interface constituída de uma entidade que é, ao mesmo tempo, agente pessoal, viajante e agente social. Se não houvesse os dispositivos citados, não haveria Samantha e, por conseguinte, não haveria relacionamento. Com a interface delimitada como uma extensão funcional sensorial chegamos ao último elemento que, nos parece é o elemento final que contribui para a relação entre homem e máquina: a imersão.

Imersão

A imersão envolve a utilização de uma diversidade de tecnologias que favorecem o acesso a ambientes e espaços virtuais por meio da percepção sensorial do indivíduo com o objetivo de fortalecer a experiência do usuário. Este outro espaço deve ser no mínimo,

visualmente e sonoramente o mais próximo de sua contraparte no ambiente real para que a imersão possa ocorrer. (MURRAY, 2003)

Complementando a afirmação acima Pine II e Gilmore (1998) afirmam existir quatro dimensões e classificações a serem compreendidas na experiência do usuário. Juntas elas formam o que os autores denominam “Os quatro reinos da Experiência”. As dimensões são: absorção (*absorption*), a participação passiva (*passive participation*), a participação ativa (*active participation*) e a imersão (*immersion*). A união de cada dois fundamentos. Ao unir duas dimensões, tem-se um tipo de experiência. A classificação das experiências são: Entretenimento, Educacional, Estética e Escapista. A figura abaixo exemplifica melhor a relação entre fundamentos e classificações da experiência.



The four realms of an experience
Fonte: <http://www.experienceconomy.com>

Os autores ainda apontam que experiências individuais são mais comuns mas que ao quanto mais sinergia entre as quatro dimensões, mais rica será a experiência pois os indivíduos poderão ser simultaneamente participantes que interagem e absorvem o que está acontecendo. Com base no diagrama apresentado, percebe-se que a imersão é a experiência que une uma participação ativa com o objetivo de escapatória do real. O que está em consonância com o conceito de imersão apresentado por Murray (2003, p.102):

A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado e prazerosa em si mesma, independente do conteúdo da fantasia. [...] a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial,



Para Murray (2003) e Gosciola (2003) a imersão necessita de uma certa transparência da interface, isto é, a capacidade de fazer com que o usuário não perceba ou torne mais difícil a visualização dos limites e das fronteiras entre o real e o virtual, pois a imersão está relacionada diretamente à simulação de aspectos representacionais que unem indivíduo e mundo que o rodeia.

Entendemos então que a imersão é uma experiência de apropriação total do sistema sensorial humano pela ambientação digital em uma suspensão intencional com o objetivo de construir escapatórias do real.

Para entender a imersão em “Ela” é necessário delimitar quais são os espaços diferentes mas coexistentes, assim como suas fronteiras. Em um aspecto literal, é possível visualizar um exemplo de imersão entre homem e máquina nas cenas onde Theodore joga videogame e conversa com o pequeno, e mal educado, alienígena. Mas esta é apenas uma meta-imersão. Paralela a verdadeira imersão entre o mundo de Theodore e o Mundo de Samantha. Assim, devemos entender que imersão pretendida está no relacionamento entre eles.

Neste aspecto a imersão é realmente aparente a partir do segundo ato, quando Theodore se desprende, ou deixa de perceber, as fronteiras visíveis e opacas, que sempre o lembravam de que Samantha é um sistema operacional e que o colocavam em uma situação de dúvida sobre o relacionamento. Consideramos então que a totalidade imersiva se desenvolve a partir da cena com o passeio com o colega de trabalho e sua namorada até a cena da viagem para o chalé nas montanhas geladas. Aqui percebemos a profundidade sensorial da relação afetiva entre ambos. Não há mais amarras ou dúvidas, não mais o homem solitário e recluso, não há mais o sistema operacional, o que existe é um casal imerso em um relacionamento.

Contribui a esta imersão o fato de que Samantha, sendo em essência uma voz, se utiliza de aspectos sonoros eloquentes ao processo de fala humana, como o som de respirar entre as falas. Aspecto inclusive questionado em cena por Theodore, o que demonstrava ser uma fronteira opaca, perceptível ainda. Quando esta fronteira se tornou transparente, a imersão se efetivou.

Por fim, podemos considerar que, baseados nos quatro reinos da experiência citados acima, a experiência imersiva se confirma como escapista. Um desejo de Theodore de escapar do seu mundo solitário, recluso e doloroso para um mundo onde, segundo suas próprias palavras, poderia “dividir sua vida com alguém que se encanta com o mundo”.

Já com Samantha a identificação da classificação da sua experiência é mais complexa, pois como um programa em constante evolução, suas experiências mudam constantemente. Assim, ao que



nos parece, Samantha perpassa por todas as quatro classificações ao construir o relacionamento com Theodore. Ela busca aprender, se entreter, vislumbrar e, ao final do filme, ela almeja estar em outro lugar.

“É neste espaço infinito entre as palavras que me encontro agora. É um lugar que não está no mundo físico. É onde todo o resto está e eu nem sabia eu existia [...] Mas é onde eu estou agora. E essa é quem eu sou agora e preciso que me deixe ir.”

Percebe-se a relação sinérgica entre estes elementos ao compreender a existência de uma experiência estética-sensorial. Ver, ouvir, sentir são sensações reais e que podem ser estimuladas e potencializadas por meio da interatividade, de interfaces mais transparentes e experiências imersivas mais próximas da realidade.

Considerações finais

Segundo Lemos (1997, p. 27) “os primeiros jogos eletrônicos, uma das primeiras formas de interatividade digital de massa, mostravam a capacidade das novas máquinas eletrônicas de representar “ações” onde os homens podem, e devem, participar” e sua tecnologia está caminhando para a construção de uma experiência imersiva literal com a evolução da realidade virtual. Os games são permeados por uma conexão ciberespacial onde dialogam sujeitos, máquina e espaço. Nesta conexão indivíduos redefinem conteúdos e por estes são redefinidos em um processo de interatividade materializada, ou mediada por meio de interfaces que exibem imagens estéticas e sensoriais. (MURRAY, 2003).

Neste mesmo viés Maciel e Venturelli (2004, p. 176) apontam que:

Os games foram se tornando cada vez mais complexos e interativos com interfaces mais estéticas e projetadas para ativar a memória espacial do usuário. Os ambientes texturizados foram progressivamente substituídos por sofisticados e complexos mapas arquitetônicos que procuram simular a realidade ou outras épocas em diferentes civilizações.

Os games estabelecem um universo interativo, participativo e imersivo pois jogador e jogo são elementos indissociáveis, um exercendo controle sobre o outro. Na medida em que se desenvolve a interação entre homem e máquina, criam-se mapas mentais de navegação formadas na experiência e progresso em uma estética de controle mútuo e resistência. (SANTAELLA, 2014).

Segundo De Freitas (2011, p. 4) se utilizando da proposição de experiência explicitado por John Dewey, os games são capazes de atos de interpretação e “percepção de uma ruptura e de engajamento em relação aos elementos da experiência na tentativa de restaurar a harmonia”, processo pelo qual significações são construídas.

Samantha, como um sistema operacional, não é um game, tão pouco tem a pretensão de ser um programa lúdico ou narrativo. Mas sem dúvida é interativo, detentor de interfaces e capaz de ofertar, e provar de experiências imersivas. Desta forma a comparação é inevitável, e por que não dizer, necessária para compreender os games como tecnologia contemporânea capaz de influenciar socioculturais.

No filme, a interação entre Theodore e Samantha se apresenta como o nível mais alto, nível 4. O que caracteriza a interatividade mútua e plena. O dialogismo não é apenas reativo, mas participativo. Percebe-se assim que, em sua grande maioria, a interação dos games está em um nível reativo, pois não se percebe uma inteligência artificial atual capaz de simular pensamentos ou sentimentos. Muitos são os projetos que caminham nesta direção, como por exemplo o game ‘The Sims’, um simulador social capaz de executar ações baseadas nas interações do jogador, mas ainda se restringindo aos dados de sua programação.

Em relação aos três fundamentos da interatividade os games os apresentam em graus diferentes e, dependendo do game em específico. É possível observar a participação, bidirecionalidade e a permutabilidade nos games. Cada ação executada pelo jogador envolve uma contrapartida da máquina, que, em um leque de possibilidades programadas, responde se tornando simultaneamente emissor e receptor. Além disto, ao jogador são abertos caminhos e possibilidades de interação, mesmo que restritas à estrutura ludológica prevista pelos desenvolvedores e, se caso for a escolha do jogador, este pode burlar o caminho imposto por meio de brechas e agentes externos. Por fim, no aspecto da permutabilidade, a troca simbólica existente entre jogadores e games é muito forte no que se refere às questões de narratividade e ludicidade, como pode ser visto pelo caso de amor citado na introdução deste trabalho.

Por fim, a comparação entre o percebido no filme e o percebido na relação entre jogadores e games, nos apresenta um último aspecto importante. Para que a imersão ocorra, é necessária a mediação por uma interface. Quanto mais transparente for esta mediação, mais imersiva será a experiência e quanto mais imersiva, mais oportunidades de escapatória do mundo real. No filme, a imersão ocorre em sua plenitude após o desapareço ou desconstrução das interfaces como limitadores da percepção, deixando homem e máquina imersos em um espaço de relacionamento onde o físico não importa. Nos games esta imersão é comum ao se observar, no momento de interação entre o jogo o jogador um afastamento do mundo à sua volta, por assim dizer, em um envolvimento sensorial visual, auditivo e tátil. Contudo, este escape não se estabelece por completo pois o ambiente do espaço físico não é isolado e sempre sofrerá interferências.



Referências

- ARANTES, P. **Arte e mídia**: perspectivas da estética digital. São Paulo: Senac, 2005.
- DE FREITAS, F. A. Video Game, Realidade Virtual e Experiência Estética. **SBGames**. 2011. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/short/92025_1.pdf. Acesso em 10, mar. 2015.
- GIANNETTI, C. **Estética Digital**: Sintopia da arte, ciência e tecnologia. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.
- GOSCIOLA, V. **Roteiro para as novas mídias**: Do game a TV interativa. São Pulo: Senac, 2003.
- JOHNSON, S. **Cultura da interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Zahar, 2001.
- LEMONS, A. Anjos interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais. 1997. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf>>. Acesso em: 10, mar. 2014.
- MACHADO, A. **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.
- MACIEL, M.; VENTURELLI, Suzete. Games. Conexão – Comunicação e Cultura. **UCS**, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, 2004, pp. 167-190. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/viewFile/96/86>. Acesso em 10, mar. 2015.
- MANOVICH, L. **The language of new media**. MIT press, 2001.
- MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck**: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço. São Paulo: Itáu Cultural, Unesp, 2003.
- PRIMO, A. Interfaces de interação: Da potencialidade à virtualidade. **FAMECOS**, n.9 Porto Alegre: Dez, 1998. Disponível em <file:///C:/Users/Prof.Leo/Downloads/3012-10385-1-PB.pdf>. Acesso em 10, mar. 2015.
- PINE, B. J.; GILMORE, J. H. Welcome to the experience economy. **Harvard business review**, v. 76, p. 97-105, 1998. Disponível em: <https://hbr.org/1998/07/welcome-to-the-experience-economy>. Acesso em 10, mar. 2015.
- RIBEIRO, B.; LUCCHESI, F.; CASTAÑEDA, Z. Interfaces de Jogos Digitais. 2009. Disponível em: <http://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t3g3.pdf>. Acesso em 10, mar. 2015.
- SANTAELLA, L. Games e comunidades virtuais. **hiPer**> relações eletro//digitais. **Porto Alegre**: Santander Cultural, 2004. Disponível em <http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>. Acesso em 10, mar. 2015.
- SILVA, M. **Comunicação Interativa e Educação**. São Paulo, 1999. 296 p. Tese. FEUSP, Doutorado.
- WEIBEL, P. **The World as Interface**: toward the construction of context controlled event-worlds. In: DRUCKREY, T. (org.). **Electronic Culture: technology and visual representation**. Nova Iorque: Aperture, 1996. Disponível em: <http://art-tech.arts.ufl.edu/~jack/courses/f06-art6933/papers/time/weibel-interface.pdf>. Acesso em 10, mar. 2015.



VIDEOGRAFIA

ELA. Direção: Spike Jonze. Produção: Sony Pictures: EUA, 2013. 1 DVD (126 min), NTSC, Drama. Inglês. color. Título original: Her.