

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO LINHA DE PESQUISA:
PRODUÇÃO DE SENTIDO NA COMUNICAÇÃO MUDIÁTICA

Bruno Jareta de Oliveira

COMUNICAÇÃO E SENTIDO NO AUDIOVISUAL INTERATIVO PARA OS MEIOS
DIGITAIS: ESTRATÉGIAS ENUNCIATIVAS NA CONSTRUÇÃO DE ESPAÇOS,
TEMPOS E ATORES DO DISCURSO

Bauru

2020

BRUNO JARETA DE OLIVEIRA

**Comunicação e sentido no audiovisual interativo para os meios digitais:
estratégias enunciativas na construção de espaços, tempos e atores do discurso**

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, campus Bauru, para a obtenção do título de doutor, sob a orientação da Professora Doutora Ana Silvia Lopes Davi Médola.

Linha de Pesquisa 2: Produção de Sentido na Comunicação Midiática.

Bauru

2020

Oliveira, Bruno Jareta de
048c Comunicação e sentido no audiovisual interativo para os
 meios digitais : estratégias enunciativas na construção de
 espaços, tempos e atores do discurso / Bruno Jareta de
 Oliveira. -- Bauru, 2020
 239 f. : il.

 Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista
 (Unesp), Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação,
 Bauru
 Orientadora: Ana Silvia Lopes Davi Médola

 1. Audiovisual interativo. 2. Enunciação. 3. Linguagem
 audiovisual. 4. Meios digitais. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru. Dados fornecidos pelo
autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA TESE DE DOUTORADO DE BRUNO JARETA DE OLIVEIRA, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, DA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO - CÂMPUS DE BAURU.

Aos 23 dias do mês de março do ano de 2020, às 13:30 horas, no(a) via sistemas de videoconferência e outras ferramentas para comunicação a distância, reuniu-se a Comissão Examinadora da Defesa Pública, composta pelos seguintes membros: Professora Associada ANA SILVIA LOPES DAVI MEDOLA - Orientador(a) do(a) Departamento de Comunicação Social / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação de Bauru, Professor Doutor ARLINDO REBECHI JUNIOR do(a) Departamento de Ciências Humanas / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação de Bauru, Professor Doutor JEAN CRISTTUS PORTELA do(a) Departamento de Linguística / Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, Professora Doutora YVANA CARLA FECHINE DE BRITO do(a) Departamento de Comunicação / Universidade Federal de Pernambuco, Professor Doutor CONRADO MOREIRA MENDES do(a) Programa de Pós-graduação em Comunicação Social / Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, sob a presidência do primeiro, a fim de proceder a arguição pública da TESE DE DOUTORADO de BRUNO JARETA DE OLIVEIRA, intitulada **Comunicação e sentido no audiovisual interativo para os meios digitais: estratégias enunciativas na construção de espaços, tempos e atores do discurso**. Após a exposição, o discente foi arguido oralmente pelos membros da Comissão Examinadora, tendo recebido o conceito final: APROVADO. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelos membros da Comissão Examinadora.

Professora Associada ANA SILVIA LOPES DAVI MEDOLA



Professor Doutor ARLINDO REBECHI JUNIOR

Professor Doutor JEAN CRISTTUS PORTELA

Professora Doutora YVANA CARLA FECHINE DE BRITO

Professor Doutor CONRADO MOREIRA MENDES

Obs. Realizado via videoconferência

Aos que veem no audiovisual caminhos para transformar.

AGRADECIMENTOS

Dizem que a pesquisa no doutorado é uma jornada solitária. A minha não foi. Não foi graças ao meu marido, disposto a me ouvir em todos os momentos de entusiasmo e inquietação. Não foi graças à minha irmã, à minha mãe e ao meu pai, que sempre estimularam a minha vocação. Não foi graças aos meus amigos admiradores de audiovisual interativo, que ampliaram meu repertório e perspectiva nos diversos debates e trocas, formais ou não, científicos ou não. Não foi graças aos meus colegas da pós, alunos, funcionários e professores, pois a Unesp sempre foi acolhedora por causa deles. E não foi graças à minha orientadora, que em cada conversa expandia a minha percepção científica com a sua mentoria cuidadosa e inspiradora. Nunca estive sozinho. Agradeço a todos eles.

RESUMO

A linguagem audiovisual sofre um constante amadurecimento fruto de inovações tecnológicas que oferecem aos sujeitos da enunciação novas formas de organizar, produzir e consumir os conteúdos. Em diferentes gêneros, formatos e finalidades de comunicação, produtos conhecidos como filmes interativos, jogos eletrônicos, realidade virtual e aumentada, e filmes estruturados em inteligência artificial, por exemplo, forjam novos contratos enunciativos e, na recorrência de experimentações, tensionam o audiovisual enquanto forma expressiva. A semiótica discursiva fundamenta o percurso metodológico adotado na tese, que examina as estruturas de linguagem e suas articulações visando a construção discursiva regida por essa práxis enunciativa. Entendida como efeito de sentido, a interatividade é resultado de um processo, designado como agência, no qual o destinatário pode inserir informações em um sistema programado a atualizar os componentes do enunciado a partir de tal intervenção. Alicerçado nos conceitos de paradigma e sintagma, correspondentes à noção hjelmsleviana de esquema e uso, que organizam as linguagens, constatou-se que o sintagma do audiovisual interativo corresponde a um esquema do qual o enunciador faz uso para dispor um conjunto de situações de agência, que, pela mediação expressiva de uma interface em um dispositivo digital, é atualizada em uma das virtualidades pelo enunciatário, que ocupa o discurso fazendo um novo uso deste inicial, que, para ele, adquire uma condição de esquema. Adotou-se a denominação “escolha” para circunscrever o conjunto de ações da práxis interativa do destinatário. Sob os critérios de duratividade e quantidade de opções explicitadas, identificou-se ao menos oito modos de estruturação das unidades de seleção que balizam a escolha, cujo efeito de sentido já está previsto nas estratégias discursivas. Compreendidas como grandezas semióticas articuladas na textualização sintetizada digitalmente, esta pesquisa assume como critério de segmentação a avaliação das categorias enunciativas de espaço, tempo e pessoa, dispostas nesta sequência por constatar-se que - nas obras selecionadas para análise - espaço e tempo são primordiais nas projeções discursivas, sendo a categoria pessoa organizada em função deles. Na investigação do espaço foram identificadas novas perspectivas na representação da espacialidade que alteram lógicas relativas às noções de contiguidade, ligadas à categoria *continuidade/descontinuidade*, assim como às lógicas de posicionamento espacial pautadas nas leis que regem as dinâmicas do mundo natural, como as relações de *verticalidade/horizontalidade* e *englobante/englobado*. Na categoria do tempo, as análises

mostram que o conjunto de procedimentos empreendidos a fim de construir no discurso um sistema de referências temporais opera no campo das marcas dos acontecimentos pelos quais podemos perceber a passagem do tempo, e que a alteração de tais marcas pela agência promove uma atualização da concomitância e das noções de ordem, sentido e duratividade do sistema enunciado. No estudo da categoria pessoa, destaca-se a constatação de que as escolhas propostas são aquelas que emulam as decisões que os sujeitos efetuam no mundo natural, reservadas geralmente para momentos cruciais da narrativa e com ênfase em dilemas, o que, em conjunto com a montagem audiovisual, sustenta o regime enunciativo que garante uma configuração na qual o enunciatário "é", no discurso, o ator. A arquitetura de toda essa dinâmica engendra a comunicação e o sentido no audiovisual interativo para as mídias digitais, que se estabelece sustentado por um contrato que deve considerar a coerência discursiva, frequência e intensidade das escolhas, resultados da agência e a transparência da interface para que a obra *pareça* interativa. Espera-se que as constatações da tese contribuam para os estudos de Comunicação e colaborem com a compreensão do audiovisual interativo como forma expressiva.

Palavras-chave: Audiovisual interativo. Enunciação. Linguagem audiovisual. Meios digitais.

ABSTRACT

Communication and meaning in interactive audiovisual for digital media: enunciative strategies in the construction of spaces, times and discourse actors

The audiovisual language is constantly changing as a result of technological innovations that offer enunciation actors new ways to organize, produce and consume content. In different genres, formats and communication purposes, products known as interactive films, games, virtual and augmented reality, films structured in artificial intelligence, for example, forge new enunciative contracts and, in the recurrence of experiments, challenge the audiovisual as an expressive form. Discursive semiotics structures the methodological path adopted in the thesis, which examines language structures and their articulations aiming at the discursive construction that occurs through this enunciative praxis. Understood as a meaning-effect, interactivity is the result of a process, called agency, in which the public can insert information into a system programmed to update the text based on such intervention. Grounded in the concepts of paradigm and syntagm, corresponding to the Hjelmslevian notion of scheme and use, which organize languages, it was found that the interactive audiovisual syntagm corresponds to a scheme that the enunciator uses to arrange a set of agency situations that, through the expressive mediation of an interface on a digital device, it is updated in one of the virtualities by the enunciatee that occupies the discourse making a new use of this initial that, for him, acquires a schematic condition. The name "choice" was adopted to circumscribe the set of actions in the addressee's interactive praxis. Under the parameters of durability and number of options made clear, at least eight ways of structuring the selection units that guide the choice were identified, and the meaning-effects of these choices conceive the discursive strategies. Understood as semiotic objects articulated in digitally synthesized textualization, this research assumes as segmentation the evaluation of the enunciative categories of space, time and person, arranged in this sequence because it is verified that in the productions selected for analysis, space and time are essential in the discursive projections, being the category of actor organized according to them. In the investigation of space, new perspectives were identified in the representation of spatiality that alter logics related to the notions of contiguity, linked to the continuity/discontinuity category, as well as to the logics of spatial positioning based on the laws that govern the dynamics of the natural world, such as the relations of

verticality/horizontality and whole/part. In the time category, the analyzes show that the set of procedures for building a system of temporal references in the discourse operates in the field of the marks of events by which we can perceive the passage of time, and that the alteration of such marks by the agency updates the concomitance and the notions of order, sense and durability of the time enunciated. In the study of the person category, it was found that the proposed choices are those that emulate the decisions that subjects make in the natural world, usually reserved for crucial moments of the narrative and with an emphasis on dilemmas, which, with the audiovisual montage, supports the enunciative regime that guarantees a configuration in which the enunciatee "is", in the discourse, the actor. The architecture of all this dynamic engenders communication and meaning in interactive audiovisual for digital media, which is established under a contract that must consider the discursive coherence, frequency and intensity of the choices, agency results and the transparency of the interface so that the production *looks* interactive. It is hoped that the findings of the thesis will contribute to Communication studies and collaborate with the understanding of interactive audiovisual as an expressive form.

Keywords: Interactive audiovisual. Enunciation. Audiovisual language. Digital media.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Ilustração do Cineorama (1900).....	38
Figura 2 – À esquerda, público infantil desenhando sobre o televisor no programa interativo Winky Dink and You, nos anos 50; e à direita o kit que era necessário adquirir para participar da experiência.....	39
Figura 3 – À esquerda, divulgação do filme <i>13 Ghosts</i> (1960), evidenciando o <i>Illusion-O!</i> , truque ótico para enxergar “fantasmas” na projeção; e à direita, cena do filme com as aparições sobrenaturais.....	40
Figura 4 – À esquerda, cartaz de exibição do filme tcheco <i>Kinoautomat</i> (1967) em um festival de 2009, indicando os botões verde e vermelho que funcionaram, desde a exibição original, como sistema de votação durante a projeção; e à direita, exibição do placar das ligações telefônicas na estreia do brasileiro <i>Você Decide</i> , nos anos 90.....	41
Figura 5 – Animação sendo conduzida pela voz do destinatário reconhecida pelo dispositivo de acordo com a programação feita pelo destinador do documentário interativo <i>My Grandmother’s Lingo</i> . A cada pronúncia da palavra “casa” em Marra, mais lares surgem na tela.....	49
Figura 6 – Acima, as telas constituem uma única superfície durante a experiência. Abaixo, o enunciatário é surpreendido por uma ligação de um dos atores do discurso. <i>Smartphone</i> muda de <i>status</i> durante a fruição.....	51
Figura 7 – Botão “Clique para acabar” como única opção em um enunciado que continua mesmo quando ele não é acionado. Sequenciais de situações de escolhas <i>uni-optativas com prazo e não imperativas</i>	65
Figura 8 – Opção “Não” como única saída durante um <i>flashback</i> que força o enunciador a escolher ou assistir que seja escolhida uma decisão sabidamente disfórica para o personagem. Situação de escolhas <i>uni-optativa com prazo e imperativa</i>	67
Figura 9 - Dois momentos diferentes do videoclipe interativo <i>Chains</i> . O destinatário, vigiado pela webcam, interrompe a música e o andamento do clipe se não “encarar” os jovens negros assassinados pela polícia.....	68
Figura 10 – O jogador deve não tocar na tela para que Florence possa “esquecer” a figura do seu ex-namorado, que aos poucos se distancia e “some”. Se tocar, ele a alcança e o capítulo recomeça.....	69

Figura 11 – Diálogo do jogo <i>Oxenfree</i> disposto de modo <i>pluri-optativo com prazo e não imperativo</i> , ou seja, o jogador pode decidir por nenhuma das três opções explicitadas e “ficar em silêncio”	71
Figura 12 – Situação <i>pluri-optativa com prazo e imperativa</i> na tela de interatividade da produção <i>Gato de Botas: Preso num Conto Épico</i> . Se o público não escolher a tempo, a opção pré-selecionada entre as duas dadas é decidida pela programação	72
Figura 13 – Acima: totalidade da imagem de Sidra no quarto, com todos os elementos visuais que podem ser enquadrados pelo espectador; abaixo: um dos recortes possíveis. Enunciado segue independente do enquadramento escolhido	73
Figura 14 – Angulações visuais possíveis de serem compostas nas escolhas de enquadramento e manuseio da embalagem durante a narrativa em realidade aumentada <i>Natal Coca-Cola</i>	74
Figura 15 – Tela interativa de <i>The Outbreak</i> e o congelamento do tempo do discurso	77
Figura 16 – Tela interativa de <i>Bandersnatch</i> apresentando as opções de escolha sem interferir no tempo do discurso.....	78
Figura 17 – Tela interativa de <i>O Labirinto</i> exibindo um intervalo diegético entre o trecho assistido e as opções a serem escolhidas como solução para amenizar a interferência da duratividade da agência no tempo do discurso	79
Figura 18 – Situações de escolhas em <i>The Stanley Parable</i> . Deslocamento espacial pragmático regido pela dimensão cognitiva da narrativa	81
Figura 19 – Meditação exigida no jogo <i>Celeste</i> durante um ataque de pânico da personagem. Comandos simples utilizam o contexto narrativo e o investimento de sentido na escolha para controlar a ansiedade	86
Figura 20 – Momento do jogo <i>The Day the Laughter Stopped</i> a partir do qual os botões que impediriam um estupro passam a não funcionar. Ou o jogador interrompe a fruição, ou torna concreta a violência	87
Figura 21 – Um desconhecido ferido com zumbis podendo atacar a qualquer momento, e estar pendurado entre uma onça parda no topo e um penhasco mortal abaixo. Decisões que precisam ser tomadas rapidamente em <i>The Walking Dead</i> e em <i>Você Radical</i>	88
Figura 22 – Uma das séries de escolhas temáticas oferecidas em <i>Tender Loving Care</i> que, nas palavras dos produtores, visam traçar um perfil psicológico do público cujo resultado balizará os desdobramentos da narrativa, refletindo os desejos do inconsciente	92

Figura 23 – Interface do jogo <i>Papers Please</i> . Um carimbo de aprovação ou negação sob poder do jogador decide o destino de imigrantes a partir de escolhas morais contaminadas por interesses pessoais do enunciatário	97
Figura 24 – Botões para conhecer melhor as infecções e doenças sexualmente transmissíveis oferecidos no filme interativo <i>Condom, no Condom?</i> . Três deles neutralizam a agência ao conduzirem a um mesmo conteúdo genérico sobre ISTs	103
Figura 25 – À esquerda, a “limpa” interface de <i>Journey</i> ; e à direita, as numerosas informações na tela de <i>League of Legends</i>	105
Figura 26 – Uma das telas do jogo <i>Framed</i> . Virtualização dos desdobramentos dos arranjos dos quadros depende da consciência de que os elementos no caminho do personagem serão utilizados por ele.....	107
Figura 27 – <i>Maldita Escolha</i> , que para fins de humor deliberadamente não oferece a adaga em cena como unidade de seleção; e <i>A Gruta</i> , quando o enunciatário escolhe sem saber pelo o que está decidindo	108
Figura 28 – À esquerda, situação inicial da ordem recebida pela personagem de não se mover, configurando uma escolha <i>uni-optativa com prazo e imperativa</i> ; à direita, o descobrimento de que havia uma outra opção não explicitada, mas motivada pelo enredo	109
Figura 29 – <i>Queda d’água</i> (1961), de M.C. Escher. Trajeto impossível da água mascarado pela perspectiva isométrica.....	119
Figura 30 – <i>Abyssal</i> (2010), instalação de Regina Silveira. Desenho no chão causa a ilusão, a partir de um ponto de visualização, de que as pessoas estão flutuando.....	120
Figura 31 - Dois momentos de um mesmo enigma em <i>Perspective</i> : ao girar a visão do observador, as plataformas separadas (tridimensionais) se alinham e funcionam de passagem para o avatar (bidimensional).....	121
Figura 32 – Paradoxo espacial apresentado no plano-sequência de <i>Matrix Revolution</i> , no qual Neo entra pelo quadro à direita imediatamente após ter saído pela esquerda	122
Figura 33 – Cena do filme <i>A Origem</i> na qual um paradoxo espacial é revelado com o movimento da câmera.....	123
Figura 34 – Diferentes enigmas espaciais transponíveis com a habilidade de criar portais no jogo <i>Portal</i>	127
Figura 35 – Primeiro portal do jogo. A saída, ao lado de Chell, mostra ela mesma prestes a transpor a entrada.....	128

Figura 36 – Personagem vê suas próprias costas pois abriu um portal na parede da frente e outro na de trás. Se andar reto, pode percorrer quilômetros nos mesmos poucos metros do ambiente	132
Figura 37 – Funcionalidade em <i>Portal 2</i> , que dá aos usuários uma ferramenta para desenvolver e publicar para outros jogadores os enigmas espaciais. Enunciador fornece as regras de criação de espaços que serão articulados por uns para serem consumidos por outros	133
Figura 38 – Menu diegético do ambiente inicial de <i>Antichamber</i>	135
Figura 39 – Enigmas de <i>Antichamber</i>	136
Figura 40 – Exemplos de placas com ilustrações seguidas de frases em <i>Antichamber</i> . “Alguns passos para trás podem mantê-lo avançando”, “como percebemos um problema pode mudar toda vez que o vemos” e “se você nunca parar de tentar, chegará lá eventualmente”	136
Figura 41 – Exemplos de placas que juntas formam uma sequência: “problemas semelhantes podem ter soluções totalmente diferentes”, “alguns eventos acontecem a gente querendo ou não”, “soluções antigas podem se aplicar a novos problemas” e “as consequências de uma escolha podem nos impedir de fazer outras”	137
Figura 42 - Algumas curvas em <i>Antichamber</i> são mais longas que uma circunferência .	138
Figura 43 – Três etapas de uma moldura que funciona como um conector espacial: na primeira, a moldura em um espaço, na segunda o segundo espaço visto pela moldura, e na terceira, o jogador, ao completar seu campo de visão apenas com a moldura, encontra-se no segundo espaço visto por ela quando recua.....	139
Figura 44 – Escadas em um dos enigmas de <i>Antichamber</i> : independente da escolha, o jogador retorna ao mesmo lugar	140
Figura 45 – Molduras que permitem saltos espaciais entre elas.....	141
Figura 46 – Diferentes cenários de <i>Monument Valley</i> . Labirintos com ilusões de ótica precisam ser rearranjados para que a personagem possa cruzá-los	143
Figura 47 – Começo de <i>Monument Valley</i> e a apresentação gradual do paradoxo espacial jogável	144
Figura 48 – Estrutura que enumera os níveis em <i>Monument Valley</i> . Dez faces em quatro laterais.....	145
Figura 49 – Um dos enigmas visuais de <i>Monument Valley</i> , referência aos paradoxos espaciais de Escher. O mesmo patamar que a princesa ocupa atinge dois andares diferentes da torre.....	146

Figura 50 – Princesa Ida e a regra gravitacional que adota o chão percorrido como parâmetro	147
Figura 51 – Dois <i>agoras</i> separados por eras da humanidade e conectados por um corte	155
Figura 52 – Mapa das temporalidades simultâneas e com diferentes velocidades de progressividade em <i>A Origem</i>	156
Figura 53 – Três estágios do personagem de Meliès na fusão gradual entre dois trechos responsáveis pela ilusão de envelhecimento acelerado em <i>The Untamable Whiskers</i>	160
Figura 54 – Painéis dos filmes com viagens temporais que situam com a sistematização do tempo crônico quando é o <i>agora</i> do tempo enunciado.....	164
Figura 55 – Exemplos de artefatos diegéticos que mediam a manipulação da superfície das evidências que criam a ilusão de manipulação temporal.....	165
Figura 56 – Digitar o ano no título do vídeo muda o tempo do enunciado na campanha <i>The Tippex Experience 2</i>	166
Figura 57 – Interface gráfica do videoclipe interativo <i>Happy: Pharrell Willams</i>	168
Figura 58 – Os seis cômodos com cada um dos mundos jogáveis de <i>Braid</i> . Os cinco últimos devem ser completados para que o primeiro seja acessado.....	171
Figura 59 – Ao entrar na porta do primeiro cômodo disponível, “Tempo e Perdão”, Tim tem acesso aos livros que narram a difusa história de uma relação antiga com a princesa, raptada por um monstro maligno. Cada porta depois dos livros dá acesso a um ambiente com os enigmas espaciotemporais.....	171
Figura 60 – Progressão natural do tempo em <i>Braid</i> e diferentes velocidades de reversibilidade, que pode ser até oito vezes mais rápida.....	173
Figura 61 – Tim prestes a saltar, e a aplicação da reversibilidade para promover uma nova queda depois de já saber onde os obstáculos fatais estarão	173
Figura 62 – Sequência (de cima para baixo e da esquerda para a direita) que mostra Tim caindo no fosso e retornando no tempo, dessa vez com a chave imune ao poder do protagonista de inverter o tempo e que, portanto, retorna com ele quando ele reverte a queda	174
Figura 63 – A cooperação concomitante entre Tim e sua sombra, ambos comandados pelo jogador em momentos não concomitantes	176
Figura 64 – Anel capaz de reduzir o tempo ao redor. O projétil do canhão é desacelerado por ele e permite que Tim suba a escada antes de ser atingido	177
Figura 65 – Da esquerda para a direita e de cima para baixo, uma princesa sendo salva <i>por</i> Tim. No sentido oposto, uma princesa sendo salva <i>de</i> Tim	178

Figura 66 – Jack progredindo sobre os destroços estáticos de uma ponte em colapso à esquerda, e desfoque de movimento denunciando a procedência espacial do helicóptero congelado no tempo à direita.....	181
Figura 67 – Narrativas distribuídas espacialmente em um mesmo instante de <i>Quantum Break</i>	182
Figura 68 – Jack usando a “visão temporal” enxergando projeções espaciais de temporalidades anteriores	183
Figura 69 – Jack reverte a queda de um telhado para poder andar sobre ele	184
Figura 70 – Esfera que congela o tempo em seu interior	185
Figura 71 – “Esquiva temporal” à esquerda e “aceleração temporal” à direita: dois modos diferentes de explorar a velocidade pelo domínio do tempo	186
Figura 72 – Enigmas espaciais que exigem combinações dos poderes: é preciso reverter o tempo para o veículo, ao retornar, abrir o portão que deve ser transposto rapidamente pela “aceleração temporal”.....	187
Figura 73 – Dois momentos de um <i>time-lapse</i> que transforma projeções não concomitantes anteriores em <i>flashbacks</i> diegéticos	188
Figura 74 – Ponto de junção. Acima, a instauração da fratura no tempo que dá ao personagem o poder de ver dois futuros coexistentes até que um seja decidido por ele. Abaixo, o modo como tais projeções posteriores e concomitantes são vislumbradas no ato da decisão	190
Figura 75 – Personagens de uma das primeiras obras cinematográficas.....	195
Figura 76 – Retângulo laranja, ou Thomas.....	196
Figura 77 – Grupo de figuras humanas compondo o personagem coletivo “operários”..	197
Figura 78 – Hitler e o ângulo <i>contra-plongée</i> adotado por Leni Riesfenstahl.....	199
Figura 79 – Gollum e Sméagol: dois personagens em um mesmo corpo duplicado via quebra do eixo	200
Figura 80 – Exemplos do uso da luz como recurso enunciativo de personagens.....	201
Figura 81 – Primeira e segunda aparições de uma criança em <i>A Lista de Schindler</i> . A manipulação das cores do enunciado torna o evento notório e destaca o ator do discurso. “Uma criança” passa a ser “a criança”	201
Figura 82 – Mapa com todos os caminhos do filme interativo <i>Bandersnatch</i>	207
Figura 83 – Duas primeiras situações de escolhas em <i>Bandersnatch</i>	209
Figura 84 – Personagem tentado vencer os limites do enunciado para dialogar com o destinatário	212

Figura 85 – Um dos finais do filme, que também estimula o retorno para novas escolhas	214
Figura 86 – Atividades “divertidas” e “chatas” na infância de Florence	218
Figura 87 – Efeito imperativo do tempo na vida de Florence, manipulado pelo enunciador	219
Figura 88 – Duas situações nas quais o enunciado explora as características do dispositivo móvel para o qual foi feito.....	220
Figura 89 – Florence fica sem bateria e chega até Krish pela música.....	221
Figura 90 – Sucessão dos primeiros diálogos entre Florence para Krish	222
Figura 91 – Briga entre Florence para Krish	223
Figura 92 – Sonhos que precisam ser revelados com os dedos nas superfícies destinadas às suas projeções	225
Figura 93 – Ao girar no sentido horário os ponteiros do relógio, o enunciatário avança o tempo e percebe a gradação eufórica nos eventos da vida de Florence, percebidos pelas cores e elementos no cenário	226
Figura 94 – Comparação da rotina de Florence sem e com Krish. Saturação homologada com euforia.....	227

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Sintaxe das situações de escolha nos enunciados interativos	76
Quadro 2 – Estruturas narrativas interativas.....	96

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	18
1 O AUDIOVISUAL INTERATIVO NAS MÍDIAS DIGITAIS	25
1.1 A linguagem audiovisual.....	25
1.2 Interatividade nas mídias audiovisuais	33
1.3 Aspectos da mediação entre sujeitos e dispositivos	43
2 ESCOLHAS NO ENUNCIADO AUDIOVISUAL INTERATIVO	53
2.1 O sintagma do audiovisual interativo	54
2.2 Sintaxe das escolhas.....	60
2.3 Semânticas das escolhas	81
2.4 Semiose e ação no processo de escolha.....	89
2.5 O contrato que rege a experiência interativa.....	98
3 ESPAÇOS INTERATIVOS.....	111
3.1 Enunciação espacial no audiovisual.....	111
3.2 Apreensão do espaço e as relações de sentido	116
3.3 Novas representações espaciais, novos significados	118
3.4 Análises	124
3.4.1 <i>Portal</i>	125
3.4.2 <i>Antichamber</i>	134
3.4.3 <i>Monument Valley</i>	141
4 TEMPOS INTERATIVOS	149
4.1 Enunciação temporal no audiovisual.....	149
4.2 Apreensão do tempo e as relações de sentido.....	158
4.3 Novas representações temporais, novos significados.....	160
4.4 Análises	169
4.4.1 <i>Braid</i>	169
4.4.2 <i>Quantum Break</i>	179
5 ATORES INTERATIVOS.....	192
5.1 Enunciação de pessoas no audiovisual.....	193
5.2 Apreensão do outro e as relações de sentido	202
5.3 Novas representações actoriais, novos significados	204
5.4 Análises	205

5.4.1 <i>Bandersnatch</i>	205
5.4.2 <i>Florence</i>	215
6 CONCLUSÕES.....	229
REFERÊNCIAS	234

INTRODUÇÃO

A maneira como o público se relaciona com os discursos audiovisuais tem sofrido significativas mudanças em função dos mecanismos de interação incorporados nos processos comunicacionais recentes. Inovações tecnológicas constantemente agregam recursos aos meios audiovisuais e provocam reconfigurações nas possibilidades discursivas e na práxis enunciativa que regem a comunicação mediada por esses dispositivos. Em um vasto escopo de gêneros, formatos e finalidades de comunicação, propostas de conteúdos exploram tais caminhos abertos com o advento e aprimoramento das tecnologias digitais desde a popularização dos primeiros consoles de *videogames* na década de 1970 e, alguns anos depois, do computador de uso pessoal. Em um ambiente disputado comercialmente por grandes grupos de mídia e tecnologia (mas, de certo modo, também acessível a profissionais independentes), produtos culturais conhecidos como filmes interativos, jogos eletrônicos, realidade virtual e aumentada, filmes estruturados em inteligência artificial e outros tipos de obras com diferentes denominações motivadas pelos interesses daqueles que as produzem fazem parte desse universo abordado na tese por possuírem os seguintes fatores em comum: apresentarem um enunciado composto por imagens em movimento sincronizadas com sons e a possibilidade do público alterar os elementos expressivos desse texto audiovisual, fundamentando um efeito de interatividade.

Tais obras contemporâneas carregam o potencial de acionar de forma intensa a percepção sensível, estética, na fruição de conteúdos decorrentes de uma textualização sintetizada, possibilitada pelos dispositivos digitais, em enunciados com dinâmicas diferentes dos arranjos enunciativos consolidados na linguagem audiovisual analógica no século passado. Nesse sentido, o ponto de interesse do presente estudo recai sobre a relação de comunicação mediada pelos actantes da enunciação nas interações possibilitadas pela digitalização e os mecanismos de produção de sentido que alicerçam estes discursos. As ciências da linguagem oferecem referenciais teórico-metodológicos para subsidiarem a compreensão desses processos de discursivização dos conteúdos audiovisuais para as mídias digitais, e por esse motivo é adotada na tese a perspectiva da semiótica discursiva de linha francesa para o trajeto científico empreendido. Entender tais enunciados é uma forma de acompanhar as transformações no cenário comunicacional contemporâneo e traçar contribuições científicas para essa modalidade expressiva, que está em constante amadurecimento. É notório que questões de ordem econômica, social, cultural, regulatória, política, e muitas outras, influenciam de forma determinante essas dinâmicas, e

compreendê-las pela angulação da linguagem é também um caminho para contribuir com essas outras perspectivas.

O problema que norteia a pesquisa é: de que maneira o discurso audiovisual interativo é construído no contexto das relações enunciativas e coerções dos meios digitais pelas quais ele se manifesta? Tal questionamento nasce a partir de uma inquietação do autor em entender as estratégias enunciativas e procedimentos discursivos que engendram o sentido no audiovisual interativo, e por identificar um significativo potencial comunicativo dessas obras. O contato com produções desta natureza frequentemente provoca situações de sentido que escapam do que se está habituado nas mídias tradicionais. Muitas propostas em audiovisual interativo são notórias pela engenhosidade de uso dos recursos expressivos disponíveis pela técnica, no contexto digital, e aplicados na construção de efeitos comunicativos que enriquecem o discurso e proporcionam experiências relevantes ao público.

Esta pesquisa parte da hipótese de que as possibilidades oferecidas pelos meios digitais são capazes de promover experiências audiovisuais que propõem situações inéditas de significação se comparadas com os discursos hegemônicos desta linguagem, e, deste modo, são potencialmente qualificadas a expandir os limites da consciência humana sobre o mundo, sobre os outros e sobre si, já que intervir e atualizar os elementos expressivos de um enunciado e os efeitos possíveis que são consequência dessa práxis aumentam nosso arcabouço de vivência e sentido, promovendo um prazer estético constitutivo dessa modalidade discursiva.

Para dominar os processos de significação desses textos audiovisuais é fundamental que as especificidades das mídias para as quais eles são pensados sejam investigadas. Sobre o processo de textualização, Fiorin (2006, p. 79) lembra que os diferentes arranjos enunciativos dependerão das coerções da semiótica empregada para manifestar o discurso. O conceito de coerção é comparado por Greimas e Courtés (2008, p. 51) à metáfora de aceitar as “regras do jogo”. Nessa perspectiva, é necessário investigar os recursos expressivos do meio no qual a linguagem se desenvolve. Conhecer os mecanismos enunciativos em função dessas características é relevante, pois, como aponta Murray (2003), as produções para ambientes digitais devem considerar a produção de sentido decorrente da arquitetura desses meios. A autora indaga:

O que será necessário para que os autores criem histórias ricas e satisfatórias, explorando as propriedades características de ambientes digitais e proporcionando os prazeres estéticos que esse novo meio nos promete? Precisaremos descobrir uma maneira que permita a eles escrever de forma procedimental, antecipar todas as reviravoltas do caleidoscópio, todas as ações do interator; e especificar não apenas os acontecimentos do enredo, mas também as regras sob as quais esses eventos ocorrerão (MURRAY, 2003, p. 179).

O questionamento manifestado por Murray de que será necessário que os produtores criem histórias ricas e satisfatórias, explorando as propriedades características de ambientes digitais e proporcionando os prazeres estéticos que o meio nos promete, parece estar se concretizando na indústria dos jogos eletrônicos e do entretenimento audiovisual. Os mercados correspondentes ao desenvolvimento e comercialização de *games* e aos serviços de conteúdo sob demanda (outro meio digital que oferece conteúdos interativos) consolidaram-se como setores econômicos de relevância no cenário comunicacional contemporâneo, e seus produtos fazem parte dos hábitos de mídia de um público amplo e global.

Sem cometer o erro de ignorar as ricas possibilidades já consolidadas nas narrativas audiovisuais tradicionais, é relevante observar que as produções chamadas de interativas, enquanto objetos artísticos e comunicacionais, têm o potencial de nos fazer repensar a nossa realidade a partir das situações simuladas. Landowski (2002) destaca o potencial que as experiências espaciotemporais possuem de provocar reflexões nas relações dos sujeitos com as vivências espaciais e temporais do mundo natural:

Com a condição de relativizar meu “ser”, isto é, de descobrir o ser do outro, ou sua presença, ou de me descobrir um mesmo como parcialmente outro, eu faço nascer o espaço-tempo, como suporte de diferenças posicionais entre mim mesmo e meus semelhantes, como efeito de sentido induzido pela distância que percebo entre meu aqui-agora e todo o resto - lugares distantes, tempos distintos -, ou ainda, como resultante da relação que me liga, eu sujeito, a um mundo objeto cujas formas discretas, à medida que as recorto, me revelam a mim mesmo (LANDOWSKI, 2002, p. 68).

Enunciados que nos oferecem o efeito discursivo de nos relacionarmos com um universo diferente daquele tido cotidianamente, e com lógicas de projeções temporais, espaciais e actanciais improváveis de serem vividas da mesma forma no mundo natural, são oportunidades de sentido que podem enriquecer a experiência humana, e abordar cientificamente este cenário é conhecer melhor as relações do homem com ele mesmo, com os outros, e com o seu espaço e tempo sociais e culturais. Já indicava Médola (2009, p. 66) que “a digitalização dos meios e, por decorrência, o processo de convergência midiática

possibilitarão o desenvolvimento de outras formas de relações em todas as instâncias da vida social”. O audiovisual interativo tem sido um desses agentes. A cada novo avanço na engenharia de *software*, a cada novo equipamento lançado com funcionalidades aplicáveis à produção ou ao consumo de mídia, reconfigurações de linguagem são inevitáveis. O papel dos criadores ganha especial relevância nessas circunstâncias. Murray afirma que:

A imaginação narrativa tem a capacidade de saltar etapas em métodos analíticos de compreensão. Mitos ancestrais descreviam o poder do deus Sol antes que compreendêssemos a fotossíntese ou a física da luz. Shakespeare criou Hamlet sem o auxílio de Freud. Da mesma forma, o ciberdrama que desponta pode ajudar-nos a reconciliar a experiência subjetiva que temos de nós mesmos com o nosso conhecimento científico de biologia, em rápida expansão. Ele pode sugerir metáforas de processos que restabelecerão o sentido de individualidade humana ao nosso modelo da mente [...]. A vastidão e a especificidade do computador oferecem-nos uma forma de modelar o comportamento de indivíduos singulares dentro de grandes concentrações de pessoas, de criar mundos ficcionais nos quais possamos encenar as confusões de estarmos associados a uma humanidade recentemente visível e, contudo, irresistivelmente variada, que se espalha por todo mundo (MURRAY, 2003, p. 262-263).

O desenvolvimento das tecnologias digitais ocasionam “novas sensibilidades, novos problemas de representação, novos conceitos estéticos e novas formas de compreender o mundo” (MACHADO, 1997, p. 236-237), e a expectativa do público de poder viver tais experiências é outro fator que desafia os produtores de conteúdo e reforça a importância de se abordar a questão pelo viés da Comunicação. Como resume Murray (2003, p. 260), “cada período histórico busca o meio apropriado no qual possa confrontar-se com as eternas questões da existência humana”. O computador é um poderoso meio de representação que adiciona às mídias tradicionais as suas características, sendo um potente recurso para atender diferentes objetivos de comunicação. Entender essas produções é reconhecer o potencial comunicativo do nosso tempo e um caminho para contribuir com mais produções dessa natureza, já que muito ainda pode ser feito. Nos primeiros anos do dispositivo cinematográfico, Eisenstein (2002, p. 11) faz crítica semelhante ao afirmar que o cinema só havia explorado uma pequena parte de suas infinitas possibilidades, e é nesse sentido que a presente tese busca colaborar.

O objetivo geral deste trabalho é contribuir com o campo da Comunicação no âmbito das produções audiovisuais para os meios digitais sob a perspectiva dos estudos de linguagem, e para isto desdobra-se nos seguintes objetivos específicos: revisar as características da linguagem audiovisual e o conceito de interatividade; examinar as estruturas discursivas que regem o audiovisual interativo; investigar as categorias

enunciativas de espaço, tempo e pessoa, as relações de sentido de cada uma delas com o enunciatário e suas articulações nos discursos audiovisuais objetos da tese; selecionar e analisar produções que exploram as estratégias discursivas dos ambientes digitais; sistematizar os resultados, com ênfase nos efeitos comunicacionais obtidos.

Para cumprir essas metas a tese está estruturada em cinco capítulos que, juntos, compõem a seguinte estratégia: nos dois primeiros o exame será desempenhado avaliando-se as estruturas de linguagem, os dispositivos digitais e os sujeitos da enunciação, cumprindo o percurso do plano da expressão ao plano do conteúdo; nos capítulos seguintes a busca será do ponto de vista do discurso, verificando separadamente as categorias de espaço, tempo e pessoa, traçando, desta forma, o percurso analítico do plano do conteúdo ao plano da expressão. Ambos os caminhos são modos diferentes de definir e entender a significação (FONTANILLE, 2007, p. 91) e foram adotados como estratégia metodológica.

O primeiro capítulo é destinado à delimitação do objeto de pesquisa na forma de revisão da origem e amadurecimento do audiovisual sob o aspecto da linguagem, examinando quais impactos no discurso e nos processos comunicacionais as inovações tecnológicas trouxeram, da invenção do cinematógrafo aos meios digitais. O conceito de interatividade e sob qual perspectiva ele será abordado é o assunto seguinte. Também neste capítulo as competências estéticas dos sujeitos e dispositivos envolvidos nestas obras serão avaliadas com a meta de compreender de que modo opera a comunicação entre indivíduos mediada por esses aparelhos, momento no qual as reflexões de interface ganham atenção.

Os resultados desta etapa apontam para o processo de escolha realizado pelo destinatário diretamente no plano da expressão como estruturante de uma obra audiovisual interativa, e entender os mecanismos de significação destas situações passa a ser o interesse do segundo capítulo. A partir da sistematização da estrutura de linguagem comum a esses objetos, as situações de escolha serão examinadas do ponto de vista da sintaxe e da semântica de suas configurações, ou seja, da organização de suas unidades operatórias e dos investimentos de sentido atribuídos a elas. A seção seguinte avalia os modos como o plano do conteúdo é atualizado nessas produções, e a última verifica os fatores que fundamentam o contrato estabelecido entre os sujeitos da enunciação para que a obra interativa se sustente como tal e cumpra suas metas de comunicação.

No terceiro capítulo o foco recai sobre a categoria enunciativa espaço e nas obras, com ênfase em sua utilização como substrato interativo. Será revisado o conceito de enunciação espacial, o processo dessa projeção nas representações audiovisuais, e questões relacionadas às maneiras de apreensão do espaço. Os resultados encontrados nortearão as

reflexões sobre a representação de espaços interativos. Em seguida, as obras que compõem o *corpus* deste capítulo, *Portal*¹, *Antichamber*² e *Monument Valley*³, serão apresentadas e analisadas para que as estratégias discursivas sejam identificadas e discutidas. O quarto capítulo repete o procedimento do segundo, mas com a categoria enunciativa tempo e com as análises de *Braid*⁴ e *Quantum Break*⁵, assim com o quinto o faz com a categoria pessoa e com *Bandersnatch*⁶ e *Florence*⁷.

Correntemente apresentadas em outra ordem, as projeções de espaço, tempo e pessoa estão dispostas nessa sequência por ter sido averiguado na pesquisa que, de maneira diferente das línguas naturais, no conjunto de obras examinado na tese o espaço e tempo são primordiais nas projeções discursivas, sendo a categoria pessoa comumente organizada em função deles - constatação explicada em mais detalhes nos capítulos correspondentes. Com o propósito de sistematização, as análises são empreendidas de modo segmentado entre espacialização, temporalização e actorialização, mas os textos audiovisuais, enquanto objeto de significação, são resultado da junção de todas as etapas do plano do conteúdo, que é construído sob a forma de um percurso gerativo. Para as análises nos três últimos capítulos foram selecionadas produções que exploram essas características expressivas de “modelar” som e imagem, permitidas pelo digital, aplicadas na criação de universos deslocados da referencialidade do mundo natural. Segundo Machado (1997, p. 210-211), “pode-se, com o computador, simular a fotografia, se é isso o que se quer, mas pode-se também criar mundos absolutamente irrealis, mundos regidos por leis arbitrarias, até o limite da abstração total”. Entende-se que obras deste último grupo evidenciam as estratégias enunciativas e ampliam as experiências sensíveis pelo prazer característico do efeito de interatividade. Como parâmetros secundários de seleção das produções destes capítulos e das que ilustram de modo mais objetivo as constatações nos anteriores, também foram considerados a diversidade dos objetivos de comunicação, o uso criativo dos recursos, modalidades de tecnologia e variedade de gêneros discursivos. Não se tem a pretensão de que o conjunto de obras mencionadas no decorrer do trabalho seja uma amostragem do

¹ PORTAL. Roteiro: Erik Wolpaw e Chet Faliszek. Estados Unidos: Valve Corporation e Microsoft Game Studios, 2007. Jogo eletrônico.

² ANTICHAMBER. Criação: Alexander Bruce. Austrália: Demruth, 2013. Jogo eletrônico.

³ MONUMENT Valley. Direção: Neil McFarland. Reino Unido: Ustwo, 2013. Jogo eletrônico.

⁴ BRAID. Criação: Jonathan Blow. Estados Unidos: Number None, 2008. Jogo eletrônico.

⁵ QUANTUM Break. Direção: Sam Lake e Mikael Kasurinen. Finlândia: Remedy Entertainment e Microsoft Studios, 2016. Jogo eletrônico.

⁶ BANDERSNATCH. Direção: David Slade. Reino Unido: House of Tomorrow e Netflix, 2018. Filme interativo.

⁷ FLORENCE. Direção: Ken Wong. Austrália: Mountains e Annapurna Interactive, 2018. Jogo eletrônico.

objeto da tese, o audiovisual interativo para as mídias digitais, mas sim um agrupamento de enunciados que, quando analisados, têm o potencial de auxiliar na identificação de estratégias enunciativas características desta modalidade de textualização, e que podem contribuir de modo indutivo a todo o universo de obras que correspondem ao objeto.

É necessário pontuar também que a pesquisa parte da premissa que o audiovisual interativo para as mídias digitais é um fenômeno que contempla não só o conteúdo em imagens e sons a ser acessado no dispositivo digital, mas a própria experiência de alterar os elementos expressivos e participar dos efeitos discursivos associados a essa prática enunciativa. Os recursos ilustrativos, como as descrições das obras, imagens, ou até mesmo gravações das fruições compartilhadas pelo público, não substituem o discurso, uma vez que a significação depende da experiência com as operações que constituem o efeito de interatividade. A situação comunicativa integra o objeto de pesquisa de modo determinante se a meta é examinar os efeitos discursivos, e para as análises empreendidas na tese, ocupar o discurso pela experiência de fruição das obras foi o caminho metodológico adotado pelo autor.

Todos os resultados obtidos parcialmente em cada etapa da tese serão unidos e sistematizados nas conclusões.

1 O AUDIOVISUAL INTERATIVO NAS MÍDIAS DIGITAIS

O objetivo deste capítulo é delimitar o objeto de pesquisa da tese, o audiovisual interativo nas mídias digitais. A primeira seção será destinada a uma breve revisão histórica da linguagem audiovisual e as suas características e potencialidades pelo viés da enunciação; a segunda, a esclarecer o conceito de *interatividade* adotado pela tese; e na terceira o foco serão as competências estéticas dos sujeitos e dispositivos envolvidos no processo comunicativo em questão. Os elementos identificados em todas as seções subsidiarão as reflexões do capítulo seguinte, destinado às escolhas que sustentam uma relação enunciativa nestas obras.

1.1 A linguagem audiovisual

Há um determinado consenso sobre o que é ou não audiovisual. Leigos, profissionais do setor e comunidade científica concordam que produções televisivas e cinematográficas, por exemplo, são, inquestionavelmente, audiovisual. A própria definição do termo no dicionário reflete essa ideia. Em um dos verbetes do Michaelis, *audiovisual* é definido como “qualquer meio de comunicação que se vale do som e da imagem na transmissão da mensagem”⁸. A palavra parece ser a solução para referenciar tanto os meios como os produtos dos dispositivos cinematográficos, televisuais e as múltiplas manifestações digitais frutos da união das imagens e dos sons. Etimologicamente ela evidencia estes dois elementos, uma vez que *audire* e *videre* significam *ouvir* e *ver* em latim, respectivamente. A explicação da palavra, no entanto, parece insuficiente quando a meta é esmiuçar de modo abrangente as características de todas as possibilidades dessa linguagem no âmbito comunicacional.

Muitos são os motivos que justificavam a relevância em agrupar enunciados que compartilham características semelhantes a ponto de receberem um mesmo nome que os designe como uma só linguagem. No âmbito das políticas públicas, por exemplo, a Agência Nacional do Cinema apresenta-se como “uma agência reguladora que tem como atribuições o fomento, a regulação e a fiscalização do mercado do cinema e do audiovisual no Brasil”⁹.

⁸ Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/audiovisual/>. Acesso em: 21 fev. 2020.

⁹ Disponível em: <https://www.ancine.gov.br/pt-br/ancine/apresentacao>. Acesso em: 21 fev. 2020.

O que estaria no escopo de atuação da agência? O que é e o que não é audiovisual para que o setor econômico possa ser delimitado?

Para esta pesquisa interessa demarcar o conceito de audiovisual com a finalidade de investigar estratégias discursivas de manifestação do discurso e suas potencialidades para a Comunicação, especificamente naquelas produções realizadas para as mídias digitais e com propostas de interatividade. Pelo fato da abordagem aqui adotada ser a dos estudos de linguagem, será por este viés que o audiovisual será revisado e definido.

O cinema é reconhecido como a matriz do audiovisual. A busca pela reprodução de imagens em movimento não começou na invenção do cinematógrafo (MACHADO, 1997; EISENSTEIN, 2002; NEKES, 1986), mas foi com essa criação dos irmãos Lumière que nasceu o que hoje reconhecemos como audiovisual. A preocupação em definir o que era o cinema, sobretudo sob as comparações que eram feitas com outras artes, já direcionava o debate para os elementos expressivos da linguagem. Xavier (2017, p. 64) lembra que:

Na tentativa de estabelecer um caminho próprio para o cinema, definido por oposição a qualquer outra modalidade de arte, o teatro representava a ameaça mais direta de contaminação. [...] A possibilidade de se reduzir o cinema a “teatro filmado” era o horizonte temido. [...] A busca de argumentos para separação era feita com base em considerações presas às características da imagem fílmica em sua materialidade e condições de percepção (a questão da plástica e do ritmo da luz), ou com base na consideração da técnica de reprodução do filme, dando-se ênfase aos procedimentos específicos e suas consequências.

A técnica da imagem em movimento, como aponta o autor, para não ficar resumida a um dispositivo de registro do que já existia, como o teatro, a música, a dança e a fotografia, por exemplo, precisava explorar caminhos não possíveis por outras artes para que encontrasse a sua identidade enquanto linguagem, distanciando-se dessas outras. Metz (1972, p. 76-77) faz uma interessante observação ao tratar dessa característica do cinema de conter outras linguagens. Para o autor:

O filme tal como o conhecemos não é uma mistura instável; isto porque os seus elementos não são incompatíveis. [...] Se o cinema dá essa impressão - às vezes enganosa, aliás - de tornar tudo compatível com tudo, é que o essencial nele se dá longe da língua, entre a linguagem e a arte.

Alguns fatores como a baixa qualidade das películas e a necessidade de ampliar a complexidade das histórias contadas confundiam o público, e buscar maneiras de organizar as imagens para fins de compreensão passou a ser uma preocupação (MACHADO, 1997).

Sobre as primeiras produções cinematográficas preocupadas em desenvolver tal identidade e inteligibilidade, Murray (2003, p. 73) aponta que:

A chave para esse desenvolvimento foi agarrar-se às propriedades físicas exclusivas do filme: os modos como a câmera poderia ser movida, como as lentes poderiam abrir, fechar e mudar de foco; a maneira como o celulóide processava a luz; o modo como as fitas de filme podiam ser cortadas e remontadas. Investigando e explorando com afinco essas propriedades físicas, os produtores de filmes transformaram uma mera tecnologia de gravação em meio expressivo.

Neste sentido é importante destacar que os procedimentos enunciativos balizaram as experimentações desse primeiro cinema. A enunciação é uma instância pressuposta pelo enunciado na qual se instaura, por meio de um conjunto de procedimentos, as categorias de pessoa, espaço e tempo no discurso (FIORIN, 1996). Os fragmentos de imagem começaram a ser ordenados de tal modo que a ação dos personagens, e o espaço e o tempo da narrativa ficassem claros. Os recursos técnicos-expressivos da captação, da montagem e da projeção desafiaram os realizadores da época a utilizarem tais condições para cumprirem esse propósito enunciativo, assim como mais de um século depois os dispositivos digitais imporiam cenário semelhante. Um dos caminhos do amadurecimento da linguagem cinematográfica foi essa construção narrativa baseada na ordenação das imagens e nas variações de posicionamentos da câmera. Obras em diferentes países tensionam de maneira descentralizada e irregular as fronteiras do que funcionava e do que não funcionava, e por volta de 1915 um modelo narrativo predominante já pode ser considerado acabado (MACHADO, 1997, p. 94).

A base estabelecida pelo meio cinematográfico, ou seja, sequências visuais reunidas por um fluxo ininterrupto de movimento no espaço, não se alterou ou deixou de existir com os avanços técnicos que ocorreram nos anos seguintes (PANOFSKY, 1969). O som, que já era presente de outros modos, já que era produzido por músicos simultaneamente à projeção da imagem, passa a fazer parte tecnicamente do texto fílmico, e sua entrada reconfigura a indústria cinematográfica e os modos de enunciação audiovisual (MACHADO, 1997; CHION, 2011). Outras tecnologias também foram incorporadas, e algumas delas, como cor, passaram a constituir o modo hegemônico de criar audiovisual. Chion (2011, p. 143) conclui que:

A história do cinema pode ser assim contada como um movimento infindo de integração dos elementos mais díspares: o som, a imagem, o sensorial, o verbal, etc. Há períodos em que se consegue a fusão, mas a custo de muitas simplificações e impasses, e de uma ditadura de um dos elementos sobre os outros. E há outros períodos de questionamento e de evolução [...] em que a disparidade do cinema explode, mas em que se criam maravilhas.

São essas disparidades e maravilhas citadas pelo autor que ampliam as fronteiras da linguagem e que merecem atenção científica nos estudos de enunciação. De todo modo, em pouco mais de um século desde a invenção do cinematógrafo, a mesma base de fluxo de imagens dinâmicas sincronizadas com sons deu origem a diferentes dispositivos para além do cinema, possibilitou uma dinâmica de produção e circulação de diferentes gêneros discursivos, sendo matriz de uma linguagem presente de modo quase imperativo na atividade humana.

É consolidado um modelo narrativo audiovisual hegemônico composto pela sucessão de enquadramentos distintos que servem à continuidade da ação dos atores do discurso e da construção inteligível do tempo e do espaço enunciados. Pela sua reiteração e predominância nos dispositivos audiovisuais, podemos denominar este modelo como audiovisual clássico. Ele nasce com o cinema, mas é estabilizado e reforçado nas mídias baseadas em sons e imagens nos anos seguintes. O surgimento e popularização da televisão em meados do século XX está neste contexto. Propondo uma dinâmica de produção e circulação de conteúdos completamente distinta da cinematográfica, o dispositivo televisual, ao passo que fortalece elementos da linguagem desenvolvida no cinema, também impõe novos desafios na práxis enunciativa. De acordo com Médola (2009, p. 253-254):

Meio de massa por excelência, a televisão em plataforma analógica evoluiu no sentido de atingir milhares de telespectadores de forma unidirecional e massiva, proporcionando o compartilhamento do acesso a acontecimentos de interesse coletivo, eventos históricos e manifestações culturais ao redor do mundo. [...] Do ponto de vista da sua expressão, a transmissão ao vivo de sons e imagens em movimento é o que efetivamente diferencia a televisão analógica dos outros meios.

Som e imagem continuam, mas, como aponta a autora, novas lógicas de articulação passam a ser possíveis quando ver e ouvir algo distante, em tempo real, e de forma unidirecional e massiva, passa a ser possível. Os enunciados incorporam no discurso o efeito de presença (FECHINE, 2008) característico tanto da transmissão direta quanto da transmissão da programação de conteúdos gravados. “Independente de ser composta por programas gravados ou ‘ao vivo’, sua organização como grade se dá no momento mesmo

em que, numa sucessão ininterrupta (um fluxo), tais segmentos são levados ao ar em tempo real” (FECHINE, 2014, p. 124). Gêneros discursivos próprios da TV começam a se desenvolver a partir desta espacialidade e temporalidade distinta da do cinema. Enquanto no último os conteúdos circulam em uma tela grande e em caixas de som que dominam o ambiente, exibidos em sessões geralmente cobradas e com vários espectadores juntos, o conteúdo televisivo está nos domicílios, é essencialmente gratuito, exibido em telas menores, imagens e sons competindo com outros estímulos sensoriais do cotidiano, e a grade de programação obedece mais ao fenômeno do hábito do que as sessões cinematográficas. Essas e outras especificidades do meio televisivo foram determinantes para o desenvolvimento e amadurecimento da linguagem televisual como a conhecemos. Programas de auditório, *reality TV*, telejornalismo, dramaturgia seriada e transmissões esportivas são exemplos de enunciados que prosperaram a partir dessa prática enunciativa possível na televisão. A linguagem audiovisual é atualizada, ampliada e complexificada com o amadurecimento do dispositivo televisual.

O vídeo, dispositivo que herda da televisão o aparato tecnológico, é um fenômeno que amplia de modo bastante fértil as possibilidades da linguagem audiovisual. Do ponto de vista enunciativo do vídeo, Machado (1997) destaca elementos como a baixa qualidade da imagem, o regime de atenção de dispersão do público, a possibilidade de manipulação da reprodução da fita que dá ao espectador o poder de pausar, retroceder e avançar, e o contexto subversivo que ditava a criação artística para esse meio. Estes fatores são exemplos de características expressivas que pautaram a práxis enunciativa nesse dispositivo que, como afirma o autor (1997, p. 223-224), é capaz de processar e explorar a imagem de tal modo que suas propriedades ficam mais elásticas, diluíveis e manipuláveis.

No final do século XX o audiovisual é novamente reconfigurado com o advento das tecnologias digitais. Os modos de produção, circulação, distribuição e consumo de conteúdos cinematográficos e televisivos sofrem significativas mudanças. Dispositivo capaz de reproduzir diferentes tipos de mídia, o computador “é, antes de tudo, um meio de representação, uma forma de modelar o mundo que adiciona suas próprias e potentes características aos meios tradicionais de comunicação” (MURRAY, 2003, p. 264). O uso do computador como suporte midiático dá ao audiovisual um complexo cenário no quesito enunciativo - e é este o escopo do objeto desta pesquisa.

Cinema, televisão, vídeo e meios digitais. Como pensar o audiovisual enquanto linguagem que englobe todas essas manifestações e todas as variáveis técnicas e culturais que o afetam e sempre provocarão mudanças? A solução recomendada é continuar a partir

do que a etimologia sugere: o que vemos e o que ouvimos. Para a semiótica discursiva - disciplina inaugurada por Algirdas Julien Greimas e seus colaboradores a partir dos estudos de Ferdinand de Saussure e de Louis Hjelmslev - essa problemática pode ser abordada pelo aspecto da condição fundante da manifestação do sentido: a função semiótica.

A partir de uma reformulação dos conceitos de significado e significante de Saussure, Hjelmslev (1975) define que a linguagem é concebida por dois planos: o da expressão e o do conteúdo. O plano da expressão corresponde às propriedades sensíveis e o do conteúdo às discursivas. A relação entre essas duas grandezas é a função semiótica, ou semiose, e segundo o autor, um plano pressupõe necessariamente o outro. "Uma expressão só é expressão porque é a expressão de um conteúdo, e conteúdo só é conteúdo porque é conteúdo de uma expressão" (HJELMSLEV, 1975, p. 54). Não é possível, portanto, alterar um plano sem que se tenha alteração no outro.

Tanto expressão como conteúdo possuem dois níveis, forma e substância, e ambos estão estruturados de maneira formalmente idêntica: uma substância articulada numa forma (BERTRAND, 2003, p. 164). "A forma é a organização, invariante e puramente relacional, que articula a matéria sensível ou a matéria conceitual de um plano, produzindo assim a significação" (FLOCH, 2001, p. 11). Independente da manifestação textual (verbal escrito, oral, audiovisual, fotografia etc.), as articulações na substância do conteúdo que dão formas aos conceitos pertencentes a esse plano são sempre da mesma ordem. Como cada linguagem ganha concretude sensível de diferentes modos, o plano da expressão e suas diversas naturezas de manifestação oferecem diferentes desafios àqueles que buscam compreender a significação. Tendo em vista as definições de forma e substância para os planos da linguagem, um dos interesses deste estudo é compreender qual é o plano da expressão no audiovisual. Ao tratar da linguagem televisual, Médola (2009) defende que:

Se considerarmos que a substância da expressão é matéria, captada pelos órgãos do sentido, portanto sensível, podemos pensar que as substâncias da expressão do texto televisual são a luz e o som e podem ser captados por dois campos perceptivos: o visual e o auditivo (MÉDOLA, 2009, p. 405-406).

É possível estender esta constatação para os outros dispositivos audiovisuais, o que leva à conclusão de que luz e som são, portanto, as substâncias da expressão na linguagem audiovisual. São essas duas matérias sensíveis que ganham forma e são articuladas na composição do plano da expressão, que, pela função semiótica, manifesta o conteúdo. Isso resolve o denominador expressivo comum da linguagem audiovisual em seus múltiplos

dispositivos analógicos. A captação feita por câmeras e microfones registram justamente a luz e o som dos ambientes ou dos efeitos de imagem e sons criados artificialmente (no caso imagético, as animações). Tais elementos expressivos ficam gravados em suportes físicos, como a película cinematográfica ou a fita magnética, e compõem o material que será editado até que sua composição final seja exibida em dispositivos - no caso da luz, ela pode ser projetada em um anteparo, como no cinema, ou emitida diretamente via pontos luminosos que compõem a tela, como no caso da televisão e do vídeo, e o som é tocado em caixas acústicas que criam as ondas sonoras. O aparato técnico inaugurado e aperfeiçoado pela televisão para a transmissão direta segue lógica similar com exceção de que as luzes e os sons não são captados para manipulação na edição, e sim diretamente codificados de uma ponta para instantaneamente serem decodificados da outra. Resumidamente são estes os modos como olhos e ouvidos humanos percebem as substâncias da expressão audiovisual. De acordo com Médola (2009):

No caso da imagem audiovisual, essas unidades minimais irão compor os formantes eidéticos, cromáticos, topológicos, como nas semióticas visuais, mas agora também com formante cinético. Na substância sonora, por sua vez, os sons, compreendidos como matéria sensível, serão formatados em notas musicais, fonemas e ruídos (MÉDOLA, 2009, p. 404).

Por ser estruturado em um sistema de linguagem, o potencial artístico e comunicativo do audiovisual fruto da articulação dessas unidades minimais é infinito, e as histórias do cinema e da televisão corroboram com essa afirmação. Hjelmslev (1975) evidencia este potencial inesgotável das linguagens ao afirmar que:

A linguagem é inseparável do homem e segue-o em todos os seus atos. A linguagem é o instrumento graças ao qual o homem modela seu pensamento, seus sentimentos, suas emoções, seus esforços, sua vontade e seus atos, o instrumento graças ao qual ele influencia e é influenciado, a base última e mais profunda da sociedade humana. Mas é também o recurso último e indispensável do homem, seu refúgio nas horas solitárias em que o espírito luta com a existência, e quando o conflito se resolve no monólogo do poeta e na meditação do pensador (HJELMSLEV, 1975, p. 1-2).

E o que acontece com a luz e o som nos dispositivos audiovisuais com a chegada da tecnologia digital? Para verificar quais as lógicas de articulação dessas substâncias da expressão no ambiente digital, um outro conceito semiótico será necessário, o de sincretismo. Greimas e Courtés (2008, p. 426) definem que semióticas sincréticas são aquelas que acionam várias linguagens de manifestação, e o cinema é um dos exemplos

dados pelos autores. Fiorin (2009) pontua a característica dos enunciados de uma linguagem sincrética de serem um todo de significação, no qual há diferentes substâncias da expressão manifestando um conteúdo. No caso do audiovisual, luz e som ganham forma para cumprir essa manifestação de um conteúdo único, como em um filme ou em um programa de TV, por exemplo. Médola (2009) chama a atenção para o fato de que as substâncias da expressão não devem ser interpretadas unicamente como matéria quando o assunto é sincretismo, e um dos exemplos dados pela autora para fundamentar este argumento é o rádio, que mesmo sendo composto por uma única matéria sensível, o som, é capaz de articular diferentes linguagens como a música e a fala. A autora elucida que o que determina a linguagem ser ou não sincrética é a forma semiótica assumida pela substância com vistas à significação, e deste modo, a matéria sensível é “recortada em elementos que forjam diferentes sistemas de linguagem e/ou grandezas semióticas, simultaneamente” (MÉDOLA, 2009, p. 406).

Explica Médola que:

No texto audiovisual/televisual a substância/matéria da expressão visual permite modos de articulação que resultam em diferentes sistemas semióticos com o imagético, o verbal escrito, o gestual, o videográfico, assim como na substância/matéria da expressão sonora encontramos manifestações como a música, a fala, os ruídos. Trata-se de substâncias articuladas de diferentes modos que configuram diferentes sistemas semióticos em uma forma única (MÉDOLA, 2009, p. 406-407).

Interpretando, portanto, um enunciado audiovisual como essa forma única que corresponde a um todo de sentido, é um parâmetro de análise importante para a investigação da tese entender que luz e som manifestam diferentes linguagens que, juntas, compõem a linguagem audiovisual. E é interessante observar que a substância sonora não nasce com o audiovisual, já que sua tecnologia de captação foi incorporada depois da invenção do cinematógrafo. A cor, hoje padrão no audiovisual clássico, não acrescenta uma nova substância do ponto de vista matérico (e sim uma variação em uma das suas propriedades, que é a frequência da luz), mas redesenha as possibilidades artísticas nos componentes visuais, ou seja, agrega ao trazer grandezas semióticas novas, como apontou Médola (2009). De modo similar, a estereoscopia inaugurou significações antes não possíveis ao acrescentar a ilusão tangível de profundidade na imagem. A cada invento técnico que reformula as substâncias imagéticas e sonoras, o audiovisual amplia seu escopo de possibilidades, algumas em menor grau, outras em maior. A digitalização das mídias foi uma dessas incorporações técnicas que, como a breve história dos meios digitais comprova, alterou e continua alterando em alto grau a dinâmica sincrética dos enunciados. Ao tratar

das articulações nos vídeos interativos, produtos nativos da internet, Caldas (2017, p. 175) conclui que:

A linguagem audiovisual é uma linguagem sincrética, e ao longo de um século de seu desenvolvimento, foi e é marcada por hibridizações e remediações. Nesse sentido, entende-se que a partir do advento das tecnologias digitais de armazenamento, edição e circulação possibilitou-se o progresso de novas formas expressivas do fazer-audiovisual.

Fica evidente que o texto audiovisual é uma linguagem sincrética cujas alterações técnicas que o modifica e o atualiza, incluindo a digitalização, aumentam a complexidade das articulações expressivas de seus enunciados. Como não há mudança na expressão sem que haja mudança no conteúdo, a engenhosidade na articulação de elementos desse último plano adiciona novas possibilidades ao primeiro. Não que antes disso a linguagem fosse limitada. Já está mais que consolidado o poder artístico e comunicativo do audiovisual analógico. É uma mudança que agrega variáveis de sentido e abre possibilidades aos criadores, da mesma forma que o som, por exemplo, inaugurou novos caminhos à linguagem. Tais formas específicas são a atenção dessa pesquisa, que visa explorar as estratégias enunciativas de obras audiovisuais que exploram essas especificidades dos ambientes digitais de modo narrativo e artístico, ampliando as fronteiras das experiências discursivas e contribuindo para um amadurecimento deste tipo de textualização.

1.2 Interatividade nas mídias audiovisuais

Com o conceito de audiovisual elucidado do ponto de vista da linguagem, o foco desta próxima seção será a ideia de interatividade e qual perspectiva dela será adotada para esta pesquisa.

Interatividade não é uma preocupação científica recente, muito menos inaugurada com o debate acerca dos dispositivos digitais. Como alerta Machado (1997, p. 224), a palavra *interatividade* é usada para designar uma grande variedade de situações, como, por exemplo, salas de cinema com cadeiras que se movem, e o risco de usar um termo tão elástico e considerá-lo para uma gama tão larga de fenômenos é o de no fim ele não servir para nada. Pensar a interatividade implica em um primeiro momento definir o conceito de interação, que de acordo com Landowski (2016) é um ponto de convergência na abordagem da Comunicação pelo viés dos estudos semióticos. Segundo o autor:

Hoje, após essa longa evolução por ambos os lados, as reflexões mais avançadas parecem convergir rumo a um mesmo tema, o da *interação*. Não por acaso, mas porque tendências gerais da episteme guiam os esforços inovadores em direções comuns. Aplicadas à mídia, as pesquisas atuais acerca das formas de interação articulam questões de ordem teórica, relativas às condições de produção e de apreensão do sentido, com os problemas de interpretação que tangem ao modo como o desenvolvimento das novas tecnologias transforma essas condições (LANDOWSKI, 2016, p. 211, grifos do autor).

A interação é uma situação fundante para a emergência do sentido e caracterizadora do processo comunicativo de um modo geral. O próprio entendimento do fenômeno da comunicação que “atravessa as ideias de *pertencimento a muitos* ou *a todos, comunhão, tornar comum e estar em relação* (DUARTE, 2003, p. 46, grifos do autor), e suas redefinições atualizadas a partir de abordagens de diferentes contextos históricos, já evidencia essa condição de que, para que a comunicação seja entendida, é preciso considerar algo que ocorre no encontro de fronteiras das percepções dos sujeitos (DUARTE, 2003).

Landowski (2018, p. 2, tradução nossa) define a interação como um “um processo ao mesmo tempo pragmático, cognitivo e patêmico, de confrontação entre um ‘eu’ e um ‘outro’, entre um alguém e alguma coisa”. É pela ideia de interação e a partir das oposições *continuidade/descontinuidade* e *necessidade/possibilidade* que o autor (LANDOWSKI, 2014) propõe um sistema de narratividade que visa identificar os diferentes modos de interação responsáveis pela construção do sentido pelos quais os sujeitos se relacionam com os outros, com o mundo, e consigo. O sistema proposto pelo autor são os regimes de interação e sentido. O primeiro regime é o da programação, o segundo é o do acidente, o terceiro o do ajustamento e o quarto regime é o da manipulação. O regime da programação corresponde àquelas relações de regularidade, nas quais o risco é completamente eliminado. O regime do acidente diz respeito ao imprevisível, ao acaso. O regime do ajustamento corresponde ao sentir recíproco, que é quando dois sujeitos estabelecem dinâmicas por meio de um fazer conjunto. E o regime da manipulação, baseado no princípio da intencionalidade, diz respeito às interações estratégicas. Os regimes de interação e sentido propostos por Landowski terão grande valor em diferentes pontos da tese e serão eventualmente retomados para sustentar raciocínios argumentativos e analíticos.

No contexto dos enunciados audiovisuais, essa relação de interação acontece mediada por dispositivos tecnológicos. Firion (2003) enfatiza o papel da interação no processo enunciativo, já que, segundo o autor, “considerando o texto como uma situação,

pode-se apreender a emergência do sentido, que não é algo dado na realidade das coisas, mas é construído na interação, com a presença do outro” (FIORIN, 2003, p. 51).

Se a interação é constitutiva da comunicação, o que então é entendido como interatividade? De acordo com Murray (2003, p. 80), popularizou-se denominar o computador e seus conteúdos de *interativos* pela sua característica procedimental somada à possibilidade de produzir lógicas participativas. Um ambiente procedimental, segundo a autora, tem a capacidade de executar uma série de regras que dotam o dispositivo da competência de funcionar como um motor, e isso abre caminhos para uma estrutura participativa ao passo que ele pode ser programado para reagir a informações nele inseridas.

Valorar este tipo de participação possibilitada pelo meio digital como superior aos outros modos é um erro. É preciso entender que as interações propostas no enunciado existem mesmo naqueles que não possuem resultados tangíveis e imediatos a uma ação específica. Todos os enunciados, até mesmo os não rotulados como interativos, exigem um processo ativo de participação. Landowski afirma que (1992, p. 13), “tudo o que faz sentido é construído e, por conseguinte, pressupõe um fazer de ordem ‘cognitiva’, remetendo, nos sujeitos, ao que chamaremos sua ‘competência semiótica’”. Para o enunciatário das produções audiovisuais, tal competência caracteriza-se por processo ativo de fruir a obra.

É comum entender os integrantes de uma audiência de obras audiovisuais tradicionais como aqueles que estão ali sentados, fixos, passivos, prontos para receber a obra que foi produzida para ser transmitida a eles. De acordo com essa maneira de pensar, são indivíduos que pagam ingressos ou ligam televisores para ficarem imóveis aceitando o que é exibido na tela e nas caixas de som. Essa aceitação é tão desprovida de atitude e questionamento quanto essa visão coloca? As indagações de Rancière sobre obras teatrais podem auxiliar na compreensão do público audiovisual:

O que permite declarar inativo o espectador que está sentado em seu lugar, senão a oposição radical, previamente suporta, entre ativo e passivo? Por que identificar olhar e passividade, senão pelo pressuposto de que olhar quer dizer comprazer-se com a imagem e com a aparência, ignorando a verdade que está por trás da imagem e a realidade fora do teatro? (RANCIÈRE, 2012, p. 16).

Entender o papel do olhar como algo passivo é ignorar a sensibilidade do enunciatário às coisas externas ao enunciado. Não é porque o público não produziu a obra que ele não tem atribuição criativa no objeto estético (PINHO, 1994; RANCIÈRE, 2012). Não há experiência fílmica ou televisiva sem o espectador e seu processo interpretativo. Entender o público como sujeito ativo dotado de competência é não subestimar a sua

atuação na fruição. Os artistas que observam este alerta respeitam o seu público e produzem sabendo que não depende só deles a experiência que será possível a partir do contato do enunciatário com o enunciado. Rancière (2012, p. 17) explica que o espectador é capaz de muitas ações a partir do olhar, como, por exemplo, observar, selecionar, comparar e interpretar. Segundo o autor, o espectador:

Relaciona o que vê com muitas outras coisas que viu em outras cenas, em outros tipos de lugares. Compõe seu próprio poema com os elementos do poema que tem diante de si. Participa da performance refazendo-a à sua maneira, furtando-se, por exemplo, à energia vital que esta supostamente deve transmitir para transformá-la em pura imagem e associar essa pura imagem a uma história que leu ou sonhou, viveu ou inventou (RANCIÈRE, 2012, p. 17).

O filme *Rashomon*¹⁰ é um ótimo exemplo para ilustrar essa participação ativa. Um mesmo acontecimento é mostrado pela perspectiva de diferentes personagens que testemunharam o fato, de tal modo que as verdades para cada um deles acabam sendo conflitantes para o público que busca identificar o que de fato ocorreu. O processo de acompanhar os relatos, buscar inconsistências, julgar os personagens e comparar as versões são ações que exigem muita atividade cognitiva e participação.

O ato de assistir a uma peça audiovisual sem poder alterá-la nos seus formantes expressivos é um fator que pode, inclusive, potencializar o processo cognitivo do enunciatário. Essa é a defesa de Morin, que, ao tratar sobre o cinema, afirma que:

A ausência ou atrofiamento da participação motriz, prática ou ativa [...] está estreitamente ligada à participação psíquica e afetiva. Não podendo exprimir-se por atos, a participação do espectador interioriza-se. [...] A ausência de participação prática determina portanto uma participação afetiva intensa: operam-se verdadeiras transferências entre a alma do espectador e o espetáculo da tela (MORIN, 1983, p. 154).

Apesar de o autor apresentar a afirmação em um processo de comparação entre o cinema e o teatro, a segregação física entre enunciado e enunciatário como intensificador da participação cognitiva é também uma forma de entender as produções não chamadas de interativas. Podemos encolher as pernas prestes a testemunhar um ataque no filme *Tubarão*¹¹ como única alternativa diante da impossibilidade de alterar o enunciado nas suas formas expressivas. Aflições, alívios, fechar os olhos, suspiros, vaias e aplausos também podem ser manifestações dessa ordem. O raciocínio elaborado por Morin (1983) funciona

¹⁰ RASHOMON. Direção: Akira Kurosawa. Japão: Daiei Film (Kadokawa Daiei Studio), 1950 (88 min).

¹¹ TUBARÃO. Direção: Steven Spielberg. Estados Unidos: Universal Pictures, 1975 (124 min).

como um importante alerta quando as produções para os meios digitais são a atenção. A possibilidade de interagir na expressividade do enunciado, de acordo com essa lógica, pode até enfraquecer a proposta artística e comunicativa, uma vez que ela aliviaria a impotência diante do avanço narrativo e dramático do enredo. Por este motivo seria irresponsável ignorar nas análises as modalizações dos sujeitos da narrativa, já que elas balizarão o contrato entre os atores da enunciação.

Como já mencionado, a discussão de interatividade precede o advento das tecnologias digitais. Diferentes manifestações artísticas exploram essa possibilidade de discursivização. No audiovisual, a participação direta na alteração dos formantes expressivos já existia bem antes da invenção do computador e a sua comercialização como item doméstico. Neste contexto encontram-se as mais variadas propostas, e algumas delas foram selecionadas para ilustrar brevemente o enunciado interativo no audiovisual analógico: *Cineorama* (1897), *Winky Dink and You*¹² (1953 a 1957), *13 Ghosts*¹³ (1960), *Kinoautomat*¹⁴ (1967) e *Você Decide*¹⁵ (1992 a 2000).

Patenteado em 1897, o *Cineorama* (Figura 1) foi um atração que simulava uma viagem de balão a partir de uma projeção fílmica esférica, na qual o público ficava sobre uma plataforma que emulava o cesto do balão, e sob ele dez projetores sincronizados exibiam ao redor filmagens aéreas capturadas em um voo com a aeronave real (PARENTE, 1999, p. 127). A ausência de outras referências visuais criava a ilusão do voo. Para escolher qual região da vista aérea seria o foco de atenção, o público precisava movimentar o corpo durante a experiência.

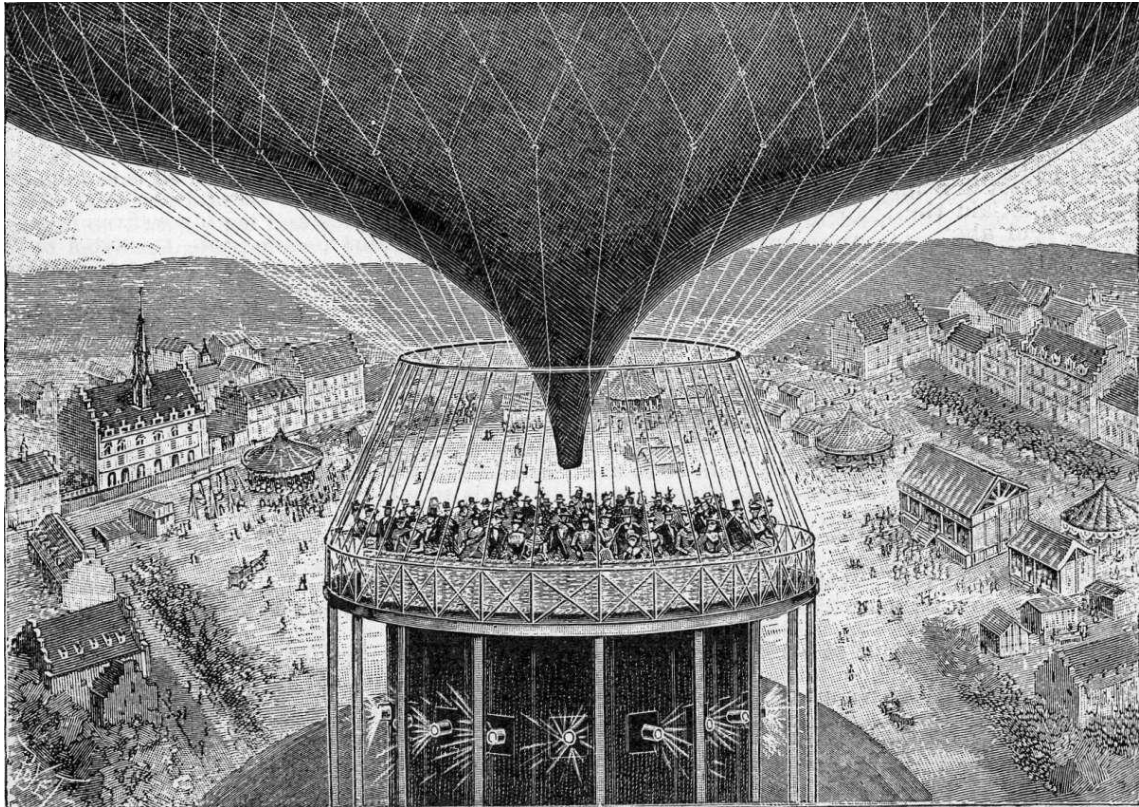
¹² WINKY Dink and You. Criadores: Harry W. Prichett e Edwin Brit Wyckoff. Estados Unidos: Barry & Enright Productions. Seriado televisivo, estreia em 10 de outubro de 1953.

¹³ 13 GHOSTS. Direção de William Castle. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1960 (84 min).

¹⁴ KINOAUTOMAT. Direção: Radúz Činčera, Ján Roháč e Vladimír Svitáček. Tchecoslováquia, 1967 (63 min).

¹⁵ VOCÊ Decide. Criador: José Bonifácio de Oliveira Sobrinho. Brasil: Rede Globo de Televisão. Seriado televisivo, estreia em 8 de abril de 1992.

Figura 1 – Ilustração do Cineorama (1900)



Fonte: *Scientific American Supplement*¹⁶.

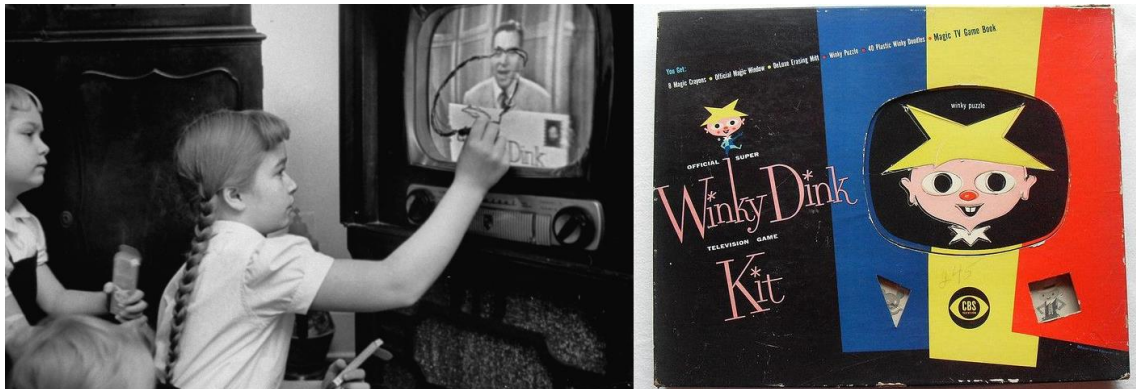
Nos anos 50, a norte-americana CBS estreou *Winky Dink and You* (Figura 2), um programa de TV que convocava o público infantil a desenhar na “tela mágica” do aparelho¹⁷. Era necessário que os pais comprassem um *kit* que continha os instrumentos para a ação, como giz colorido e a fina superfície para desenho feita de plástico vinil, transparente, e que se fixava na tela por meio da estática elétrica¹⁸. O apresentador exibia de modo lúdico situações nas quais as crianças tinham que desenhar, como, por exemplo, criar um traço seguindo o seu dedo, ou ilustrar um nariz em um personagem que espirrava logo depois do desenho estar supostamente completo. A atração explorou as especificidades do dispositivo televisivo recém-inventado e o transformou em instrumento interativo.

¹⁶ Disponível em: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cineorama.jpg>. Acesso em: 21 fev. 2020.

¹⁷ Disponível em: <http://www.openculture.com/2018/08/winky-dink-watch-first-interactive-tv-show-encouraged-kids-draw-screen-1953.html>. Acesso em: 21 fev. 2020.

¹⁸ Disponível em: <https://edition.cnn.com/2013/03/31/opinion/greene-winky-dink-bill-gates/index.html>. Acesso em: 21 fev. 2020.

Figura 2 – À esquerda, público infantil desenhando sobre o televisor no programa interativo Winky Dink and You, nos anos 50; e à direita o kit que era necessário adquirir para participar da experiência



Fonte: Montagem nossa, feita com material de arquivo da CNN¹⁹ e de Christian Montone²⁰.

Outra experiência criativa que merece destaque quando o assunto é interatividade audiovisual analógica é o óculos *Illusion-O!*, desenvolvido por William Castle para o filme *13 Ghosts*, de 1960²¹. Com a meta de incluir o público na diegese²² narrativa, óculos capazes de enxergar o sobrenatural eram entregues na entrada das sessões (Figura 3). O truque ótico era simples, mas engenhoso: duas tiras horizontais translúcidas, uma vermelha e outra azul, faziam parte dos óculos. O material era o mesmo dos clássicos óculos estereoscópicos, mas aqui dispostos de modo diferente, oferecendo a mesma cor para ambos os olhos. No início da projeção, o diretor instruía o público a utilizar o dispositivo nos momentos em que a imagem ficasse azulada (o filme era predominantemente em escalas de cinza), pedindo para olharem através do vermelho aqueles que acreditavam em fantasma, e do azul aqueles que não. Nesses momentos específicos apareciam os elementos visuais fantasmagóricos em vermelho. Pela tira vermelha os fantasmas eram vistos, pela azul, não. A experiência lúdica de enxergar o sobrenatural era estendida para além do filme, já que o público ficava com os óculos após a sessão e Castle brincava que o instrumento continuava funcionando fora dali.

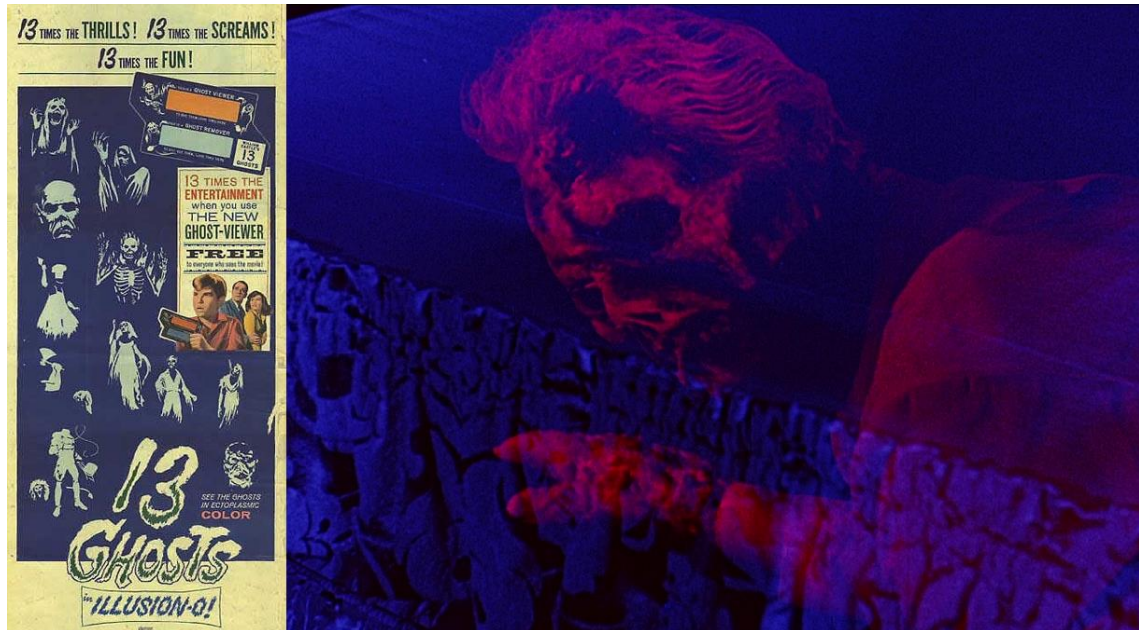
¹⁹ Disponível em: <https://edition.cnn.com/2013/03/31/opinion/greene-winky-dink-bill-gates/index.html>. Acesso em: 21 fev. 2020.

²⁰ Disponível em: <https://flic.kr/p/6WMHCN>. Acesso em: 21 fev. 2020.

²¹ Disponível em: <https://latimesblogs.latimes.com/thedailymirror/2010/04/from-the-vaults-13-ghosts-1960.html>. Acesso em: 21 fev. 2020.

²² Distinção entre o que é narrado e o que é “discurso”, criada para narrar (GREIMAS; COURTÉS, 2008, p. 121). Diegese pode ser definida, portanto, como aquilo que é percebido pelos atores do discurso, e não diegético seriam os elementos percebidos apenas pelo enunciatário.

Figura 3 – À esquerda, divulgação do filme *13 Ghosts* (1960), evidenciando o *Illusion-O!*, truque ótico para enxergar “fantasmas” na projeção; e à direita, cena do filme com as aparições sobrenaturais



Fonte: Montagem nossa, feita com material de arquivo do Los Angeles Times²³ e com um quadro do filme *13 Ghosts*²⁴.

Outro exemplo cinematográfico, o filme tcheco *Kinoautomat*²⁵, de 1967 (Figura 4), foi apresentado em uma sala especial que dispunha de dois botões nas poltronas, um vermelho e um verde, o público podia escolher entre duas opções para que a história continuasse. As decisões eram tomadas em momentos que representavam dilemas morais²⁶. Nos anos noventa, o programa *Você Decide*²⁷ ganhou popularidade no Brasil por apresentar narrativas ramificadas - que eram escolhidas pelos telespectadores via ligações telefônicas (Figura 4) - e que também propunha decisões de caráter moral. Uma primeira parte da teledramaturgia era mostrada e a alternativa de desfecho que conseguisse mais ligações durante o programa era a exibida no último bloco.

²³ Disponível em: <https://latimesblogs.latimes.com/thedailymirror/2010/04/from-the-vaults-13-ghosts-1960.html>. Acesso em: 21 fev. 2020.

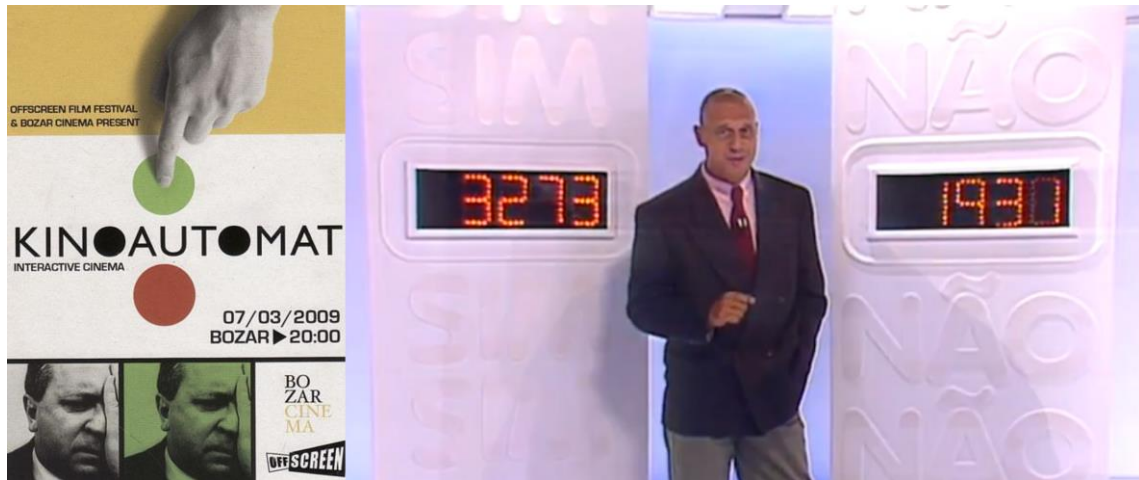
²⁴ 13 GHOSTS. Direção de William Castle. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1960 (84 min).

²⁵ KINOAUTOMAT. Direção: Radúz Činčera, Ján Roháč e Vladimír Svitáček. Tchecoslováquia, 1967 (63 min).

²⁶ Disponível em: <http://www.kinoautomat.cz/about-kinoautomat.htm>. Acesso em: 21 fev. 2020.

²⁷ VOCÊ Decide. Autoria: José Bonifácio de Oliveira Sobrinho. Brasil: Rede Globo de Televisão. Estreia em 8 de abril de 1992.

Figura 4 – À esquerda, cartaz de exibição do filme tcheco *Kinoautomat* (1967) em um festival de 2009, indicando os botões verde e vermelho que funcionaram, desde a exibição original, como sistema de votação durante a projeção; e à direita, exibição do placar das ligações telefônicas na estreia do brasileiro *Você Decide*, nos anos 90



Fonte: Montagem nossa, feita com material de arquivo do IMDB28 e da Rede Globo de Televisão29.

As cinco produções apresentadas deixam claro que as tecnologias digitais não são pressupostas para promover o que se entende como interatividade. Todas souberam explorar as especificidades dos dispositivos audiovisuais de modo inventivo, inovador, e bem-sucedido na meta de promover uma experiência narrativa não convencional ao público, que pôde, por meio de técnicas diversas, interferir no material expressivo do enunciado. De todo modo, há uma vasta produção audiovisual que convoca uma participação além do processo do olhar, da escuta e da psique, e que utiliza os recursos dos meios digitais para isso. Quais as configurações discursivas de tais obras e suas possibilidades no processo comunicacional?

Interessa para este estudo o conceito de interatividade mais como um efeito de sentido do que como fenômeno de fato. Circunscrita na dimensão semiótica das mídias, interatividade é um modo de designar produções que criam uma sensação de que o enunciado é criado à medida que a interação acontece. De acordo com Médola:

[...] o enunciado, alocado no ciberespaço, é uma virtualidade que somente se atualiza pela intervenção de um outro. Eis aí a primeira condição para a construção do efeito de sentido de interatividade. Trata-se de efeito de sentido, pois a maior parte das configurações textuais passíveis de serem manifestadas já foram concebidas. A imanência do texto em que enunciadador estrutura a manifestação é programada e anterior à atualização (MÉDOLA, 2006b, p. 5).

²⁸ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0782135/>. Acesso em: 21 fev. 2020.

²⁹ Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/2696360/>. Acesso em: 21 fev. 2020.

A ideia de interatividade adotada nesta pesquisa está associada, portanto, a um efeito de sentido proveniente de uma modalidade de enunciados estruturados de tal forma que permita uma interferência do enunciatário a partir da qual uma atualização é provocada ou, em outras palavras, há uma mudança na composição expressiva do texto. O sentido que emerge dessa situação tem menos a ver com a arquitetura dos meios digitais propriamente dita, e mais com a experiência durante o enunciado criado a partir dela. O conceito de agência apresentado por Murray expressa com clareza como é essa interferência. Para a autora:

Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. Esperamos sentir agência no computador quando damos um duplo clique sobre um arquivo e ele se abre diante de nós, ou quando inserimos números numa planilha eletrônica e esperamos os totais serem reajustados. No entanto, normalmente não esperamos vivenciar a agência dentro de um ambiente narrativo (MURRAY, 2003, p. 127).

Murray postula que a ideia de agência é um prazer estético característico dos ambientes digitais. As propriedades desses ambientes abrem novas possibilidades discursivas e ampliam o grau de outras já existentes, tendo em vista a escala e rapidez que a circulação e produção de conteúdos digitais podem alcançar. Isso não exige o enunciador de criar propostas discursivas que prezam pela engenhosidade do conteúdo e todas as sucessões de efeitos que compõem a obra. Não basta a proposta de agência se ela não for capaz de suportar esse papel ativo do público que observa, seleciona, compara e interpreta. Por outro lado, as produções realizadas para as mídias digitais não devem ser vistas com descrença e desqualificadas de antemão só pelo risco de caírem no mito da interatividade. O risco não pode ser usado de argumento para justificar que todas elas se esvaziam, mesmo que muitas tenham caído na armadilha de achar que parecer interativo basta. O saldo dessa discussão é a recomendação para o enunciador ficar atento e não achar que a agência é suficiente para garantir uma experiência satisfatória. Conforme alerta Barros e Caldas (2017, p. 3), “interação é, ou deveria ser, a essência da interatividade, está na esfera da práxis. Porém, pode haver interação sem mecanismos de interatividade. E nem toda prática de interatividade se traduz, de fato, em experiência de interação”.

Produções audiovisuais que oferecem agência ao enunciatário são, enfim, o objeto desta tese, que adota o adjetivo *interativo* nesta concepção de efeito de sentido. Os filmes ramificados e navegáveis parecem não escapar desta classificação, já a decisão de nomear um jogo eletrônico como audiovisual talvez gere conflitos conceituais. Este estudo entende

que os jogos eletrônicos, apesar de constituírem uma linguagem própria e distinta daquelas chamadas de audiovisuais como o cinema e a televisão, têm os seus discursos manifestados em imagens em movimento e sons sincronizados com tais imagens e arquitetados em uma programação de computador. Sua manifestação é sensível ao enunciatário por meio de telas com imagens dinâmicas e alto-falantes com sons articulados (o dispositivo tecnológico no qual um jogo ganha concretude é o mesmo, uma vez que um televisor pode exibir programas de TV em fluxo e também receber imagens de um console). Ainda que os gêneros discursivos dos games ora sejam convergentes, ora divergentes das produções cinematográficas e televisivas tradicionais, é viável que seus mecanismos enunciativos possam ser avaliados na perspectiva dos estudos de linguagem audiovisual.

Um dos trabalhos desta pesquisa é avaliar as estratégias discursivas desses enunciados audiovisuais para as mídias digitais. Estas técnicas estão no escopo do regime da manipulação, uma vez que elas são intermediadas por uma situação de persuasão. Segundo Landowski (2016, p. 212), tais estratégias são compreendidas como "montagens persuasivas, intercâmbios argumentativos, avaliações dos interesses recíprocos e negociações entre as partes" (2016, p. 212). Estas segmentações reforçam a fundamentação metodológica da investigação das estruturas discursivas que será empreendida nos próximos capítulos, mas, para cumprir tal atividade analítica, também é relevante compreender o plano sensível da interação. Para isso, se faz necessário conhecer os aspectos expressivos dos sujeitos e dispositivos envolvidos no processo comunicativo. Este será o objeto de estudo da próxima seção.

1.3 Aspectos da mediação entre sujeitos e dispositivos

Para entender a comunicação estabelecida na fruição de uma obra em audiovisual interativo para as mídias digitais é fundamental conhecer as "partes materiais" envolvidas no processo e suas funções expressivas na enunciação.

O exame de tais discursos aponta três categorias de "corpos" que são necessários para que a experiência ocorra: a do destinador, a dos dispositivos digitais e a do destinatário. O primeiro e o último são sujeitos do discurso e podem estar implícitos nele, a diferença entre destinador/destinatário e enunciator/enunciatário é que os primeiros pertencem ao mundo, enquanto suas formas no discurso pertencem ao texto (FIORIN, 1996, p. 63). A afirmação de que são categorias é feita levando em conta que mais de um corpo pode compor cada uma dessas "partes materiais". É possível que haja mais de um corpo no polo

destinador - o que, na verdade, é o mais comum nos enunciados audiovisuais. Também é viável envolver mais de um dispositivo digital para um mesmo enunciado. O videoclipe interativo *Just A Reflektor*³⁰ da banda Arcade Fire, por exemplo, combina dois dispositivos independentes, o computador e o *smartphone*, para fornecer um único enunciado cuja manipulação espacial do segundo altera a visualidade exibida no primeiro, que o reconhece pela webcam. E é possível também pensar o audiovisual interativo para mais de um corpo no âmbito do destinatário, como no caso de experiências projetadas para um consumo coletivo e simultâneo. Jogos *multiplayers* são exemplos disso.

Os postulados de Fontanille (2007) auxiliarão na compreensão dos corpos humanos envolvidos no processo. Para o autor (2007, p. 42), o plano do conteúdo corresponde ao mundo interior e o da expressão, ao exterior, e a fronteira entre eles é instaurada cada vez que um acontecimento, situação ou objeto é atribuído de significação. Segundo Fontanille, há conseqüentemente a necessidade de um corpo próprio para que haja tal significação. “O *corpo próprio* é um invólucro sensível (uma fronteira) que determina, assim, um domínio interior e um domínio exterior (FONTANILLE, 2007, p. 44, grifos do autor). Esse corpo, em determinados contextos, é considerado uma “carne sensível e motora, cuja plasticidade dinâmica permite-lhe ajustar-se às morfologias sensíveis do mundo natural ou que lhes adaptem a ele” (FONTANILLE, 2007, p. 45).

No âmbito das linguagens, os enunciados produzidos são estes objetos de significação que sensibilizam o corpo próprio do destinatário por meio do plano da expressão dos dispositivos que lhe dão concretude. Aqueles que propõem o enunciado utilizam no processo de criação e produção do conteúdo as habilidades sensíveis e plásticas do corpo para confeccionar essa etapa inicial do texto, explorando em maior ou menor grau os recursos dos dispositivos digitais. No outro polo da enunciação, o corpo do destinatário é sensibilizado pelo material produzido pelos aparelhos digitais - fruto da programação feita pelo destinador. Mover o corpo pelo espaço durante a experiência enunciativa é uma habilidade motora e plástica considerada, e decisões pautadas neste sentido são levadas em conta na criação dos enunciados. A significação emerge a partir desta interação entre os sujeitos mediada pelos dispositivos.

Tal processo evidencia que nos corpos das três categorias, destinador, dispositivo digital e destinatário, existe a dupla habilidade de sentir e de produzir material sensível.

³⁰ JUST A Reflektor. Direção: Vincent Morisset. Estados Unidos: AATOAA, 2013. Disponível em: <https://www.justareflektor.com/>. Acesso em: 21 fev. 2020.

Nesta perspectiva, os corpos feitos de "carne sensível" ou de componentes eletrônicos podem ser aproximados. O objetivo de tal reflexão não é desumanizar os indivíduos ou ignorar a sua natureza complexa de existência, e sim promover uma abstração que convide a entender o corpo como parte de um processo midiático que depende de trocas sensíveis do ponto de vista matérico.

O corpo humano é capaz de sentir e interpretar materiais sensíveis como a luz, a vibração do ar, a textura, temperatura e pressão das superfícies, aromas e sabores. Há partes do corpo especializadas nessas funções, como olhos, ouvidos e pele. Além de perceber, a habilidade motora do corpo também permite que os sujeitos humanos criem material sensível. É possível provocar vibrações no ar batendo partes do corpo, por exemplo. A comunicação humana mais básica depende dessa habilidade, uma vez que a fala, a escuta, a gestualidade e a observação ocorrem por meio dessa capacidade de produzir e perceber matéria.

Não é tudo, no entanto, que pode ser feito. Para exemplificar, a natureza biológica do corpo humano resultante da evolução não permite que o sujeito produza luz. Ele pode ser visto quando há luz nele refletida e organizar o corpo para produzir signos visíveis, mas não pode produzir sua própria luz. Ao propor um exercício imaginativo de visualizar um extraterrestre capaz de projetar na própria testa imagens interiores para se comunicar, Machado (1997) evidencia essa característica humana de depender das palavras faladas como principal modo de materializar o pensamento. A própria linearidade dos signos produzidos pelo corpo respeita os limites motores. Não é possível pronunciar duas palavras simultaneamente, como exemplifica Fiorin (2005b, p. 65) ao tratar da linearidade das linguagens.

Em outras palavras, percepção e criação de materiais sensíveis estão sujeitas às coerções das configurações biológicas e físicas do corpo. Dispositivos extracampo ampliam as habilidades de comunicação e de linguagem. A escrita é resultado deste processo, uma vez que no corpo humano não existem instrumentos biológicos para escrever. Seguindo a mesma lógica, a criação de qualquer dispositivo tecnológico de comunicação visa vencer, ampliar e enriquecer os modos de interação entre sujeitos.

Neste contexto, o advento dos dispositivos digitais é um marco, já que aparelhos capazes de sentir e serem sentidos são agora parte dos processos comunicacionais. Os dispositivos eletrônicos digitais possuem sistemas equipados com sensores capazes de registrar diferentes dados sensíveis. A câmera, por exemplo, é um instrumento ótico que captura as imagens do mundo natural, e munida de processamento de software é capaz de

"entender a luz". Microfones são equipamentos capazes de converter vibrações do ambiente em sinais elétricos e, no digital, entender sons. Teclados, *mouses*, controles remotos e videogame são equipamentos baseados em botões e sensores de deslocamento, que reagem ao tato e à manipulação topológica. De maneira similar a tela sensível ao toque dos *smartphones* e *tablets* capta a pressão e movimentos dos dedos em contato com as superfícies. Bússola digital, acelerômetro e giroscópio presentes nesses aparelhos móveis são elementos que captam o posicionamento do dispositivo no espaço. Todos esses recursos são caminhos para que os dispositivos possam "sentir". Tais equipamentos também criam material sensível. Telas e alto-falantes são os mais comuns deles - o primeiro emite luz e o segundo provoca vibrações no ar, criando sons - mas é preciso incluir neste escopo outros equipamentos criados para serem sentidos além da visão e da audição, como as já existentes e em desenvolvimento luvas e roupas capazes de criar a sensação de pressão e esteiras omnidirecionais.

Corpos que sentem e que se fazem sentir. Destinador(es), dispositivo(s) e destinatário(s) juntos compõem as partes materiais da configuração enunciativa objeto desta pesquisa. Se essa habilidade é um fator comum, é preciso evidenciar que os dispositivos digitais não possuem a mesma capacidade de interpretação e ação de um sujeito, por mais evoluída que a ilusão criada para tal finalidade seja, antropomorfizada ou não. Da mesma forma que o corpo humano está sujeito às suas próprias coerções biológicas e físicas, os dispositivos digitais, mesmo considerando o dinamismo das inovações tecnológicas, também estão subordinados a um conjunto de características as quais as práticas por eles são possíveis. De acordo com Landowski (2014, p. 52), os objetos inanimados podem ser capazes de simular uma sensibilidade do tipo reativa, suscetível de fundar os processos de ajustamento – interação que acontece por meio de um fazer junto, uma união. Segundo o autor, essa capacidade de sentir reciprocamente é chamada de competência estésica. As especificidades dos meios digitais dão aos dispositivos essa competência estésica que os tornam capazes de simular um ajustamento entre um ser humano e um objeto inanimado, possibilitando, desta forma, uma relação de sentido. No audiovisual interativo os processos de significação acontecem graças a essa configuração. Em outras palavras, o enunciador fundamenta o processo comunicativo na partilha da sensibilidade com o enunciatário através do dispositivo digital e a capacidade deste de “sentir” e, a partir disso, agir. Landowski (2014, p. 50) lembra, no entanto, que esta forma específica de sensibilidade não está muito distante do regime de programação, uma vez que o dispositivo não possui as mesmas capacidades perceptivas e interpretativas que o outro ator da interação. É por meio

do aparelho inanimado, no entanto, que a interatividade é construída, e é nele que as substâncias da expressão são articuladas para que o enunciatário possa interagir com o conteúdo.

Há a preocupação, por outro lado, com o risco que os enunciados alocados em dispositivos tecnológicos correm de sofrer interrupções de toda ordem graças aos defeitos de equipamentos, instabilidade de conexão e energia, falha na programação e muitas outras imprevisibilidades fundamentadas no regime do acidente (LANDOWSKI, 2014). Este tipo de problema é capaz de interromper e arruinar a experiência interativa, comprometendo a proposta inicial de comunicação.

Do ponto de vista da interação homem-máquina, se o corpo do destinatário precisa agir sobre o do dispositivo digital para que o enunciado ocorra, o primeiro age sobre elementos do segundo que precisam ser identificados como unidades operatórias. Essa constatação implica observar duas questões: a interface dos dispositivos e a programação dos conteúdos.

Manovich (2001, p. 64) afirma que a interface de um computador tem o papel de apresentar de modo codificado a variedade de informação contida em um sistema digital. É por meio dela que o destinatário tem acesso ao conteúdo e organiza a sua experiência de fruição. Nas mídias digitais, essas unidades comumente são apresentadas visualmente, como áreas delimitadas reconhecidas como "botões", verbal escrito, imagens clicáveis etc. O destinatário geralmente exerce a agência por meio do movimento do corpo, tocando na área da imagem ou conduzindo um cursor, via *mouse*, até o ponto desejado, e pressionando um botão para consolidar a escolha.

Há, no entanto, muitas maneiras de estabelecer essa troca de material sensível. O dispositivo pode, por exemplo, exibir uma interface sonora navegável. Nos aparelhos de inteligência artificial baseados em voz a interface é majoritariamente sonora. O assistente virtual usa o alto-falante para "falar" com o destinatário, que recebe o som pelos ouvidos, interpreta, decide e responde oralmente, gerando sons. Suas palavras são "ouvidas" pelo microfone do aparelho, que está programado para tocar conteúdos específicos associados a comandos específicos. *O Desafio 3%*³¹ é um jogo brasileiro desenvolvido para a assistente de inteligência artificial Amazon Alexa, e nele todo o processo de navegação é por áudio.

³¹ Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Doppio-Games-O-Desafio-3/dp/B07YTV91CY>. Acesso em: 21 fev. 2020.

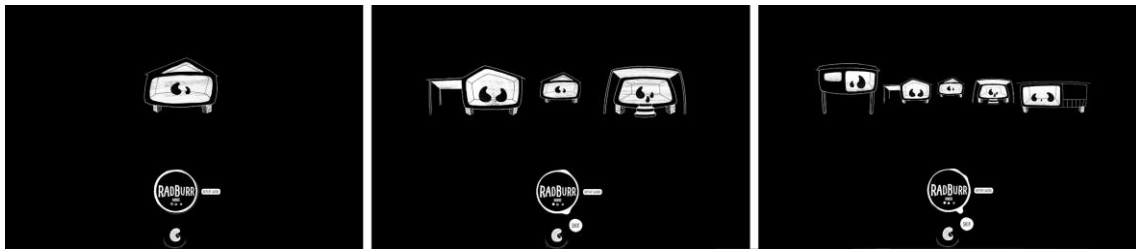
A experiência é conduzida pela voz de uma personagem da série televisiva *3%*³² que desafia o jogador a cumprir um conjunto de testes análogos àqueles vividos pelos personagens da produção audiovisual, já que esta apresenta um futuro distópico no qual poucos jovens de uma numerosa população miserável são submetidos a um processo de seleção que pode conduzi-los a um paraíso reservado apenas aos “merecedores”. A personagem explica os desafios e cobra as respostas do jogador, que deve pronunciar as palavras reconhecidas pela aplicação para que a navegação tenha êxito. A destreza comunicacional deste tipo de assistente depende não só dessa troca de material sensível e da sua qualidade tecnológica, mas do conteúdo programado. Não à toa muitas perguntas são respondidas com uma negativa de compreensão genérica por esses assistentes virtuais, já que a tecnologia para entender os pedidos dos destinatários ainda precisa evoluir para que a ilusão de sujeito dotado de inteligência e vontade seja criada.

O documentário interativo australiano *My Grandmother’s Lingo*³³ é um outro exemplo bem-sucedido de como discursivizar as trocas de material sensível entre destinador e destinatário através da interface dos dispositivos. Guiado pela voz de uma jovem aborígene, o destinatário tem a missão de repetir palavras do idioma nativo de sua avó. A neta explica que mais de 90% das línguas dos povos originários está em risco. O microfone precisa estar habilitado para a experiência funcionar. A jovem apresenta brevemente a situação da comunidade da sua avó, e logo há uma primeira solicitação de pronúncia de uma palavra da língua Marra. O enunciatário deve repeti-la três vezes. A cada repetição, a visualidade baseada em animações ganha novos contornos e movimentos. Outros momentos como esse surgem durante a experiência (Figura 5). O resultado é uma imagem que ganha vida pela voz do destinatário, gerando o efeito discursivo de que a participação contribuiu para que o idioma permanecesse vivo e a cultura de um dos povos originários fosse um pouco mais conhecida. A narrativa, ao final, conduz para mais informações sobre a luta da jovem para preservar a língua Marra.

³² 3%. Direção: César Charlone, Daina Giannecchini, Dani Libardi e Jotagá Crema. Brasil: Netflix e Boutique Filmes. Seriado televisivo, estreia em 25 de novembro de 2016.

³³ MY Grandmother’s Lingo. Austrália: SBS, 2016. Disponível em: <https://www.sbs.com.au/mygrandmotherslingo/>. Acesso em: 21 fev. 2020.

Figura 5 – Animação sendo conduzida pela voz do destinatário reconhecida pelo dispositivo de acordo com a programação feita pelo destinador do documentário interativo *My Grandmother's Lingo*. A cada pronúncia da palavra “casa” em Marra, mais lares surgem na tela



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do website *My Grandmother's Lingo*.

Outro modo de inserir dados no sistema é gerando imagens para o dispositivo. Sensores de luz e de movimento, como uma câmera, podem captar os gestos e deslocamentos espaciais do destinatário, e uma programação pode ser feita utilizando a diferenciação dos movimentos como seleção de ações específicas. Uma das formas que foram disponibilizadas para interagir com o popular jogo de dança *Just Dance*³⁴ é a utilização de equipamentos que “enxergam” os movimentos do corpo e com esses dados o software avalia se estão condizentes com a coreografia do dançarino em tela. Filtros em realidade aumentada em redes sociais online são outro exemplo, já que muitos deles condicionam alguma modificação nos elementos visuais quando o rosto humano captado faz algum movimento específico. A técnica consiste em enriquecer um ambiente real captado pela câmera do *smartphone* com objetos virtuais e sincronizá-los espacialmente para criar a sensação de que o objeto está no mundo natural, e o resultado é exibido em tempo real na tela do aparelho. Há um deles, por exemplo, no qual o usuário pode visualizar um modelo de óculos escuro digitalmente inserido no próprio rosto, e, ao movimentar a cabeça para trás, um novo modelo do acessório ocupa o lugar do primeiro. Tanto a sincronia quanto a troca entre os óculos são programação que partem do reconhecimento e leitura da imagem captada pela câmera.

Também é possível inserir dados em um sistema digital através do contato com superfícies sensíveis. Tocar uma tela já é um ato de navegação bastante consolidado nos dispositivos digitais contemporâneos, e tal ação consiste no aparelho “sentindo” a pressão exercida pelo destinatário. A outra via também é possível. Há dispositivos que vibram de acordo com a programação para gerar efeitos específicos, como, por exemplo, controles de videogames que emitem vibrações constantes em jogos de corrida quando o automóvel sai

³⁴ JUST Dance. Estados Unidos: Ubisoft, 2009. Série de jogos eletrônicos.

da pista asfaltada e percorre um trecho irregular e esburacado. A pele humana sente a vibração e a associa ao universo enunciado inicialmente na tela e nos alto-falantes.

A usabilidade dos dispositivos também deve ser considerada nas discussões de interface. Adotar o botão com uma seta apontando para a direita como acionador do deslocamento de personagem para o lado direito da tela parece uma decisão óbvia, mas ela não é obrigatória e nem automática. Há um claro propósito de inteligibilidade nesse caso, mas ter consciência de que essa associação é uma decisão arbitrária e que não precisa ser assim pode trazer oportunidades de criação para os discursos. A ergonomia dos equipamentos está no escopo da usabilidade, pois quando as coerções do homem e da máquina se encontram na interface, projetar materiais eficientes³⁵ para mediar esse contato material pode ser determinante para o ato enunciativo. Existem ainda os comandos que não estão contemplados pelo sistema e que serão ignorados. Os já citados assistentes em inteligência artificial frequentemente não reconhecem comandos de voz e são programas para responder de modo abrangente uma explicação de que “não entendeu”. É muito comum o ímpeto de girar o controle do videogame para o carro fazer curva, mesmo com consciência de que isso não é entendido pelo dispositivo. Apertar mais forte um botão também não dará um resultado diferente se a interface estiver programada para duas possibilidades: botão apertado e botão não apertado. Os criadores de enunciados para os meios digitais devem estar cientes de tais situações de usabilidade para que as táticas persuasivas e os conteúdos programados possam ser estruturados e, eventualmente, aproveitados nas obras, já que as condições e características dos dispositivos podem fazer parte de estratégias discursivas.

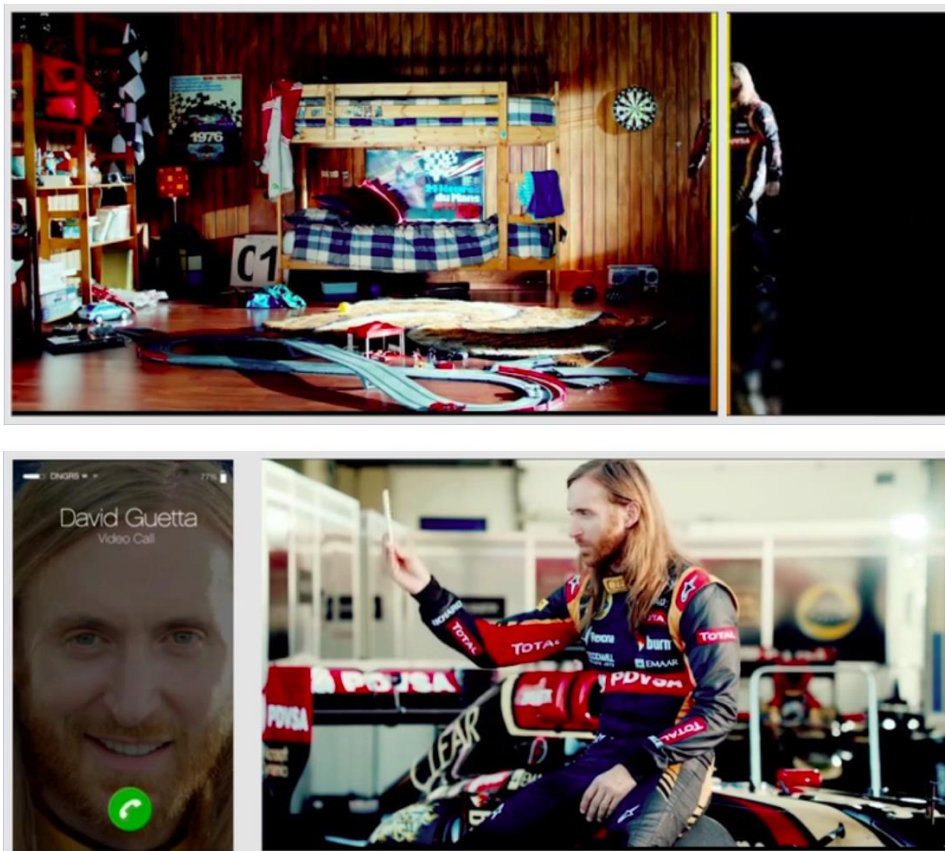
O videoclipe interativo *Dangerous*³⁶ é um exemplo. A produção concebe um enunciado composto por duas telas: a do computador e a do celular (Figura 6). O público recebe instruções de quando e onde precisa posicionar o *smartphone* ao lado da tela do computador, criando uma extensão da imagem que, no contexto do discurso, cria uma única superfície com duas telas. A do celular estabelece ora uma relação de contiguidade topológica com a projeção espacial da primeira, ora de complementaridade com a montagem, mostrando outras perspectivas relacionadas a uma mesma cena (OLIVEIRA; CALDAS, 2016). Além de contar com a característica do dispositivo de poder ser movido

³⁵ O projeto *Changing The Game* da Microsoft lançou em 2019 controles de *games* para jogadores com deficiência. O objetivo é anular pelo dispositivo as barreiras que obstruem a participação na sociedade para que elas não sejam, pela usabilidade da interface, estendidas ao enunciado. Disponível em: <https://www.xbox.com/en-GB/xbox-one/accessories/controllers/xbox-adaptive-controller>. Acesso em: 21 fev. 2020.

³⁶ DANGEROUS. Direção: Jonas Åkerlund. França: Ideas For Music, 2014. Videoclipe interativo.

pelo espaço para ser reposicionado nas laterais da tela do computador, a produção cria uma breve situação na qual um dos músicos "liga" para o *smartphone* que está sendo usado, simulando uma chamada de vídeo. "Como consequência, o celular deixa de ser um aparelho 'invisível' e assume um papel narrativo enquanto dispositivo tecnológico de comunicação interpessoal" (OLIVEIRA; CALDAS, 2016, p. 118). Este é um exemplo de como as propriedades materiais do dispositivo podem ser usadas discursivamente, fator que merece atenção nas análises empreendidas na tese.

Figura 6 – Acima, as telas constituem uma única superfície durante a experiência. Abaixo, o enunciatário é surpreendido por uma ligação de um dos atores do discurso. *Smartphone* muda de *status* durante a fruição



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do videoclipe interativo *Dangerous*.

É preciso, portanto, lembrar que a interface entre o sistema "destinatário" e o sistema "dispositivo digital" pode ser criada compondo trocas de diferentes materiais sensíveis a depender das possibilidades técnicas do dispositivo em questão. Esses elementos expressivos podem ser articulados em diferentes linguagens que passam a constituir o enunciado. A questão da interface é de extrema relevância para a compreensão do audiovisual interativo e será um importante parâmetro nos capítulos seguintes. É por ela que a agência pode ser oferecida, já que os conteúdos podem ser programados para

responderem a ações específicas. A possibilidade de programar unidades de conteúdos que respeitem regras definidas por quem fez tal programação em um grau muito maior que nos dispositivos analógicos é uma propriedade recorrentemente apontada por diferentes autores (MANOVICH, 2001; MURRAY, 2003) para distinguir os meios digitais dos demais. Historicamente, instrumentos como botões e alavancas sempre foram recursos associados a uma resposta do equipamento e existem desde o advento da civilização humana. O que há de novo com os meios digitais é que esses métodos de entrada, além da sofisticação e precisão ampliadas, estão em função de unidades discretas programadas digitalmente. Graças a essa configuração é possível propor a agência, ou seja, oferecer ao enunciatário ações no texto cujos resultados sejam percebidos.

No processo de comunicação no audiovisual interativo há um conteúdo programado por um destinador, acessado pela mediação de uma interface em um dispositivo digital, por um destinatário que recebe o material sensível exibido e produz outro material que será percebido pelo dispositivo de acordo com a programação. Nos jogos eletrônicos, por exemplo, os comandos do controle são lidos pelo software para que um determinado personagem cumpra uma ação, como "pular". Em realidade virtual, outro exemplo, o movimento do dispositivo acoplado à cabeça do destinatário é "sentido" pelo giroscópio, bússola e acelerômetro do aparelho, que sincroniza a navegação espacial do mundo natural com a do espaço enunciado na tela. Nas narrativas audiovisuais ramificadas, o desdobramento mostrado é aquele escolhido pelo destinatário ao selecionar com o controle remoto uma unidade de opção apresentada na interface.

Observa-se nas propostas interativas que a dinâmica de usabilidade desses dispositivos é capaz de estruturar experiências discursivas. Aderir ao discurso que se apresenta como interativo implica participar da proposta, selecionando as opções oferecidas no âmbito expressivo a fim de ocupar uma posição na enunciação. Como os planos da expressão e do conteúdo são indissociáveis, qualquer edição na expressão leva a uma atualização do conteúdo. O dispositivo é determinante para a semiose que, atualizada a cada ato de agência, é o caminho para remodelar discursivamente espaço, tempo e ator, e se ações são decididas, escolhas são inevitáveis. Por este motivo, as questões relacionadas às escolhas serão o ponto central no próximo capítulo.

2 ESCOLHAS NO ENUNCIADO AUDIOVISUAL INTERATIVO

O que está em questão nos discursos criados para o audiovisual interativo é, em sua essência, a escolha. Fora do enunciado, a vida também é composta por escolhas. A própria existência já impõe atos de decisão, a começar pelo nosso pertencimento material no mundo. "Como as relações entre as coisas ou entre os aspectos das coisas são sempre mediadas por nosso corpo, a natureza inteira é a encenação de nossa própria vida ou nosso interlocutor em uma espécie de diálogo" (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 429). Neste sentido, a nossa presença é produto de uma escolha, já que não podemos estar fisicamente em dois lugares ao mesmo tempo. A exploração do ambiente também é. Não podemos enxergar tudo ao redor, então articulamos nossos movimentos do corpo, do pescoço, da cabeça e dos olhos. Não podemos tocar ou saborear tudo ao mesmo tempo. Mesmo nos sentidos omnidirecionais, como a audição e o olfato, podemos escolher evitar o ambiente ou, o que também vale para qualquer percepção sensorial, direcionar a atenção cognitiva para pontos específicos de interesse.

Há também aquelas escolhas que não são feitas por nós, mas para nós. Pressões sociais que nos induzem a gerar expectativas individuais baseadas em realizações de toda ordem, como uma carreira profissional e relações afetivas, que balizam nossas ponderações e adicionam mais variáveis no processo de ocupar nosso lugar no mundo. Contextos socioeconômicos que retiram os direitos básicos de um cidadão enquanto discursivamente se constrói uma aparência de liberdade, mascarando o fato de que, para muitos, algumas escolhas não são uma opção. Outras escolhas que nem percebemos que efetuamos, pois já são decorrência de uma lógica programada socialmente e que nos retira a consciência de decidir.

Pelo próprio conceito de escolher, algo é preferido em detrimento a algo preterido. É um processo inevitável de existência. Em certa medida, há uma sensação de que podemos fazer o que desejamos, e isso implica escolher o que quisermos. Mas isso é uma ilusão. Nem sempre temos poder de escolha, e há escolhas impostas das quais é impossível fugir. "A escolha é possível, em certo sentido, porém o que não é possível é não escolher. Eu posso sempre escolher, mas devo estar ciente de que, se não escolher, assim mesmo estarei escolhendo" (SARTRE, 1970, p. 37). Algumas em mais intensidade que outras, mas as decisões trazem consequências, às vezes até irreversíveis. São elas que atualizam nossa experiência vivida e nos reposicionam para tomar novas decisões.

De todo modo, conhecemos e vivemos a partir de decisões feitas nos contextos passíveis de escolha, e para que as coisas façam sentido é preciso o risco de se colocar no mundo. Tal lógica também é parte das dinâmicas de comunicação. "Quanto mais nos aplicamos a ganhar em termos de segurança no plano pragmático da interação, mais nos expomos, em geral, aos riscos de perder no outro plano - o da produção de sentido" (LANDOWSKI, 2014, p. 19). Por este motivo é possível entender os discursos pela angulação das escolhas que fundamentam o ato enunciativo.

Este capítulo é dedicado a entender a questão da escolha pelos estudos de linguagem e propor, a partir dessas constatações e das conclusões anteriores, um modo de compreender a comunicação e o sentido no audiovisual interativo para as mídias digitais.

2.1 O sintagma do audiovisual interativo

O ato de escolher é formador de uma estrutura de linguagem. Hjelmslev (1975) considera a linguagem como um sistema de signos que tem a finalidade de ser sempre capaz de produzir novos signos a partir de novos arranjos. Para o autor, essas possibilidades e arranjos são possíveis a partir das grandezas semióticas articuladas pelo *sistema* e *processo*. Partindo das definições de língua e da fala de Saussure, Hjelmslev define o sistema como um conjunto de elementos que podem substituir uns aos outros, e o processo como as combinações desses elementos.

[...] no processo, no texto, encontra-se um e... e, uma conjunção, ou uma coexistência entre os funtivos que dela participam. No sistema, pelo contrário, existe um ou... ou, uma disjunção ou uma alternância entre os funtivos que dela participam (HJELMSLEV, 1975, p. 41-42).

O sistema corresponde ao eixo paradigmático de uma linguagem, e o processo ao sintagmático. Segundo o autor, estes conceitos são aplicáveis a todos os níveis de organização da linguagem. Por meio da compreensão do sistema e processo é possível entender a virtualização e a atualização dos elementos: as combinações possíveis estão virtualizadas, e passam a ser atualizadas quando a combinação é feita.

Para entender o sintagma audiovisual é necessário elucidar uma importante propriedade das linguagens: a linearidade. Segundo Fiorin (2005b, p. 65), essa característica diz respeito a como os signos são dispostos através do tempo e do espaço. Bertrand (2003, p. 114) resume que a linearidade obriga a apresentar de maneira sucessiva o que é simultâneo.

As línguas naturais, por exemplo, são lineares (possuem uma única dimensão temporal) e por isso não se pode falar ou escrever mais de uma palavra ao mesmo tempo, já outras linguagens possuem significantes não lineares e se apresentam simultaneamente a quem as apreendem - como as visuais, por exemplo (FIORIN, 2005b, p. 65).

Se luz e som são as matérias sensíveis que compõem a manifestação do texto audiovisual, a linearidade desta linguagem pode ser entendida inicialmente separando esses dois elementos. Sob o aspecto visual, há imagens enquadradas em uma tela em um fluxo temporal, já que a tela é dinâmica. Há uma dimensão através do tempo (a rigor, existe um quadro após o outro), mas também uma espacial que corresponde ao que está representado simultaneamente na tela antes da próxima atualização da imagem. Sob o aspecto sonoro, a disposição é de outra natureza. Chion (2011, p. 41) constata que enquanto no plano visual há uma relação entre a superfície espacial e a dimensão temporal, no sonoro a dimensão temporal predomina e a espacial parece não existir: o som “mergulha no fluxo temporal”. É por isso que para a imagem o limite para a inserção de elementos visuais simultâneos é o que "cabe" no espaço da tela, enquanto, para o som, argumenta o autor, a inserção concomitante é ilimitada, uma vez que ele é inscrito no tempo e não no espaço. Machado (2007) destaca a natureza omnidirecional da onda sonora, já que vemos o que está na nossa frente, mas ouvimos o que está ao nosso redor.

Essa linearidade pode ser entendida para o audiovisual padrão, ou seja, para os dispositivos baseados em telas bidimensionais e monitores de som convencionais com uma única pista. A articulação de mais de uma tela, áudios espacializados, como o estéreo ou o 5.1, e a imagem estereoscópica são exemplos de modos de emissão e recepção de luz e som que aumentam o grau de complexidade da linearidade e devem ser examinados de acordo com a dinâmica proposta no enunciado em cada caso. De toda forma, a avaliação dessa ordenação possível dos signos segue os mesmos critérios de identificar as dimensões temporais e espaciais da situação do plano da expressão.

O sintagma audiovisual comporta, enfim, elementos visuais inscritos no espaço e no tempo e sonoros apenas no tempo. Foi demonstrado anteriormente que a participação em obras audiovisuais que não propõem agência sempre foi um processo ativo, e neste sentido as escolhas estão presentes em diversos momentos do ato enunciativo.

Para o enunciador de uma produção audiovisual clássica, as escolhas se dão na composição dos enunciados e estão em todas as esferas de produção. Roteiro, composição visual e sonora serão adotadas para caráter exemplificativo. Escolhas como "qual história contar?", "como contar?", "qual a consequência para o protagonista?" e "qual é a sua história

pregressa" são feitas por roteiristas. Enquadramentos, ordem e duração dos planos, paleta de cores, cenário e iluminação da cena são escolhas tomadas por diferentes áreas responsáveis pela composição visual, como a direção geral, montagem e direção de fotografia. "Qual é o timbre da voz do personagem?", "quais serão os efeitos sonoros e quando eles entrarão?" e "as cenas terão qual trilha musical?" são exemplos de escolhas da ordem da composição sonora. O conjunto de profissionais que compõem o papel de enunciador de um texto audiovisual consideram o simulacro de comunicação e escolhem entre as diversas possibilidades em função dos efeitos artísticos e comunicativos pretendidos. Essas combinações, como revisado, que garantem o potencial infinito da comunicação audiovisual.

Para o outro ator da enunciação, o enunciatário, as escolhas são da ordem da experiência com o texto no processo ativo de participação revisado anteriormente, no qual ele observa, compara, seleciona, e pratica diversas outras atividades cognitivas, frutos da atenção dos olhos e ouvidos. Um exemplo que pode ser destacado é a escolha para qual elemento olhar na tela e direcionar, deste modo, mais atenção a uma parte da imagem em detrimento a outras.

Ao tratar da linearidade das linguagens visuais, Greimas (2004) destaca que enquanto a leitura do texto escrito é unidimensional, a superfície plástica não possui obrigatoriamente um percurso de leitura específico. Essa orientação, reflete o autor, não tem o modo linear contínuo como única forma de leitura; para ele, esta leitura visual pode ocorrer através de percursos parciais, ou saltos entre esses percursos, assim como, mesmo considerando a leitura orientada, pode ocorrer uma apreensão simultânea dos termos. O enunciador pode, por exemplo, apresentar mecanismos visuais e sonoros para sugerir percursos de leitura, mas se eles serão aderidos ou não fica a cargo do enunciatário, que em última instância é o que escolhe.

Uma constatação importante pode ser feita a partir das modalidades de escolhas no audiovisual clássico: o enunciador pode escolher entre elementos de sistemas nos dois planos da linguagem, o conteúdo e a expressão. Como ele é o criador da luz e do som, suas escolhas promovem a função semiótica que será interpretada pelo enunciatário. Esse último tem escolhas ativas no processo cognitivo de fruição, mas sem alterar os elementos expressivos do texto. Não é comum nas experiências do audiovisual clássico que o público altere as substâncias da expressão se a proposta não for de criar um enunciado interativo. É evidente que, sobretudo nos dispositivos audiovisuais pessoais e domésticos, luz e som podem sim ser manipulados. No entanto, geralmente são ajustes como aumentar o diminuir

a intensidade do som da TV (popularmente chamado de volume) ou ajustar parâmetros da imagem como brilho, contraste e saturação, para que ela fique adequada ao ambiente e ao gosto do enunciatário.

Cabe neste ponto dois exemplos de exceções. O primeiro deles é o relato de fãs de *O Mágico de Oz*³⁷ (1939), que, descontentes com a edição em VHS comemorativa de cinquenta anos do filme e que restaurou para o tom sépia original o início e final do história, tiveram a ideia de configurar os televisores para retirar a saturação e deixar a cena em tons de cinza. O objetivo era aproximar a aparência do filme à experiência que tiveram quando conheceram a obra na sua versão preta e branca, transmitida por vários anos dessa forma na televisão³⁸. O outro exemplo, dessa vez no campo sonoro, foi o ato dos telespectadores de ajustar a frequência do som da TV durante as transmissões das partidas da Copa do Mundo de 2010³⁹, sediada da África do Sul, quando um instrumento sonoro conhecido como vuvuzela ficou amplamente popular entre as torcidas e promovia um desagradável e intenso ruído captado pelos microfones distribuídos pelo estádio. Ambos os exemplos são atitudes deliberadas de alterar o material sensível do audiovisual para provocar uma alteração não prevista pelo enunciador na manifestação do texto, mesmo sem um contrato enunciativo que solicite essa interação: no primeiro exemplo, a luz é editada para na mudança da cor resgatar uma tonalidade nostálgica da cena, e, no segundo, um ajuste no som para aumentar a inteligibilidade do conteúdo - que sem a alteração provocava incômodo.

Salvo em ocasiões como essas, no audiovisual clássico conteúdo e expressão são alvos de escolhas do enunciador, e a atividade cognitiva de recepção de ambos é o campo de escolhas do enunciatário. No plano da expressão, esse último escolhe para onde direcionar sua atenção visual e sonora. No conteúdo, os seus modos de interpretação.

Essa configuração entre autor e público pode ser entendida a partir da sistematização das relações discursivas elaboradas por Oliveira (2013). De acordo com a autora, a situação do discurso é marcada pelo posicionamento dos sujeitos da enunciação, que assumem diferentes comandos na interação. Essas angulações de posicionamento foram organizadas pela autora em razão da transitividade desses patamares na enunciação (OLIVEIRA, 2013, p. 244). É possível verificar que o audiovisual clássico tem a configuração discursiva de

³⁷ MÁGICO de Oz, O. Direção: Victor Fleming. Estados Unidos: Loews, MGM, Turner Entertainment e Warner Bros, 1939 (101 min).

³⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VGR94rY91mU>. Acesso em: 21 fev. 2020.

³⁹ Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2010/06/aprenda-calar-vuvuzelas-em-transmissoes-de-jogos-da-copa.html>. Acesso em: 21 fev. 2020.

intransitividade entre os sujeitos. Neste tipo de situação há um posicionamento fixo que determina quem comanda e quem recebe o saber enunciado. Sobre ela, a autora afirma que:

Cada um dos dois atores têm posições que tendem à fixação dos sujeitos na interação em um dado posicionamento. As direções do vetor fixam a orientação de quem enuncia para quem é enunciado. Os dois ocupam lugares e posições diferentes em relação ao estágio do saber e do fazer. Há uma condução do enunciador para o que o enunciatário assuma o seu lugar e assim guiado ele possa realizar o seu fazer. Todo o desenvolvimento de competências proposto pelo enunciador é um percurso de aquisição dos mecanismos de leitura e interpretação que ele deve desempenhar com o seu fazer aprioristicamente determinado na estruturação discursiva (OLIVEIRA, 2013, p. 244).

Em um filme tradicional, por exemplo, o enunciador ocupa claramente a posição daquele que produz o audiovisual e constrói a sucessão de efeitos comunicativos para que o enunciatário, do outro lado do vetor enunciativo, desempenhe o papel de interpretar a obra. Oliveira (2013, p. 247) observa que a dinâmica de processamento do sentido nesta forma de interação discursiva se dá de modo codificado.

Tendo em vista a configuração das escolhas no audiovisual clássico, pode-se avançar para a compreensão e avaliação desse aspecto no audiovisual interativo. Para essas produções, a rica configuração do sintagma audiovisual clássico se mantém, mas as características dos dispositivos digitais e da programação dos conteúdos acrescenta uma outra camada de escolhas que muda a relação dos atores da enunciação. O texto exige a participação, no sentido de agência, para a sua manifestação. Sem uma intervenção pragmática os signos não ocorrerão no dispositivo conforme o planejado pelo enunciador.

No que se refere à interação discursiva entre os atores da enunciação destas obras, a posição não é mais intransitiva. Ainda há uma fixação dos sujeitos entre quem enuncia e para quem é enunciado, mas há um modo agora transitivo de interação baseado no enunciatário recebendo competências cognitivas e performáticas para ocupar o seu lugar no discurso (OLIVEIRA, 2013, p. 246). Esse modo transitivo de interação baseia-se em:

[...] ocupar uma posição resultante de um posicionamento marcado por uma orientação fixada a partir do interesse do sujeito que comanda a interação, o enunciador, ter uma intencionalidade ao conduzir o outro, o enunciatário, a um percurso de desenvolvimento com a aquisição de seu modo de colocação discursiva. Sujeito de vontade, o enunciatário é levado a empreender um percurso de desenvolvimento de si a partir do qual atinge o posicionamento projetado para ele ocupar no discurso. Assim é que o enunciatário pode exercer o seu lugar na interação discursiva (OLIVEIRA, 2013, p. 245).

Nessa relação transitiva entre os sujeitos, o sentido agora é conquistado, e não codificado (OLIVEIRA, 2013, p. 247). Para que a manifestação textual ocorra no audiovisual interativo o enunciatário precisa ocupar a sua colocação no discurso a partir do enunciado apresentado pelo enunciador, que prevê e instaura tal dinâmica.

Do ponto de vista do paradigma e do sintagma da linguagem audiovisual em tais obras, essa mudança na relação discursiva configura no interativo um sintagma distinto do clássico. Nele, cada escolha oferecida pelo enunciador é um novo sintagma, com opções virtualizadas que podem ser simples ou mais numerosas e complexas. Essas escolhas estão ordenadas de acordo com uma construção textual realizada pelo enunciador. Ao atualizar uma virtualidade, o enunciatário vai construindo o sintagma resultante da experiência. Em outras palavras, o audiovisual interativo para as mídias digitais é um sintagma de sintagmas. Um sintagma de escolhas (proposto pelo enunciador) rege o sintagma audiovisual final (atualizado pelo enunciatário).

O sintagma do audiovisual interativo pode ser entendido sob a perspectiva da dicotomia esquema/uso postulada por Hjelmslev para as línguas naturais, mas aplicável em todos os sistemas de significação. O autor (HJELMSLEV, 1975, p. 83) recomenda chamar "a hierarquia linguística de esquema linguístico, e as resultantes da hierarquia extralinguística de uso linguístico quando estão subordinadas ao esquema linguístico" (1975, p. 83). Em outras palavras, esquema seria uma combinatória aberta como conjunto de virtualidades, e o uso é a denominação de uma combinatória restrita e fechada efetivada a partir de tal esquema (GREIMAS; COURTÉS, 2008, p. 158). O esquema do audiovisual interativo corresponde a todos os modos possíveis de articular os elementos no sintagma identificado. Uma obra que seja estabelecida de acordo com essa organização de linguagem é um uso efetuado pelo destinador que cria o enunciado, que por sua vez determina em seus limites uma lógica de esquema para os destinatários, que ao efetuarem uma combinação e atualizarem uma das diferentes virtualizações, fazem o uso deste esquema que é o enunciado, que a princípio também é um uso, mas do conjunto de virtualidades do sintagma desta modalidade de audiovisual. Essa configuração de um uso subordinado ao outro é estruturante da relação transitiva que os sujeitos da enunciação ocupam no discurso produzido para esta linguagem.

Ao tratar de produções audiovisuais realizadas para mídias digitais, Fachine (2011, p. 233) destaca que a versão atualizada pelo enunciatário é uma manifestação particular no conjunto de construções sintagmáticas possíveis, e que tal configuração textual com ênfase no paradigmático (ou seja, nas manifestações virtualizadas) desafia os modelos discursivos

recorrentes geralmente adotados como referência na estruturação de histórias, já que o texto é resultante de um arranjo enunciativo que é terminado pelo enunciatário. A quantidade de situações de escolhas, de opções e os modos como elas estão articuladas determinam as quantidades de virtualizações que constituem o uso realizado pelo enunciador. Uma produção similar ao *Você Decide*, por exemplo, com um momento de agência com duas opções, virtualiza duas possibilidades de atualização no ato do discurso. Se em cada um desses finais houvesse uma nova ramificação em duas opções, seriam então quatro atualizações possíveis. Em outros tipos de audiovisuais interativos, como a realidade virtual, a quantificação é desafiadora e improdutiva, pois todas as combinações de movimento do corpo para olhar um recorde sequencial do vídeo esférico são atualizações viáveis. No caso de filmes interativos, se numerosos segmentos se conectarem estabelecendo retornos entre si, as combinações são virtualmente infinitas (mesmo que os trechos sejam todos assistidos, as possibilidades de ordem que podem ser estabelecidas são matematicamente infinitas). Se considerada a remoção da intencionalidade humana em parte do processo com a utilização de aprendizado de máquina na práxis enunciativa, a complexidade em lidar com a discursivização se intensifica. Estas constatações são relevantes para observar a dificuldade de criação na modalidade textual objeto da tese.

A conclusão a partir da investigação do sintagma do audiovisual interativo aponta para a escolha oferecida ao enunciatário como processo fundante na elaboração discursiva, e por esse motivo ela será examinada sob duas perspectivas, sua sintaxe e sua semântica. A sintaxe estuda as relações e regras de combinação dos elementos de uma semiótica considerando a construção de unidades variáveis, e a semântica é o estudo dos conteúdos investidos nessas relações (BARROS, 2005, p. 85). De que maneira é possível organizar os elementos constituintes de um processo de escolha e quais impactos discursivos são obtidos a partir dos modos de revestimento de sentido empregados em tais situações? Essas respostas serão buscadas nas seções a seguir, para que, no encerramento do capítulo, sejam identificados os componentes que fundamentam um contrato enunciativo nas produções objetos desta tese.

2.2 Sintaxe das escolhas

Os objetos de reflexão agora serão as modalidades de organização das escolhas nos enunciados interativos e a forma como elas são apresentados ao enunciatário.

No audiovisual clássico as escolhas que constituem o processo cognitivo do enunciatário geralmente não são explicitadas. Elas são propostas constantemente de maneira indireta. Em *Cidade de Deus*⁴⁰, quando o criminoso Zé Pequeno pergunta para duas crianças prestes a serem punidas se eles preferem tomar um tiro no pé ou na mão, é inevitável para o destinatário do filme não se colocar no mesmo dilema. Em uma narrativa clássica de mistério no qual o público deve descobrir quem é o assassino, mesmo sem uma interface que apresente didaticamente os suspeitos, o público pode julgar e decidir quem é o culpado. Há exceções nas quais uma interpretação ou até mesmo resposta são diretamente cobradas, como, por exemplo, em *Noivo Neurótico, Noiva Nervosa*⁴¹, na cena em que o personagem de Woody Allen, incomodado com um homem que não parava de falar atrás dele na fila do cinema, olha para a câmera e indaga diretamente ao enunciatário sobre o que este faria naquela situação. E mesmo que uma escolha a ser feita cognitivamente pelo enunciatário seja colocada de maneira mais direta no enunciado, com as opções de escolha dispostas gráfica e sonoramente, os elementos expressivos não são navegáveis para serem selecionados pelo enunciatário como é possível na mídia digital (com exceção de algumas experiências interativas analógicas como as apresentadas no capítulo anterior). Os tradicionais *game shows* baseados em perguntas e respostas são exemplos disso, pois costumam colocar as alternativas na tela, leem em voz alta essas opções, tudo para o público organizar seu pensamento no processo de escolha mesmo sem haver a oportunidade de navegar por elas e "clique" em uma.

No interativo a escolha exige uma participação somática do enunciatário diretamente na manifestação expressiva do texto, e é comum que a escolha seja deixada clara e uma interface navegável seja oferecida. O enunciador deve construir uma situação no texto pela qual o enunciatário entenda que ele deve agir via atualização de uma opção de escolha. O caminho observado para tal retoma a discussão relacionada à interface. Unidades dos elementos expressivos luz, som e material físico do dispositivo compõem diferentes linguagens que comunicam essas escolhas. Elas podem ser apresentadas via verbal escrito, verbal oral, imagens visuais etc. Outro modo é não dar acesso às opções predefinidas, mas permitir que o enunciador dê forma às substâncias luz e som, que, previamente contempladas no sistema, são identificadas e selecionam a ação em detrimento dessa forma. Jogos baseados por reconhecimento de movimento corporal por sensores

⁴⁰ CIDADE de Deus. Direção: Fernando Meirelles. Brasil: O2 Filmes e Globo Filmes, 2002 (130).

⁴¹ NOIVO Neurótico, Noiva Nervosa. Direção: Woody Allen. Estados Unidos: United Artists, 1977 (93 min).

visuais e menus de navegação por voz são exemplos - o primeiro reconhece formas de luz e o segundo, de sons específicos e predefinidos. No tato isso também é possível, já que uma interface gráfica pode não explicitar as áreas "tocáveis" da imagem, ficando a cargo do enunciatário deduzir e encontrar com o toque esses elementos na disposição topológica da superfície sensível.

No caso dos jogos eletrônicos há consolidada uma recorrência em alguns gêneros, como, por exemplo, jogos em ambientes tridimensionais pelos quais o personagem controlado pode mover-se pelo espaço e a escolha está em manipular os controles para deslocá-lo por esse ambiente. São decisões de natureza espacial que podem ser deduzidas pelo enunciatário ou ensinadas via marcações enuncivas, como setas e instruções verbais, comumente colocadas no começo dos jogos nos chamados tutoriais. A jogabilidade, ou seja, o conjunto de modos de interação do sujeito com o sistema do jogo é, nesses momentos, geralmente simplificada e didaticamente apresentada, já que servem ao propósito de ensinar como escolher. Esses recursos evidenciam para o enunciatário o momento de agir e distingue esses instantes dos outros que não possuem essa agência. Há casos nos quais essas marcações estão inseridas na diegese, como um treino explícito pelo qual o personagem controlado deve passar e há um outro que o ensina. Nos filmes interativos é comum interrupções entre trechos para exibir uma tela com "botões" ou divisões na imagem que exibam as opções de escolhas que devem ser selecionadas. De todo modo, no audiovisual interativo haverá pelo menos uma situação de escolha colocada com mais ou menos ênfase ao enunciatário.

É necessário delimitar quais ações que juntas constituem o que aqui está sendo denominado de "escolha". Há um conjunto de ações que compõem esse processo: a percepção de que há uma situação na qual mais de uma opção está colocada e que a seleção de uma delas deve ser realizada, o processo cognitivo de reconhecer tais opções e avaliar qual será a decisão, e, por fim, a ação que seleciona uma das opções, sendo essa última um processo também cognitivo, mas que pode ser também executado por um movimento do corpo, de modo somático. Entende-se "opção" aquilo por que se opta, ou seja, uma unidade de seleção de um sistema, ou paradigma, conforme postula Hjelmslev (1975) na linguagem do audiovisual interativo proposto. Elas operam na estrutura do enunciado e não nos modos de inserir informações nos dispositivos utilizados para a comunicação. Em outras palavras, não são as opções de botões de um controle remoto, por exemplo, e sim aquelas possíveis de serem efetuadas na interface da agência cuja a navegação é acessada pelo controle. Com três botões, "próximo", "anterior" e "OK", é possível navegar e selecionar uma infinidade

de opções enunciadas, e são essas últimas o objeto de análise desse capítulo. As opções nas materialidades dos dispositivos também são relevantes para o processo comunicacional e devem ser consideradas no discurso conforme revisado nas discussões sobre interface no capítulo anterior.

O que caracteriza uma situação de escolha básica é haver duas ou mais opções virtualizadas que, quando selecionada uma delas, há uma atualização - ou seja, a escolha é efetuada. Do ponto de vista das relações sintáticas dos elementos que engendram uma escolha, é possível concluir de modo simplificado que uma escolha mínima existe quando duas opções são dadas e o sujeito decide por uma delas. De fato, esse modo de explicar contempla o que é uma escolha, mas mascara dois fatores que merecem ser examinados com mais atenção: a apresentação das opções e a duratividade da escolha.

Nem sempre a situação de escolha apresenta explicitamente todas as opções. Uma delas pode não ser evidente, que é o ato de não selecionar nenhuma opção, e essa unidade de seleção não deixa de ser uma opção. Essa observação é importante quando a meta é entender a agência nos enunciados interativos, pois a "não escolha" é um cenário a ser considerado discursivamente. Isso leva à conclusão de que uma escolha mínima já é possível com apenas uma opção explicitada, sendo a outra opção a não seleção dessa primeira. A quantidade de opções explicitadas será um dos componentes da nomeação dos tipos de situações. *Uni-optativa* será a designação daquelas com uma opção explicitada e *pluri-optativa* para os casos com mais de uma, já que o exame dos enunciados aponta que duas ou mais opções não são diferentes nas relações sintáticas.

O outro fator a ser considerado é a duratividade da escolha. Ao observar os modos como ela é oferecida nos enunciados audiovisuais interativos, é possível identificar que há um processo no qual ela se insere, e por isso ela pode ser entendida nos termos da duratividade na qual é estabelecida. Duratividade, de acordo com Greimas e Courtés (2008, p. 135) "indica, no eixo sintagmático, que um intervalo temporal, situado entre o termo incoativo e o termo terminativo, é inteiramente preenchido por um processo" (p. 135). Haverá nestes enunciados pelo menos um intervalo de tempo iniciado por uma operação incoativa e encerrado por uma outra terminativa, entre os quais todas as ações circunscritas em uma escolha deverão ser efetuadas.

Para estabelecer o incoatividade, ou seja, o início do processo de escolha, o enunciador pode definir o momento exato ou então delegar ao enunciatário. De todo modo, uma vez iniciado o processo, há três modos de estabelecer a terminatividade: deixando uma duratividade por tempo indeterminado, que só será encerrada com a seleção de uma opção,

criando um tempo limite que se encerra após essa duração fixa, ou conceber o tempo limite, mas com pelo menos uma opção que provoque um aumento ou diminuição da duratividade. Por esse motivo, as designações para as situações de escolha a partir dessas três possibilidades de terminatividade serão com prazo, sem prazo e variável.

Ao combinar as quantidades de opções explicitadas com as duratividades da agência, é possível avaliar todas as configurações de desdobramentos na programação do enunciado. O resultado aponta para ao menos oito tipos de situações de escolha do ponto de vista sintático, que para fins de organização serão numerados para que as constatações possam ser sistematizadas⁴². A seguir, uma por uma, elas serão explicadas e exemplificadas.

Nas situações de escolha com uma opção e com tempo ilimitado, o enunciado fica "em espera", interrompido, até que a opção explicitada seja escolhida (situação 1: *uni-optativa sem prazo*). A situação 1 é bastante comum em vários jogos aos finais das chamadas *cutscenes*, que são os trechos entre ocorrências de jogabilidade, com pouca ou nenhuma agência, nos quais o jogador assiste a uma parte da história. Em algumas obras, após cada *cutscene* aparece um botão de "continuar" - que enquanto não for selecionado, o jogo não continua. Momentos assim ilustram a situação 1, na qual há apenas uma opção e ela é imperativa para dar sequência ao discurso.

Ao estabelecer um prazo, as situações são diferentes. No caso de uma opção explicitada e com tempo limitado para escolher, haverá outras duas: uma na qual escolher a opção explicitada antes do prazo dá uma sequência ao enunciado diferente daquela caso a não escolha permaneça até o fim (situação 2: *uni-optativa com prazo e não imperativa*), outra na qual a opção explicitada é escolhida automaticamente com o fim do prazo caso não seja escolhida ativamente pelo enunciatário (situação 3: *uni-optativa com prazo e imperativa*).

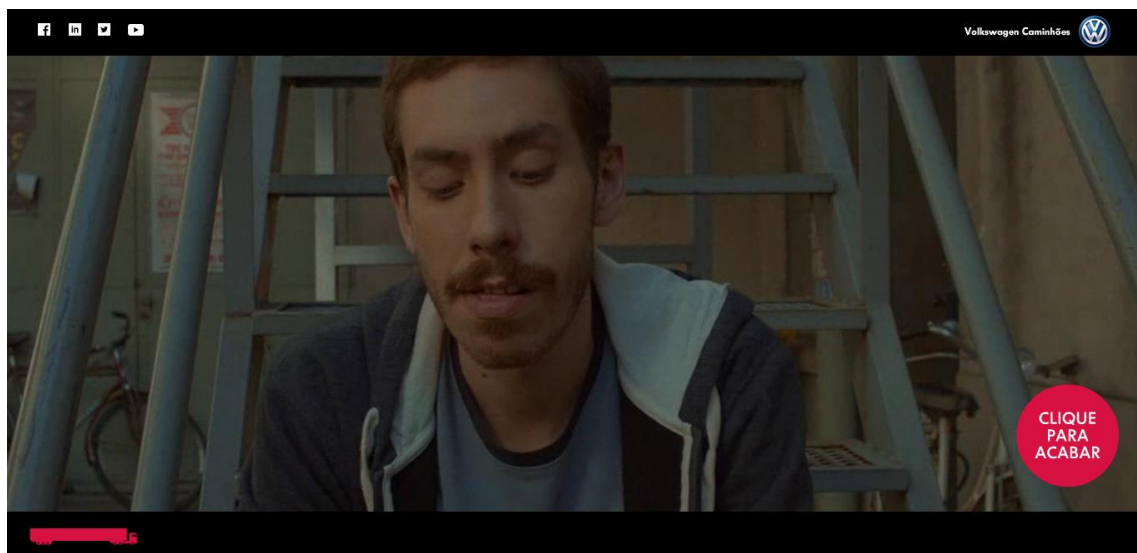
Em 2015 foi lançada para internet a peça publicitária *Sob Medida*⁴³, da marca Volkswagen. Ela será descrita para representar a situação 2. Na divulgação da campanha era explicado que o comercial duraria o tempo que o usuário desejasse. Desta forma, o público poderia escolher quando parar o filme sem que o seu final fosse perdido (em alusão às publicidades audiovisuais nos portais de vídeo que aparecem e podem ser "puladas" depois de poucos segundos, deixando o discurso inacabado). A narrativa apresenta um motorista de caminhão que começa a contar uma história ao seu companheiro de viagem.

⁴² A reunião das situações de escolhas identificadas pode ser conferida no Quadro 1 da página 76.

⁴³ SOB Medida. Criação: Pedro Corbett, Marcus Kawamura e Julio Andery Jr. Direção: Rodrigo Saavedra. Argentina: Landia, 2015. Campanha publicitária.

O personagem inicia dizendo “Você não sabe o que aconteceu”. Em seguida, sua voz *off* assume o papel de contar a história, que se dá em *flashback*, enquanto são exibidas as cenas que ilustram a narrativa. Surge no canto inferior direito do vídeo um botão com a mensagem “clique para acabar” (Figura 7), que deve ser acionado quando o espectador desejar finalizar o comercial. Com o intuito de fazer humor, a peça concebe a estrutura narrativa ancorada na narração verbal do personagem, que diz frases com pausas no momento da ação, como “Ontem eu matei...”, seguida de “...a fome comendo...”, e depois “...um taco ali na...”, e assim por diante. Se o botão não for acionado a história segue sendo narrada pelo caminhoneiro, mas se o enunciatório decidir clicar, independente do momento, ela será concluída com “... a minha tia-avó”. Caso o público clique para encerrar o anúncio em qualquer ponto durante essas três frases iniciais, por exemplo, elas são encerradas logo no final dessas frases com “... a minha tia-avó”, dando nesses casos três resultados diferentes: “Ontem eu matei a minha tia-avó”, “Ontem eu matei a fome comendo a minha tia-avó”, e “Ontem eu matei a fome comendo um taco na minha tia-avó”. O filme exemplifica a situação 2 das possibilidades de organização das escolhas, pois há um prazo e só uma escolha explicitada, que é clicar no botão. Ao não clicar, há um desdobramento diferente daquele que teria se o botão fosse clicado.

Figura 7 – Botão “Clique para acabar” como única opção em um enunciado que continua mesmo quando ele não é acionado. Sequenciais de situações de escolhas *uni-otativas com prazo e não imperativas*



Fonte: Imagem da campanha *Sob Medida*.

O filme interativo *Bandersnatch*, que será objeto de análise no quinto capítulo, terá um momento brevemente descrito para que a situação 3 possa ser exemplificada. Na história

ficcional, o protagonista Stefan compartilha com a psicóloga que quando criança ele havia recusado acompanhar a mãe em uma visita aos avós, pois não achava seu brinquedo favorito. Como Stefan não ia para lugar nenhum sem ele, não aceitou o convite da mãe. Com isso a mãe se atrasa e embarca no horário de trem seguinte. A essa altura do filme o enunciatário já soube que é na ida para essa visita que sua mãe sofreu um acidente e morreu. Stefan carrega, portanto, essa culpa por sentir-se responsável pela morte dela. Enquanto o personagem narra o ocorrido, vemos a cena em *flashback* na qual ele procura o brinquedo e a mãe o chama para acompanhá-la. Neste ponto, um momento de decisão aparece na tela, mas apenas com uma alternativa: “não” (Figura 8). O tempo para a escolha termina e a criança de fato diz não para a mãe. Se a opção foi executada antes do prazo, o mesmo desdobramento acontece. O resultado discursivo, no entanto, é diferente: em um é como se forças exteriores ao poder de decisão tivessem “forçado” o inevitável acontecimento, e no outro há uma conformação seguida de repetição da escolha ora tomada pelo personagem quando criança. O efeito obtido com esta estratégia é o de impotência diante do passado trágico, o que parece fazer sentido para um *flashback*. Tal recurso reforça a sensação de que no tempo presente, majoritariamente o tempo enunciado no filme, o destino é incerto e depende da interação do enunciatário para ocorrer. No passado revistamos nossas decisões, mesmo aquelas das quais depois nos arrependemos. Apesar de “selecionar” e “aguardar a seleção automática” darem acesso ao mesmo conteúdo, configuram situações diferentes do ponto de vista da sintaxe, pois em uma o enunciatário deixa o sistema escolher por ele, e na outra ele escolhe escolher.

Figura 8 – Opção “Não” como única saída durante um *flashback* que força o enunciador a escolher ou assistir que seja escolhida uma decisão sabidamente disfórica para o personagem. Situação de escolhas *uni-optativa com prazo e imperativa*



Fonte: Imagem do filme *Bandersnatch*.

A terceira forma de programar a duração da escolha é propor um tempo variável. Significa que a situação tem inicialmente um tempo limite, mas haverá uma forma de promover uma condição que prorrogue ou acelere esse prazo. A agência opera na própria duratividade da escolha. No caso das situações com uma opção, essa única unidade de seleção explicitada está programada para, quando escolhida, criar essa situação que pode vir na forma de um reinício do prazo, como um aumento ou redução da duração inicial, ou, ainda, uma espécie de pausa que deixa o tempo ilimitado (situação 4: *uni-optativa com prazo variável*).

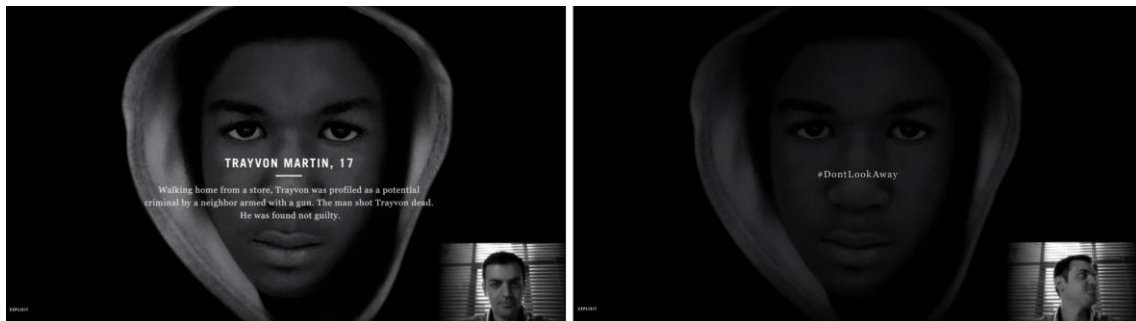
A proposta interativa do videoclipe *Chains*⁴⁴, do cantor Usher, será apresentada para exemplificar a situação 4. Nele, jovens negros vítimas de violência policial nos Estados Unidos são apresentados durante a canção. Fotos acompanhadas do nome, idade e uma breve descrição da forma como eles foram assassinados são exibidas uma após a outra. No início da experiência aparece um texto verbal escrito dizendo que “para ouvir a música de Usher, olhe nos olhos das vítimas desarmadas”⁴⁵. É solicitada então a permissão para que o site utilize a webcam do computador, e quando a música começa, aparece o texto:

⁴⁴ Disponível em: <https://chains.tidal.com/>. Acesso em: 21 fev. 2020.

⁴⁵ Texto original: “To listen to Usher's song "Chains", look in the eyes of unarmed victims”.

“enquanto a injustiça racial continua matando, a sociedade continua não olhando⁴⁶”. As fotos das vítimas entram na sequência, e o clipe é interrompido se o destinatário deixa de olhar para a tela. A música cessa, a tela fica escurecida e sobre ela aparece “#DontLookAway, ou seja, “não desvie o olhar” (Figura 9). A webcam registra o movimento do corpo do público e o sistema do site é programado para continuar o clipe se o olhar voltar para a tela. O clipe ficará em modo de espera até que o olhar volte, e por isso o prazo inexiste. O ato de “desviar o olhar” é a escolha explicitada, e para que o enunciado tenha novos elementos é preciso que o destinatário não se mova, escolhendo ativamente não desviar o olhar.

Figura 9 - Dois momentos diferentes do videoclipe interativo *Chains*. O destinatário, vigiado pela webcam, interrompe a música e o andamento do clipe se não “encarar” os jovens negros assassinados pela polícia



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do videocase de *Chains*⁴⁷.

Um momento do jogo *Florence* também será brevemente antecipado para ilustrar a situação *uni-optativa com prazo variável*. No começo do capítulo chamado “esquecendo”, Florence caminha ao lado da imagem do seu ex-namorado, logo após o término da relação (Figura 10). Ele vai aos poucos caminhando mais devagar, distanciando-se dela e esmaecendo, enquanto o título lentamente também esmaece. Se o enunciatário toca na tela, Florence imediatamente para de caminhar, ele a alcança e o título volta a aparecer, recomeçando o que já foi visto. Não demora para que seja entendido que para “esquecer” o relacionamento o enunciatário deve não fazer nada. A interface que possui a tela sensível ao toque como modo de interação dá duas opções, “tocar na tela” e “não tocar na tela”. Para o jogo avançar é necessário escolher a primeira. O objetivo é agir como a personagem, que vive o desafio de ter que esquecer o ex-namorado, deixando-o para trás. O efeito de sentido seria completamente diferente se na tela aparecem duas opções escritas verbalmente,

⁴⁶ Texto original: “While racial injustice keep killings, society keeps looking away”.

⁴⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yV74OYkLa7Q>. Acesso em: 21 fev. 2020.

"retornar ao lado dele" e "seguir em frente". O prazo sempre será estendido caso o jogador insista em repetidas vezes tocar na tela antes do rapaz desaparecer por completo.

Figura 10 – O jogador deve não tocar na tela para que Florence possa “esquecer” a figura do seu ex-namorado, que aos poucos se distancia e “some”. Se tocar, ele a alcança e o capítulo recomeça



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Florence*.

As quatro situações anteriores são para ocasiões nas quais uma opção de escolha foi apresentada. Os cenários descritos a seguir contemplam situações com mais de uma opção explicitada. De volta ao cenário no qual não há prazo para efetuar a decisão, uma situação foi identificada como possível (situação 5: *pluri-optativa sem prazo*), que ocorre quando há duas ou mais opções e não seguir com nenhuma delas deixa o enunciado em modo de espera.

Um grupo de desconhecidos se abrigam em uma casa para se protegerem de um surto de zumbis. Essa é a história de *The Outbreak*⁴⁸, filme interativo que pode ser acessado em navegadores de internet⁴⁹ e que possui essa configuração de escolha da situação 5. As telas de interatividade não possuem prazo, e o enunciatário pode utilizar o tempo que julgar

⁴⁸ OUTBREAK, The. Direção: Chris Lund. Estados Unidos: SilkTricky, 2008.

⁴⁹ Disponível em: <http://www.survivetheoutbreak.com/>. Acesso em: 21 fev. 2020.

necessário para decidir entre as opções dadas. Não escolher não necessariamente interrompe o enunciado, já que a tela de interatividade faz parte dele. A trilha sonora continua, por exemplo, mas até que uma opção seja clicada, não há novos elementos na obra. A narrativa fica interrompida.

Nos cenários nos quais há uma duração limitada para efetuar a escolha, há duas situações possíveis. Uma (situação 6: *pluri-optativa com prazo e não imperativa*) consiste na escolha de uma das opções explicitadas antes de se esgotar o tempo, que, nesse caso, um conteúdo não relacionado a essas opções explicitadas é exibido, e uma outra (situação 7: *pluri-optativa com prazo e imperativa*) na qual se nenhuma for selecionada há uma seleção automática de uma delas. Tal seleção pode adotar diferentes critérios, como sorteio, ordem, a última pré-selecionada etc.

Os diálogos do jogo *Oxenfree*⁵⁰ são exemplos da situação 6. O jogador decide pela protagonista se escolhe uma das opções de falas oferecidas pelo enunciador ou se espera acabar o prazo, decidindo, dessa forma, pelo silêncio (Figura 11). Por conta disso observa-se a situação *pluri-optativa com prazo e não imperativa*, uma vez que cada opção explicitada leva a um conteúdo programado específico, e não escolher nenhuma conduz a um outro não oferecido de modo direto, como as respostas predefinidas. Uma das possibilidades de final do jogo é, inclusive, fruto de uma decisão constante do enunciatário de permanecer em silêncio durante todos esses momentos de agência.

⁵⁰ OXENFREE. Direção: Adam Hines e Sean Krankel. Estados Unidos: Night School Studio, 2016. Jogo eletrônico.

Figura 11 – Diálogo do jogo *Oxenfree* disposto de modo *pluri-optativo com prazo e não imperativo*, ou seja, o jogador pode decidir por nenhuma das três opções explicitadas e “ficar em silêncio”



Fonte: Imagem do jogo *Oxenfree*.

Filmes interativos que apresentam mais de duas opções obrigatórias e com prazo de escolha são exemplos da situação 7. *Gato de Botas: Preso num Conto Épico*⁵¹, primeira produção interativa do serviço Netflix, é um deles. O gato fica preso em um livro e o narrador-personagem explica que o "leitor do livro", ou seja, o espectador do filme, precisa escolher entre uma aventura ou outra. Em diferentes momentos um livro aberto aparece e é preciso escolher entre a aventura da página esquerda ou a da direita (Figura 12). O narrador também explica que se o público não escolher no tempo dado (que é indicado por uma flecha decrescente na parte inferior da tela de interatividade), o próprio narrador fará a escolha em seu lugar. Tal configuração, nesses casos, tem a função de garantir a evolução da narrativa mesmo com a omissão do destinatário ao não escolher.

⁵¹ GATO de Botas: Preso num Conto Épico. Direção: Roy Burdine, Johnny Castuciano. Estados Unidos: DreamWorks e Netflix, 2017 (35 min).

Figura 12 – Situação *pluri-optativa com prazo e imperativa* na tela de interatividade da produção *Gato de Botas: Preso num Conto Épico*. Se o público não escolher a tempo, a opção pré-selecionada entre as duas dadas é decidida pela programação



Fonte: Imagem de *Gato de Botas: Preso num Conto Épico*.

A situação 7 também é o caso das obras em realidade virtual, mas com muito mais que duas opções. As escolhas estão associadas ao movimento do corpo, como mencionado anteriormente. Se estático, o destinatário com o capacete escolheu permanecer parado e ver o que está na orientação inicial. Há prazo, pois o vídeo continua (há exceções nas quais os vídeos são programados para seguirem apenas quando uma orientação específica for adotada). As opções de escolha são todas as orientações de olhar possíveis, obtidas quando o destinador gira 360° sobre o seu próprio eixo e em cada variação de grau para baixo e para cima. Além disso, ele pode inclinar lateralmente o pescoço, promover deslocamentos mais rápidos ou mais lentos, e combinar diferentes movimentos. Todas as decisões de natureza espacial e temporal para enquadrar a imagem esférica são escolhas. O documentário em realidade virtual *Clouds Over Sidra*⁵², por exemplo, explora essa configuração. O filme apresenta alguns fragmentos visuais da vida de uma menina síria de doze anos chamada Sidra e da rotina de outros moradores de um campo de refugiados na Jordânia. A voz de criança narra suas interpretações e sensações. Verifica-se que ao conceder ao destinatário o poder de navegar visualmente pelo ambiente, é como se o público

⁵² CLOUDS Over Sidra. Criação: Gabo Arora e Chris Milk. Jordânia: UN SDG Action Campaign, UNICEF Jordan, Vrse, 2015 (8 min).

pudesse visitar o acampamento e decidir como explorar seus diferentes locais acompanhados pelos pensamentos de Sidra. A agência característica da realidade virtual permite que o espaço seja explorado, e a inevitável escolha do que olhar (já que é impossível “enquadrar” todo o ambiente simultaneamente) vai montando a visualidade. O espectador pode com isso construir o seu modo de conhecer aquele lugar ao invés de submeter-se à escolha de planos ordenados integralmente pelo diretor – ou esse é pelo menos o efeito atingido. É possível que não se enquadrem elementos espaciais que trariam compreensões diferentes (Figura 13), tornando o processo de escolha relevante para a representação da realidade retratada no documentário. Se ele não se mover, uma das opções será escolhida inevitavelmente, e por isso a realidade virtual tem a organização sintática *pluri-optativa com prazo e imperativa*.

Figura 13 – Acima: totalidade da imagem de Sidra no quarto, com todos os elementos visuais que podem ser enquadrados pelo espectador; abaixo: um dos recortes possíveis. Enunciado segue independente do enquadramento escolhido



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do filme *Clouds Over Sidra*.

Algumas narrativas em realidade aumentada operam em lógica similar sob o aspecto sintático das escolhas. O aplicativo *Natal Coca-Cola*⁵³ é uma delas. Disponibilizada no final de 2018, uma das histórias acontece quando o destinatário aponta a câmera do *smartphone* habilitada pelo aplicativo da campanha para uma das latas do refrigerante, que funciona como marcador visual (Figura 14). Ao fazer isso, ela se abre virtualmente e é possível ver

⁵³ Disponível em: <https://www.cocacolabrazil.com.br/imprensa/release/coca-cola-traz-realidade-aumentada-para-suas-embalagens-de-natal-com-a-familia-urso>. Acesso em: 21 fev. 2020.

uma casa em um ambiente com neve. A embalagem funciona como uma espécie de portal para esse local. Logo o tradicional urso polar da marca surge carregando para fora da lata uma escada. Ele sobe para o topo da embalagem e pela abertura do refrigerante passa um brinquedo de telefone de copo para um outro urso que aparece embaixo. Depois de se divertirem, a lata se fecha e o personagem que está sobre ela mergulha no buraco da lata, encerrando a narrativa. O destinatário tem constantemente todas as opções de navegação espacial possíveis graças à mobilidade do *smartphone*, e pode articulá-la com a manipulação física da embalagem. A combinação desses movimentos cria as angulações visuais desejadas e constrói a montagem audiovisual da experiência. Não mover nem um nem outro não impede que a narrativa, uma vez iniciada, tenha sequência. Ela pode não ser vista, mas segue.

Figura 14 – Angulações visuais possíveis de serem compostas nas escolhas de enquadramento e manuseio da embalagem durante a narrativa em realidade aumentada *Natal Coca-Cola*



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens de uma das capturas do aplicativo *Natal Coca-Cola*⁵⁴.

Outro exemplo mais simples da mesma situação é quando em um jogo há um projétil em direção ao personagem controlado pelo jogador, como os barris rolando em direção do protagonista do clássico *Pitfall!*⁵⁵. O prazo é o tempo do barril atingi-lo e as duas opções são pular sobre ele ou ficar no caminho e sofrer o dano, sendo esta última a imperativa.

As situações com tempo variável e com mais de uma opção são aquelas em que pelo menos uma delas seja capaz de determinar que o prazo para agir seja editado (situação 8:

⁵⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pnLUMntlAeE>. Acesso em: 21 fev. 2020.

⁵⁵ PITFALL!. Criação: David Crane. Estados Unidos: Activision, 1982. Jogo eletrônico.

pluri-optativa com prazo variável). Jogos que criam cenários cujas ações do jogador sejam imperativas para que não haja derrota, como *Tetris*⁵⁶, são exemplos. O clássico jogo apresenta um espaço quadriculado que se preenchido por peças até o topo leva a um final malsucedido, sendo a meta do enunciário escolher os encaixes de modo que ao completar uma linha, esta suma e amplie a área livre do espaço da ação, perpetuando o jogo a uma eterna não derrota. Há prazo pois o estado inicial “espaço vazio” é alterado compulsoriamente pelo enunciado, que não cessa em mandar novos blocos. As opções de escolhas do enunciário são “não agir” ou “manipular os blocos” (girá-los, levá-los para esquerda ou direita e acelerar suas descidas). Toda a duração do jogo pode ser interpretada como uma situação de escolha entre agir para as peças não chegarem no topo (não derrota) ou não. O *game over*, nesse caso, são os novos elementos que o enunciado exibirá após a escolha de “não agir” ou “agir errado”. Caso decida não mais garantir uma vitória eternamente provisória, ele pode inclusive acelerar a queda dos blocos e construir rapidamente uma pilha que chegue ao topo, encurtando o prazo ao antecipar a derrota. Como há mais de uma forma de desempenhar essas possibilidades, trata-se de uma situação *pluri-optativa com prazo variável*.

As oito possibilidades de escolha do ponto de vista da sintaxe foram resumidas, sistematizadas e apresentadas no quadro a seguir.

⁵⁶ TETRIS. Desenvolvido por Alexey Pajitnov, Dmitry Pavlovsky e Vadim Gerasimov. União Soviética, 1984. Jogo eletrônico.

Quadro 1 – Sintaxe das situações de escolha nos enunciados interativos

Quantidade de opções explicitadas	Situação de escolha	Duratividade	Opções ao enunciário
Enunciador oferece uma opção	1: Uni-optativa sem prazo	Terminatividade definida pela seleção (duração ilimitada)	Ação 1: Não escolher a opção dada provoca uma permanência do enunciado sem novos elementos. Ação 2: Escolher a opção dada dá sequência a novos elementos associados a ela.
	2: Uni-optativa com prazo e não imperativa	Terminatividade predeterminada independente da seleção (duração limitada)	Ação 1: Escolher antes do prazo a opção dada dá sequência a novos associados a ela. Ação 2: O esgotamento do prazo dá sequência a novos elementos, diferentes daqueles da opção dada.
	3: Uni-optativa com prazo e imperativa		Ação 1: Escolher antes do prazo a opção dada dá sequência a novos elementos associados a ela. Ação 2: O esgotamento do prazo provoca uma escolha automática da opção dada e dá sequência aos elementos associados a ela.
	4: Uni-optativa com prazo variável	Terminatividade predeterminada, mas editável pela seleção (duração mutável)	Ação 1: O esgotamento do prazo dá sequência a novos elementos. Ação 2: Escolher antes do prazo prorroga ou abrevia a sua duração.
Enunciador oferece duas ou mais opções	5: Pluri-optativa sem prazo	Terminatividade definida pela seleção (duração ilimitada)	Ação 1: Não escolher as opções dadas provoca uma permanência do enunciado sem novos elementos. Ações 2: Escolher uma das opções dadas dá sequência a novos elementos associados a ela.
	6: Pluri-optativa com prazo e não imperativa	Terminatividade predeterminada independente da seleção (duração limitada)	Ação 1: O esgotamento do prazo dá sequência a novos elementos, diferentes daqueles dados pelas opções oferecidas. Ações 2: Escolher antes do prazo uma das opções dadas dá sequência a novos elementos associados a ela.
	7: Pluri-optativa com prazo e imperativa		Ação 1: O esgotamento do prazo provoca uma escolha automática de uma das opções oferecidas e dá sequência a novos elementos associados especificamente a ela. Ações 2: Escolher antes do prazo uma das opções dadas dá sequência a novos elementos associados a ela.
	8: Pluri-optativa com prazo variável	Terminatividade predeterminada, mas editável pela seleção (duração mutável)	Ação 1: O esgotamento do prazo dá sequência a novos elementos, diferentes daqueles dados pelas opções oferecidas. Ações 2: Escolher opções que prorroguem e/ou abreviem a duração.

Fonte: Elaboração própria.

A duratividade da escolha também tem implicações nas projeções temporais do discurso e precisa ser planejada para fazer parte da experiência interativa. O tempo do discurso estará em andamento antes disso, e dependendo de como a agência for convocada ela pode prejudicar a enunciação ao promover uma descontinuidade temporal disfórica. Se ela não tiver prazo, significa que haverá uma interrupção permanente até que a decisão seja tomada. Alguns filmes interativos baseados em escolhas *pluri-optativa sem prazo* exibem seus menus de decisão até que uma opção seja selecionada, e nesses casos o tempo enunciado é completamente suspenso. Dispor os elementos expressivos de um modo que simule um “tempo congelado” pode ser uma solução, como é o caso de *The Outbreak* (Figura 15).

Figura 15 – Tela interativa de *The Outbreak* e o congelamento do tempo do discurso



Fonte: Imagem do filme *The Outbreak*⁵⁷.

Quando há um prazo, poderá haver uma interrupção provisória no tempo discursivo até a terminatividade da escolha. A interface destinada às opções durante essa duração pode ocupar todos os elementos expressivos, como os menus visuais que preenchem toda a tela e suspendem a composição sonora da narrativa para, no lugar, inserir uma outra que indique esse momento interativo. Ou então, outra solução é apresentar de modo mais discreto as unidades optativas amenizando a interferência no tempo discursivo. *Bandersnatch* adota

⁵⁷ OUTBREAK, The. Direção: Chris Lund. Estados Unidos: SilkTricky, 2008.

uma saída interessante para resolver essa questão. As escolhas aparecem na parte inferior da tela enquanto o discurso audiovisual clássico continua. Como a situação sintática é *pluri-
optativa com prazo e imperativa* (majoritariamente), o software escolhe automaticamente a opção pré-selecionada caso o enunciatário não decida antes do tempo dado. É comum que as opções apareçam em questionamentos claros feitos ao personagem por meio dos diálogos, para que não reste dúvidas de qual é a escolha proposta (Figura 16). Uma trilha musical diferente também entra de modo sutil e um cenário no qual há silêncio em cena (às vezes interrompido por um outro personagem cobrando a resposta ou fazendo um comentário complementar) impera até que a consequência da opção aconteça. Mesmo que o enunciatário escolha antes da terminatividade programada, o trecho destinado à espera da decisão permanece até o fim para não comprometer a temporalização, evitando, por exemplo, “pulos” na continuidade. Todos esses recursos são estratégias para mascarar a interrupção necessária no tempo enunciado do discurso, sem agência para que a duratividade do momento de escolha seja inserida. O resultado em *Bandersnatch* é um tempo discursivo que parece não ter sido prejudicado pela interface de escolha.

Figura 16 – Tela interativa de *Bandersnatch* apresentando as opções de escolha sem interferir no tempo do discurso



Fonte: Imagem do filme interativo *Bandersnatch*.

O filme interativo *O Labirinto*⁵⁸ emprega uma solução diferente. Na tela de interatividade as opções são exibidas em miniaturas de vídeo acompanhadas de um texto verbal escrito explicitando a opção. O vídeo que é possível ser visto em cada uma delas não é o começo do trecho correspondente àquela opção, e sim um tempo discursivo com as ações que os personagens estariam fazendo entre o fim do trecho assistido e o começo daquela opção (Figura 17). Em outras palavras, os eventos de todas as unidades optativas são simultâneos no tempo discursivo e podem ser vislumbrados durante a deliberação, amenizando a interrupção do momento de agência.

Figura 17 – Tela interativa de *O Labirinto* exibindo um intervalo diegético entre o trecho assistido e as opções a serem escolhidas como solução para amenizar a interferência da duratividade da agência no tempo do discurso



Fonte: Imagem do filme interativo *O Labirinto*.

É importante salientar que ainda do ponto de vista sintático das escolhas elas não precisam ser apresentadas necessariamente de modo sequencial, uma após a outra, muito menos isoladamente. É possível que haja mais de uma escolha a ser tomada em um mesmo momento, com duratividades sobrepostas, ou que uma escolha seja proposta entre opções que são novos conjuntos de escolhas. Em jogos da modalidade *escape room*, nos quais a meta é encontrar a saída de um local, é comum que o enunciatário comece a narrativa em um cômodo e precise navegar entre outros para vasculhar objetos que resolvam os enigmas

⁵⁸ LABIRINTO, O. Criação: Bruno Jareta, Lais Gurjão, Natália Torres, Rafael Alves e Anderson de Agostino. Brasil: Trabalho de conclusão do curso de Comunicação Social, habilitação em radialismo da UNESP, 2010.

que impedem a liberdade. Nesse caso, é preciso escolher entre esses cômodos, e depois há uma série de escolhas dentro do ambiente escolhido. Escolhas englobando escolhas. Ao selecionar uma opção, o enunciatório provoca a incoatividade da próxima escolha. A rigor, mover um avatar por um ambiente tridimensional é uma sucessão de escolhas em que cada unidade de deslocamento marca a terminatividade do movimento feito e a incoatividade do próximo. Lógica similar em qualquer enunciado baseado em escolhas sucessivas que mudam o fio do discurso. Outro modo de apresentar uma situação de decisão é colocando-a dentro do enunciado. O deslocamento espacial de um avatar por um ambiente tridimensional é definido por escolhas do jogador, mas elas podem estar articuladas com outras mais relevantes para a jogabilidade. São escolhas sobrepostas com diferentes graus de importância ou diferentes ênfases na perspectiva do discurso.

O jogo *The Stanley Parable*⁵⁹ pauta a sua proposta neste aspecto (Figura 18). O jogador controla Stanley, que vive um mistério no que era para ser um dia comum no trabalho: todos desapareceram e ele está sozinho no grande escritório. O personagem não fala, mas ouvimos a voz de um narrador que descreve no passado tudo o que Stanley está fazendo no presente, como se os eventos já tivessem ocorrido. Rapidamente há uma situação com duas portas, e o narrador diz antes do jogador decidir que Stanley "entrou pela porta à esquerda". O efeito provocado no discurso é notável, pois o enunciatório tem a oportunidade de não respeitar o narrador. Caso faça isso, a voz buscará se adaptar ao que está sendo feito na intenção de reconduzir Stanley ao que ele "deveria fazer" ou "ter feito". Desobediências sistemáticas levam a desdobramentos que exploram tal efeito de embate com a voz, e se estabelece uma narrativa de dimensão cognitiva que consiste em decidir se a voz é um actante oponente ou adjuvante de Stanley. Bertrand (2003) explica que a dimensão cognitiva é uma das três a serem assumidas pelos modelos narrativos de modo ao mesmo tempo autônomo e solidário, sendo as outras duas a pragmática, que é a da ação somática propriamente dita, e a patêmica, que corresponde à modulação da alma, dos estados do próprio sujeito. Segundo o autor, para a cognitiva existir "basta que dois atores não disponham de um mesmo saber sobre os objetos para que esse saber torne-se um objeto valor [...], e portanto um desafio narrativo" (BERTRAND, 2003, p. 300). Observa-se que em *The Stanley Parable* a ação é orientada por uma narrativa de dimensão cognitiva, pois o narrador tem saberes que o enunciatório não tem e descobri-los faz parte do jogo, mas ela

⁵⁹ STANLEY Parable, The. Desenvolvimento: Davey Wreden . Estados Unidos: Galactic Cafe, 2013. Jogo eletrônico.

é efetuada por práticas pragmáticas, no deslocamento espacial que deve ser obediente ou não, o que provoca diversas modulações no estado do sujeito, ou seja, opera também na dimensão patêmica, pois o jogador transita entre confiar ou não na voz misteriosa. Em outro momento, por exemplo, o personagem chega a um setor que possui uma porta que indica a "Sala de Controle Mental" e, em outra direção, um longo corredor rotulado como "Saída". Caso opte pela última, o enunciatário escuta o narrador dizer que "embora essa passagem tivesse a palavra 'Saída' escrita, a verdade era que, no final deste corredor, Stanley encontraria sua morte violenta.". A informação pode provocar hesitação e talvez mudança na decisão. O narrador tem razão ou isso faz parte do controle mental? A lógica de ajustamento entre narrador e enunciatário simulada na programação das falas gravadas transforma a escolha pelo deslocamento espacial no fator central do discurso.

Figura 18 – Situações de escolhas em *The Stanley Parable*. Deslocamento espacial pragmático regido pela dimensão cognitiva da narrativa



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *The Stanley Parable*.

Importa, neste assunto, frisar que do ponto de vista sintático as escolhas não são isoladas. Elas são independentes, mas podem se sobrepor, conter outras escolhas, desfazer anteriores etc. Fica evidente pelos exemplos listados que para uma mesma situação de escolha na sintaxe, o revestimento de sentido dado à ocasião e às unidades optativas pode provocar os mais variados efeitos de sentido no discurso audiovisual interativo. Esse é o assunto a seguir.

2.3 Semânticas das escolhas

Consequências diversas podem ser associadas às opções de escolhas, como se “pesos” distintos fossem atribuídos a essas opções. Escolher entre uma ou outra gera efeitos

discursivos diferentes por ganharem concretudes que provocam afetos no enunciatário, e opções nas quais seja possível dimensionar com mais precisão quais serão as consequências caso aquela unidade seja selecionada têm mais potencial de engendrar atos de decidir mais significativos.

Um enunciado interativo sem um revestimento narrativo complexo já é capaz de enganar. Tetris é um exemplo. A narrativa apresentada nele é sobretudo baseada em uma visualidade figurativa de espaço que se preenchido até o topo leva o jogador a derrota. A escolha de como encaixar os blocos passa a ser relevante para o enunciatário que visa não perder. Sucessivos encaixes mal executados e que elevam o risco da derrota quando as peças estão quase tocando o topo podem levar o jogador à agonia, o que não é raro de ocorrer imediatamente antes da derrota.

Em aspectos narrativos mais complexos, o momento da decisão pode enriquecer esses efeitos significativos para a experiência do enunciatário. Alguns exemplos no campo semântico já foram dados ao exemplificar as situações de escolha na seção anterior, mas outros serão descritos agora sob a ótica da relevância desse revestimento nos enunciados interativos. Os estudos de moral e ética são um rico caminho para dar luz a essa reflexão, e neste contexto o “dilema do bonde” (FOOT, 2002; THOMPSON, 1976, 1985) é bastante fértil para entender como uma escolha pode ter “pesos” distintos no audiovisual interativo.

Imagine um bonde em movimento e em seu caminho há cinco trabalhadores reparando o trilho. Você está no bonde, os freios não funcionam e os cinco homens serão atropelados e mortos. Há, no entanto, uma alavanca que pode desviar o bonde para uma bifurcação no trilho. O problema é que no novo caminho há um outro trabalhador no trilho, e não há tempo hábil para ele sair se a alavanca for acionada e o bonde for em sua direção. Qual decisão é moralmente mais adequada: não acionar a alavanca e deixar cinco pessoas morrerem, ou acionar e salvar essas cinco pessoas, mas com isso provocar a morte de um indivíduo? Esse é o dilema do bonde, e ele evidencia elementos já discutidos na presente tese, como escolhas com limites de tempo, limitadas quantidades de opções oferecidas, e a não escolha como escolha. A rigor, se está escolhendo entre *A* e *B*. Mas sendo *A* cinco vidas e *B* uma outra vida, a escolha passa a ter uma relevância muito maior. Variações do dilema foram propostas (THOMPSON, 1976, 1985) para evidenciar como as escolhas são complexas e nos afetam de diferentes formas. E se a pessoa na bifurcação escolhida ao acionar a alavanca fosse um ente amado? E se fosse possível empurrar alguém no caminho do bonde e impedir o atropelamento das cinco pessoas? E se descarrilar o trem e assumir o risco de talvez ninguém se machucar, ou talvez mais que cinco pessoas, fosse uma opção?

Todas as opções virtualizadas são angustiantes por não oferecerem cenários confortáveis ou com sucesso garantido.

Tal lógica de proposição de escolhas de difíceis decisões aplicada na enunciação interativa pode provocar efeitos discursivos bastante determinantes para a experiência. Há situações nas quais a escolha isoladamente não permite um entendimento claro das consequências, como, por exemplo, escolher entre azul e vermelho. O contexto discursivo, porém, tem o poder de investir de sentido uma escolha dessemantizada, transformando-a em algo relevante para o enunciatário, como, por exemplo, um personagem que tem poucos segundos para cortar o fio azul ou o vermelho de uma bomba prestes a explodir e matá-lo, sendo que um dos fios a interrompe e o outro a detona imediatamente. Mesma sintaxe de escolha, vermelho ou azul, mas revestida de um sentido com maior potencial de produzir efeitos significativos na experiência.

Não é coincidência que experimentos interativos no audiovisual analógico como *Kinoautomat* e os episódios do *Você Decide* reservaram os momentos de escolha do público para situações narrativas ancoradas em dilemas morais que resgatam angústias da natureza humana, como punição, vingança, sacrifício etc. Recorrer às escolhas deste tipo acentua o processo emocional na tomada de decisão. É relevante observar que como deliberações dessa natureza dependem de avaliações baseadas em valores morais e ideológicos subjacentes daquele indivíduo, as escolhas efetuadas nestes enunciados refletem essa conjuntura determinada por contextos de local, época, agrupamento social, família, religião e tantos outros componentes que constituem nossas posturas nas relações com o mundo e com os outros.

Ao escolher, o destinatário se coloca no discurso e isso é uma marca na enunciação que pode carregar uma informação sobre ele. Seria ingênuo achar que uma pessoa só escolheria em um filme interativo ou em um jogo os caminhos que ela própria efetuariá nas mesmas condições. Dependendo do caso, o destinatário pretende explorar a segurança do enunciado para experimentar caminhos que não tomaria em sua própria vida. O contexto da própria situação da enunciação é um fator que influencia a escolha. Uma mesma pessoa pode em público selecionar uma alternativa diferente da que escolheria de modo privado ou anônimo. Experiências interativas coletivas costumam evidenciar esse conflito. No filme interativo *Condom, no Condom?*⁶⁰, por exemplo, o espectador é colocado no lugar de um

⁶⁰ CONDOM, no Condom?. Reino Unido: NHS Choices e Omni Production, 2010. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=b6KjA7FVoBo>. Acesso em: 21 fev. 2020.

jovem que vai a uma festa com os amigos e lá conhece uma garota, com a qual pretende ter relações sexuais. As escolhas do personagem são passadas ao público durante certos momentos da trama e como consequência de suas atitudes, ele poderá contrair ou não Infecções Sexualmente Transmissíveis (ISTs). Se as escolhas feitas atualizarem o cenário no qual o jovem se relaciona sexualmente sem preservativo, o jovem contrai uma IST. Lançado em 2010 pelo National Health Service, o sistema de saúde público do Reino Unido, a obra tem a finalidade de educar os jovens de que o uso de preservativos é um método que previne simultaneamente infecções e gravidez. A produção foi disponibilizada no YouTube com a intenção de ser fruída pelo público-alvo da campanha. O fato de um jovem escolher para que o personagem faça sexo sem preservativo não é nenhuma garantia de que a mesma irresponsabilidade seria a escolha dele próprio em situação similar, e vice-versa. Destinatário e ator do discurso podem estar sincretizados discursivamente pela enunciação, mas continuam sendo entidades separadas. Discussão similar é empreendida quando atos criminosos contra a vida praticados por adolescentes são atribuídos aos jogos violentos. Há variáveis desse debate que escapam dos estudos de Comunicação, mas o que é possível afirmar sob a angulação da linguagem é que os sujeitos ontológicos, de carne e osso, não são instâncias enunciativas (GREIMAS, 1974; FIORIN, 1996), e no enunciado há um contrato entre os sujeitos enunciador e enunciatário que, por mais significativo que o sentido produzido na escolha seja, não faz da ação no enunciado uma ação no mundo fora dele. Matar no jogo não faz do destinatário um assassino, mas discursivamente o ato de decidir matar pode ser sentido durante a experiência ficcional, ou seja, sabe-se de antemão que não será um assassinato de fato e que não cabem sanções reais desta ação abjeta. Para esta pesquisa, o importante sobre este aspecto é lembrar que os fatores que motivam as decisões são diversos e a condição e contexto do ato da enunciação podem ser determinantes na experiência - e por isso devem ser considerados no revestimento semântico das escolhas.

Oferecer opções desassociadas de consequências significativas, por outro lado, tem potencial de reduzir a relevância da agência. O filme interativo de terror *Return to House on Haunted Hill*⁶¹ é uma narrativa ramificada na qual o enunciatário escolhe os rumos da história. Em determinado ponto um dos personagens recebe uma ligação de um número desconhecido. São oferecidas as opções de atender ou ignorar a ligação. Não havia contexto

⁶¹ RETURN to House on Haunted Hill. Direção: Víctor García. Estados Unidos: Warner Premiere e Dark Castle Entertainment, 2007.

para saber as consequências de uma ou de outra opção, e por isso esta escolha é um exemplo de pouco relevância atribuída ao momento da interatividade.

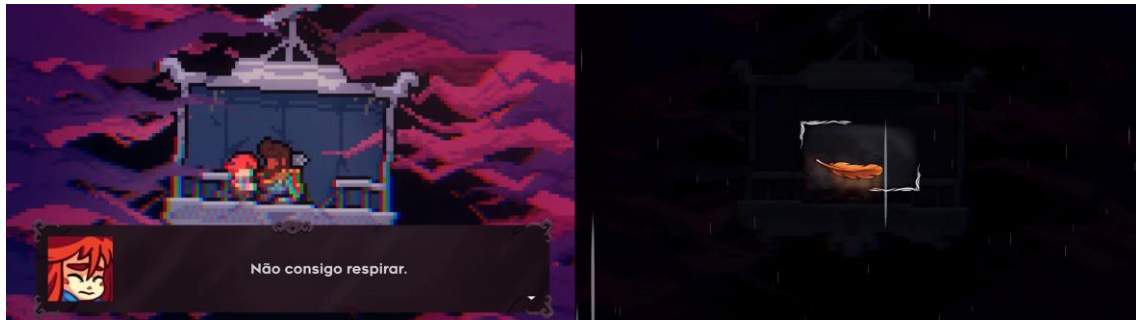
Levar em consideração a situação enunciativa na proposição de revestimentos de sentido em uma escolha pode gerar efeitos marcantes. O jogo de plataforma *Celeste*⁶², por exemplo, recebeu elogios dos jogadores por uma sequência na qual a personagem controlada sofre um ataque de pânico. Na história, Madeline está cruzando uma extensa altitude utilizando um teleférico antigo, e durante o trajeto ele apresenta um defeito e para. Ela se desespera. O outro personagem que a acompanha ensina um truque: imaginar uma pena flutuando e fazê-la permanecer no ar através do sopro da respiração (Figura 19). A representação visual de uma pena caindo aparece e, para progredir, o jogador deve, com os controles da interface, mantê-la no centro da tela até que a crise passe e o teleférico volte a se mover. O enunciado utiliza uma escolha do tipo *pluri-optativa sem prazo*, já que o *minigame* precisa ser vencido para que haja progressão. Tal configuração obriga o destinatário, ou seja, o sujeito de carne e osso, a dar comandos regidos por intervalos análogos ao inspirar e expirar lentamente. Sem talvez se dar conta, o jogador aplica durante a agência a técnica de meditação que consiste em fazer exatamente o que o personagem ensina a Madeline, ou seja, o que ela está fazendo no enunciado naquele momento. A visualidade e sonoridade também constroem o efeito, como, por exemplo, a imagem que gradativamente exhibe só a pena como se o foco mental de Madeline estivesse só nela, e a trilha musical que acentua o pânico e abranda durante a meditação. Em fases desafiadoras, jogadores relataram⁶³ que aplicaram a técnica de imaginar a pena e mantê-la no ar com a respiração para se acalmarem e conseguirem passar de nível. Outros alegam⁶⁴ que a representação de um ataque de pânico nunca foi tão precisa e que o impacto emocional deste segmento os ensinou a utilizar a meditação em situações de ansiedade no mundo natural. De todo modo, o revestimento semântico de uma escolha *pluri-optativa* foi articulado com a competência estésica do dispositivo de promover uma sensibilidade do tipo reativa que funda uma relação de ajustamento entre enunciado e enunciatário. Mesmo que de modo simulado, o controle da pena estabelece um "fazer junto" que visa gerar consequências patêmicas aos sujeitos.

⁶² CELESTE. Criação: Matt Makes Games. Canadá: Matt Makes Games Inc., 2018. Jogo eletrônico.

⁶³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1fee2UKFitM>. Acesso em: 21 fev. 2020.

⁶⁴ Disponível em: https://www.vice.com/en_us/article/pa5937/my-biggest-revelations-of-2018-came-from-an-indie-video-game. Acesso em: 21 fev. 2020.

Figura 19 – Meditação exigida no jogo *Celeste* durante um ataque de pânico da personagem. Comandos simples utilizam o contexto narrativo e o investimento de sentido na escolha para controlar a ansiedade

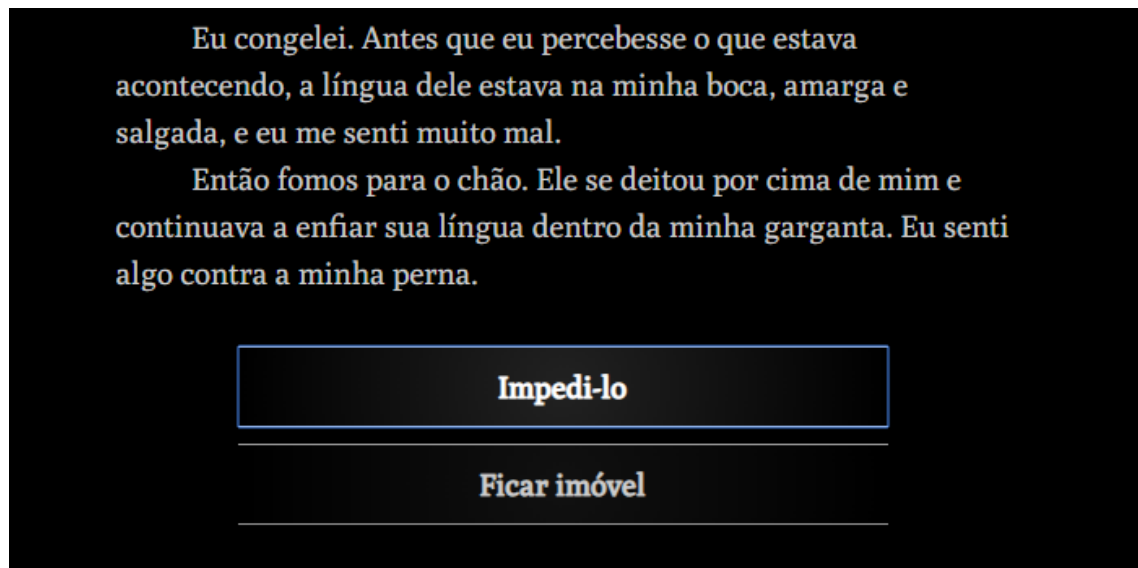


Fonte: Montagem nossa, feitas com imagens do jogo *Celeste*.

*The Day the Laughter Stopped*⁶⁵ é outro exemplo significativo de revestimento semântico aplicado a um efeito discursivo. O jogo é uma espécie de conto literário interativo acompanhado de uma trilha musical. A história é narrada por uma menina de quatorze anos que fica interessada por um garoto da escola, mais velho que ela. Eles se conhecem e inevitavelmente ficam sozinhos. As escolhas passam a versar sobre permitir que o garoto avance ou não no flerte e nos toques. A partir de um certo ponto as atitudes do rapaz ficam desagradáveis, e as investidas sobre a menina ganham contornos de violência. A surpresa que o jogo reserva ao enunciatário é que a partir de certo ponto os botões que ofereciam a opção de recusar as propostas do garoto passam a não funcionar. Eles aparecem na interface junto com outra opção, mas não respondem à seleção. Resta aceitar que a narrativa ficará parada ali ou selecionar o único botão que de fato funciona. O rapaz fica mais violento, e a cada nova interface interativa, os botões de "impedi-lo", "empurrá-lo para trás" e "combatê-lo" continuam sem funcionar (Figura 20). *The Day the Laughter Stopped* é um jogo sobre estupro. Durante o inevitável ato de violência os únicos botões que de fato estão habilitados são "ficar imóvel", "continuar imóvel" e "congelar". Depois de ser vítima dessa violência, a menina chega em casa e sua mãe, percebendo algo diferente nela, pergunta o que houve. O botão "contar o que aconteceu" também não funciona. Apenas o "ficar quieta". Do ponto de vista da sintaxe, após compreendido que o botão não poderá ser usado, esses momentos passam a ser escolhas *uni-optativas sem prazo*. Na semântica, provocam um efeito de sentir a impotência diante de um ato violento sem saída, ou, no encontro com a mãe, a incapacidade de compartilhar. Até o botão de recomeçar é oferecido, mas ao escolhê-lo a mensagem é "Não há como recomeçar. Isso aconteceu".

⁶⁵ DAY the Laughter Stopped, The. Roteiro: Hannes Flor. Alemanha: Hypnotic Owl, 2013. Disponível em: <https://hypnoticowl.com/theday/play/>. Acesso em: 21 fev. 2020.

Figura 20 – Momento do jogo *The Day the Laughter Stopped* a partir do qual os botões que impediriam um estupro passam a não funcionar. Ou o jogador interrompe a fruição, ou torna concreta a violência



Fonte: Imagem do jogo *The Day the Laughter Stopped*.

Além da própria escolha, a duratividade oferecida para o momento da agência também pode estar semantizada pelo contexto do discurso. Opções em situações emergenciais para os personagens, como se esquivar de um ataque surpresa, escapar de um acidente ou socorrer uma pessoa fatalmente ferida podem ser oferecidas em poucos segundos, já que todos esses casos são corridas contra o tempo (Figura 21). Durações longas ou ausência de prazo implicam em dar mais tempo para a decisão, o que pode não ser correspondente em algumas situações enunciadas. No jogo *The Walking Dead*⁶⁶, por exemplo, muitas decisões precisam ser tomadas em um tempo extremamente curto. A jogabilidade é baseada em escolhas diante das mais variadas situações de sobrevivência em um mundo pós-apocalíptico dominado por zumbis. Pensar e agir com calma não seria um cenário plausível nos eventos enunciados ao longo da narrativa, como, por exemplo, na decisão de salvar desconhecidos na iminência de um ataque de zumbis. Condições similares são exploradas na série interativa *Você Radical*⁶⁷, cuja missão do enunciatário é decidir pelo protagonista entre duas opções em diversas situações de risco na busca pela sobrevivência em ambientes hostis.

⁶⁶ WALKING Dead, The. Dirigido por: Sean Vanaman, Jake Rodkin, Dennis Lenart, Eric Parsons, Nick Herman e Sean Ainsworth. Estados Unidos: Telltale Games e Skybound Games, 2012. Série de jogos eletrônicos.

⁶⁷ VOCÊ Radical. Direção: Criação: Robert Buchta, Bear Grylls e Delbert Shoopman.. Estados Unidos: Netflix, 2019. Seriado televisivo, estreia em 10 de abril de 2016.

Figura 21 – Um desconhecido ferido com zumbis podendo atacar a qualquer momento, e estar pendurado entre uma onça parda no topo e um penhasco mortal abaixo. Decisões que precisam ser tomadas rapidamente em *The Walking Dead* e em *Você Radical*



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *The Walking Dead* e da série interativa *Você Radical*.

Mesmo com um revestimento semântico bem planejado é preciso considerar o risco de o enunciatário interpretar errado ou falhar na seleção das opções oferecidas. Ele pode não entender direito o idioma ou a frase, escolher uma opção achando que o desdobramento é um, mas na verdade é outro, ser distraído por um fator externo ao enunciado, confundir e não apertar o botão desejado etc. Desse modo, a etapa final do processo de escolha, a ação somática, não reflete a decisão tomada por ele, e, a depender da programação do enunciado, a consequência para a atualização do discurso a partir deste erro pode ser irreversível e prejudicar a fruição. Em escolhas com prazo esse risco é maior, já que o enunciatário pode ter tempo insuficiente para entender com clareza o que é oferecido. Se o enunciador quiser que o enunciatário não corra o risco de não entender, a quantidade de informação inserida por tempo deve ser bem dosada. Todos esses riscos, porém, também podem ser discursivizados. Fundamentada no regime do acidente proposto por Landowski (2014), a compreensão errada de uma opção de escolha também existe na experiência vivida no mundo natural. Criar situações no enunciado que motivem uma escolha com informações imprecisas ou insuficientes e que possam induzir o enunciatário ao erro é um caminho plausível para gerar um efeito discursivo de confusão. Na verdade, a gradação de desafios de muitos jogos eletrônicos é estruturada dessa forma. No mencionado *Tetris* o jogador corre o risco de ser derrotado mesmo sem “decidir” perder, pois a dificuldade crescente com o aumento da velocidade de queda dos blocos pode levá-lo a realizar encaixes malsucedidos e a ter pouco tempo e espaço para remanejá-los perto do topo. Menos tempo de decisão, mais difícil decidir o encaixe, mesmo que se opte “não perder”.

2.4 Semiose e ação no processo de escolha

Para seguir com a operacionalização dos modos de como as escolhas podem afetar do ponto de vista semântico o discurso audiovisual interativo, o caminho a ser adotado é o exame de qual dimensão do conteúdo há a alteração resultante da escolha. Nas obras objeto da tese, o enunciatário é modalizado a efetuar decisões que ocorrem invariavelmente mediadas pelo plano da expressão, já que é por meio dele que o conteúdo pode ser acessado e atualizado. Pela própria definição da função semiótica, ou semiose, a mudança do plano da expressão implica na mudança do plano do conteúdo. Se a escolha pragmática do enunciatário opera no plano da expressão para que conseqüentemente haja uma alteração no conteúdo, se faz necessário a partir desse ponto entender como o plano conteúdo é concebido para que seja possível examinar como opera a semântica das escolhas nestes enunciados.

Com o objetivo de elaborar uma teoria da significação que desse conta de todas as linguagens, a semiótica, em relação ao plano do conteúdo, adotou um modelo de representação da produção do sentido: o percurso gerativo de sentido (BARROS, 2005; FIORIN, 2005a; BERTRAND, 2003; FLOCH, 2001; GREIMAS; COURTÉS, 2008). Esse modelo consiste na disposição ordenada das etapas sucessivas pelas quais passa a significação para se enriquecer e, de simples e abstrata, tornar-se complexa e concreta.

Entender as etapas do percurso é importante para constatar que a agência de um enunciado interativo pode provocar alterações em qualquer uma delas. Fiorin (2008, p. 58) afirma que as “categorias do conteúdo que se correlacionam às da expressão podem estar em todos os níveis do percurso gerativo de sentido”. Se no audiovisual interativo a agência se dá por meio da manipulação da expressão, esse mesmo caminho pode ser o vetor de alteração de quaisquer dimensões do conteúdo, ou seja, em qualquer um dos níveis (profundo, narrativo ou discursivo), tanto em suas sintaxes quanto em suas semânticas. Com o objetivo de elucidar o modo como a semântica das escolhas é operacionalizada, alguns aspectos dos componentes sintáticos e semânticos dos níveis do percurso gerativo de sentido serão explicados e adotados como exemplos de como essas diferentes formas de editar o conteúdo operam em um enunciado interativo. Deve ficar claro, no entanto, que as exemplificações não serão uma catalogação dos modos possíveis de alteração do conteúdo pela manipulação da expressão, e sim caminhos para mostrar como a sistematização do percurso gerativo de sentido pode ser um prisma para entender os efeitos de interatividade. Também é necessário pontuar que mesmo quando a sintaxe de algum nível do percurso é

alterada via agência, no escopo das escolhas a discussão ainda é sobre a semântica, já que a sintaxe do conteúdo terá um papel de revestimento de sentido para o ato de escolher.

Assim com o próprio percurso, que é gerativo, as escolhas não são isoladas em dimensões específicas do conteúdo. Todas elas, no entanto, são acessadas pelo nível discursivo, pois é o que ocupa o patamar mais superficial e concreto dos discursos e é por ele que pode-se acessar os níveis mais profundos e abstratos (FIORIN, 2005a; BARROS, 2005). Há mais ênfase em uma dimensão ou em outra, mas é inevitável que as alterações sejam mediadas por operações tanto na sintaxe discursiva, na qual há os procedimentos de instauração de ator, tempo e espaço no texto, quanto na semântica discursiva, que corresponde aos percursos temáticos e figurativos. Barros (2005) aponta que os valores assumidos pelo sujeito da narrativa são, no nível discursivo, disseminados sob a forma de percursos temáticos e recebem investimentos figurativos: esses procedimentos são chamados de tematização e figurativização. Tematização é o procedimento do discurso que consiste na formulação abstrata dos valores narrativos e na sua disseminação em percurso; e figurativização é o procedimento pelo qual conteúdos mais “concretos” recobrem os percursos temáticos. Decisões pautadas em temas e figuras, articuladas com escolhas que operam em reposicionamentos de espaço, tempo, e atores do discurso são os modos pelos quais os enunciados constituem o efeito de interatividade centrado neste ou nos demais níveis do percurso gerativo.

Por evidenciar as estratégias enunciativas, discursos audiovisuais digitais projetados para que alterações sejam provocadas no espaço, no tempo, e no ator do discurso, ou seja, na sintaxe discursiva, foram o critério de segmentação dos assuntos dos próximos capítulos, e por esse motivo os procedimentos de espacialização, temporalização e actorialização serão averiguados em mais profundidade mais adiante. Na semântica discursiva, jogos que requerem customizações visuais ilustram a interatividade centrada na figurativização. *The Sims*⁶⁸, um simulador da vida cotidiana, é um deles. O enunciatário escolhe as características físicas do avatar, assim como seleciona as suas vestimentas, constrói suas habitações, decora os cômodos etc. Tudo em função de uma predileção pessoal balizada pelos objetivos temáticos dos mais diversos que um jogo como esse é capaz de conter. Um momento do jogo *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy*⁶⁹ traduz bem o uso das figuras como revestimento de sentido no ato da escolha. Para optar entre executar ou não um

⁶⁸ SIMS, The. Criação: Will Wright. Estados Unidos: Electronic Arts, 2000. Série de jogos eletrônicos.

⁶⁹ STAR Wars Jedi Knight: Jedi Academy. Direção: Steve Raffel e Jon Zuk. Estados Unidos: Raven Software, LucasArts e Activision, 2003. Jogos eletrônicos.

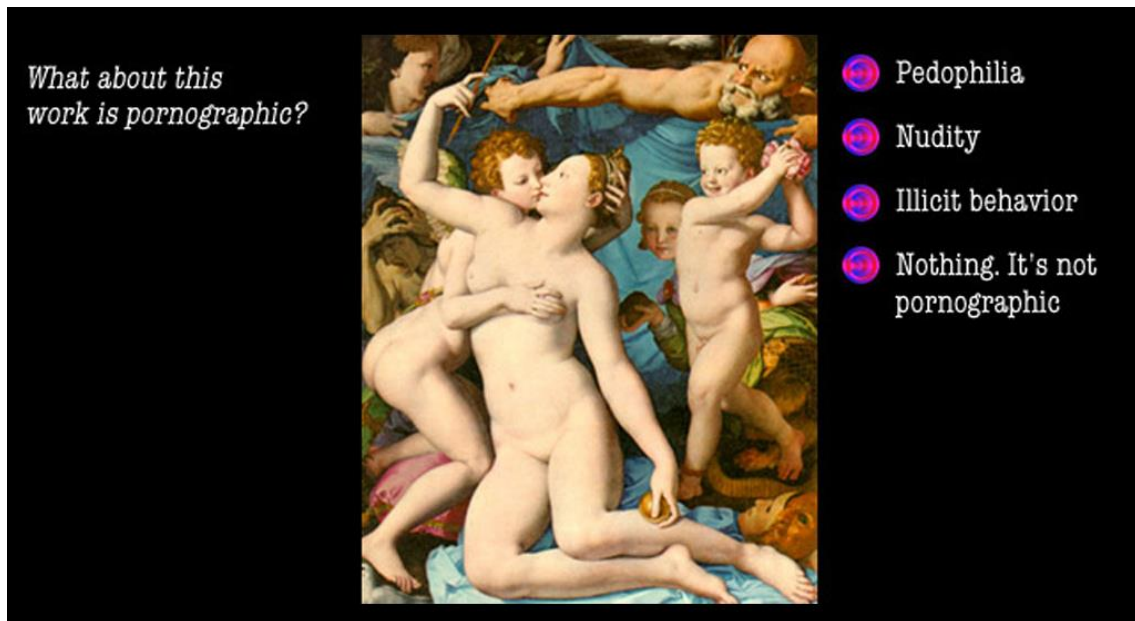
antagonista, o jogador pode fazer duas coisas: atingir a possível vítima com o sabre de luz ou desabilitá-lo. Essas duas ações são de natureza figurativa, mas a partir delas temas de "vingança", "ódio", "rancor" para a primeira e "paz", "trégua" ou "perdão" para a segunda estão associados.

Sob a ótica da tematização enquanto ênfase das escolhas, o filme *Tender Loving Care*⁷⁰ se destaca como proposta interativa. A história ficcional de 1998 apresenta um marido que para ajudar a esposa a superar a trágica morte da filha contrata uma psicóloga que, para o tratamento, apresenta-se como babá da menina que ela ainda acha ter viva. A profissional passa a conviver com o casal e com o tempo intenções secretas parecem motivá-la. Lançado diretamente para DVD e disponibilizado anos depois em uma versão adaptada para aplicativos de *smartphone* e computador, o *thriller* de natureza erótica conta com uma série de interrupções usadas para perguntar ao público questões não relacionadas aos desdobramentos da narrativa, e sim a sentimentos, sensações e opiniões às vezes sem conexão aparente com a trama. Utilizando imagens para reforçar as escolhas (Figura 22), perguntas como "qual sentimento a personagem desperta em você?", "com que frequência você se masturba?" e "qual sensação essa pintura provoca em você?" são empregadas de modo conjunto em uma mesma interrupção sob o argumento de traçar um perfil psicológico do público e entregar, a partir delas, o que o *slogan* do filme promete quando diz "assista ao que você deseja ver"⁷¹. O método de escolha ancora-se com grande destaque em percursos sobretudo temáticos relacionados direta ou indiretamente à ficção.

⁷⁰ TENDER Loving Care. Direção: David Wheeler. Estados Unidos: Aftermath Media e Nightdive Studios, 1998.

⁷¹ Texto original: "Watch what you wish for".

Figura 22 – Uma das séries de escolhas temáticas oferecidas em *Tender Loving Care* que, nas palavras dos produtores, visam traçar um perfil psicológico do público cujo resultado balizará os desdobramentos da narrativa, refletindo os desejos do inconsciente



Fonte: Imagem do filme interativo *Tender Loving Care*.

O próximo nível a ser averiguado é o narrativo. Segundo Barros (2005), é nele que operações fundamentais devem ser examinadas como transformações operadas por sujeitos. Para a autora, é possível identificar se há narrativa a partir de duas concepções complementares: narrativa como mudança de estados; e narrativa como sucessão de estabelecimentos e de rupturas de contratos entre um destinador e um destinatário. Resumidamente, a primeira concepção consiste em verificar no texto se há transformações sofridas pelos personagens da história; e a segunda, os resultados das comunicações e conflitos entre os personagens. Fiorin (2005a, p. 25-26) também aponta que na sintaxe deste nível “ocorre uma narrativa mínima quando se tem um estado inicial, uma transformação e um estado final”. É possível identificar dois modos principais de estruturar escolhas sob o aspecto da sintaxe narrativa: apresentando um percurso narrativo ramificado ou um mesmo percurso que é revelado pela agência. Os dois modos serão avaliados a seguir.

O primeiro modo consiste em oferecer um segmento inicial da história cujo percurso seja dividido em duas ou mais opções. Tal divisão pode ser oferecida novamente no final de cada segmento escolhido. Há dois tipos a partir dessa configuração: fragmentar um percurso narrativo e delegar ao enunciatário escolher os desdobramentos, ou apresentar percursos simultâneos e o enunciatário é obrigado a escolher qual deles acompanhar. No primeiro tipo, a meta é compor um enunciado que gere a sensação de que o público pode

mudar os rumos da história. Definir para qual caminho a história deve caminhar é fascinante pois é como se o enunciatário fosse dotado de um poder de controlar o destino de alguém. Como já apontado, as mídias analógicas já exploravam essa modalidade de textualização, mas o digital aumenta a rapidez e escala pelas quais uma narrativa desse tipo pode ser projetada. Sobre essas possibilidades, Machado explica que:

Com base na arquitetura não linear das memórias do computador, pode-se hoje conceber obras em que textos, sons e imagens estariam ligados entre si por elos probabilísticos e móveis, podendo ser configurados pelos receptores de diferentes maneiras, de modo a compor possibilidades instáveis em quantidade infinitas. Isso é justamente o que chamamos de *hipermídia* (MACHADO, 1997, p. 252, grifos do autor).

A narrativa chamada pelo autor de hipermídia pode ser desenvolvida de modo complexo e explorar diferentes caminhos nem sempre dominados pelo enunciatário, e por isso uma metáfora comum associada a elas é a do labirinto. Assim como a estrutura arquitetônica, é possível "se perder" nessas narrativas. De acordo com Murray (2003, p. 134), "a chave para a criação de um labirinto ficcional expressivo é despertar e controlar a ansiedade intrínseca a essa forma, atrelando-a ao ato da navegação". *Bandersnatch*, produção analisada no capítulo 5, é um exemplo desse modo de organização narrativa. Outras obras citadas anteriormente, como o jogo *The Walking Dead* e os filmes interativos *The Outbreak* e *Gato de Botas: Preso num Conto Épico* também são. A meta que se busca construir nas obras audiovisuais baseadas em percursos narrativos ramificados deste tipo é a do sincretizar ocasionalmente o enunciatário, pela agência, com actantes do enunciado. É por isso que o que impera são decisões tomadas pela perspectiva de um mesmo ator do discurso. Há uma classe consolidada de jogos de lutas nos quais o jogador pode escolher diferentes personagens para o combate. As séries *Street Fighter*⁷² e *Mortal Kombat*⁷³ são exemplos. Nestes casos o protagonismo narrativo é a luta em si, e não necessariamente o percurso de cada um dos sujeitos. De todo modo, há sim, em muitos desses jogos, uma predileção por parte do jogador em escolher sempre os mesmos personagens por aprenderem suas especificidades de luta compostas pelo enunciatador.

Cada ramificação diegética nesses casos é como se novas temporalidade fossem virtualizadas, e, deste modo, novos percursos narrativos em cada uma delas. No entanto, há

⁷² STREET Fighter. Criação: Hiroshi Matsumoto, Takashi Nishiyama e Yoshiki Okamoto. Japão: Capcom, 1987. Série de jogos eletrônicos.

⁷³ MORTAL Kombat. Criação: Ed Boon e John Tobias. Estados Unidos: Midway Games e Warner Bros. Interactive Entertainment, 1992. Série de jogos eletrônicos.

narrativas apresentadas como ramificadas, mas que não alteram o percurso dos sujeitos. O enunciatário não escolhe o que vai acontecer, e sim qual percurso acompanhará - a diegese é a mesma. Esse efeito é construído quando ações simultâneas são apresentadas e escolher por um caminho ou por outro passa a ser obrigatório. As narrativas em audiovisual esférico (como as criadas para realidade virtual) costumam explorar esse modo de organização quando dispõem eventos simultâneos acontecendo em direções opostas, obrigando o enunciatário a olhar para um lado ou para o outro (MÉDOLA; OLIVEIRA, 2017). O filme interativo *O Labirinto* também é estruturado dessa forma, pois apresenta um grupo de personagens presos em um labirinto e que eventualmente se separam, sendo delegado ao público escolher qual ou quais personagens o acompanharão nesta divisão espacial. Em todos esses casos, a bifurcação opera na sintaxe discursiva e não no percurso narrativo. Este último está distribuído de acordo com o primeiro para que seja escolhida a ordem de acesso.

Algumas características de um discurso em hipermídia precisam ser pontuadas. Não há a obrigatoriedade, nesses casos, de haver um único final e nem um único começo. Os módulos de mídias conectados por *links* podem estruturar narrativas com diferentes começos e diferentes finais. O efeito de personalização da história contada nos filmes interativos geralmente explora essa opção de permitir vários finais. Discursos que exploram começos diferentes são mais raros, ou menos evidentes. Jogos que organizam o enredo de modo diferente para cada personagem e dão ao enunciatário a chance de escolher esse ator do discurso pelo qual começará o jogo são exemplos de discursos com múltiplos pontos de entrada na estrutura hipermídia. E o que é "final" também ganha novos contornos, pois, apesar de sugerido, dependendo da obra o enunciatário pode retornar e recomeçar a navegação. Tal observação é relevante pois o discurso pode ser projetado contemplando essa característica do formato. Saber que uma nova fruição é provável pode incentivar o enunciatário a distribuir os percursos narrativos na estrutura hipermídia de modo a convencer o público a continuar explorando mesmo depois de "acabar". O enunciado pode, inclusive, "fingir" um novo começo, como é o caso do jogo *Undertale*⁷⁴, que dá essa ilusão aos jogadores. No decorrer de uma segunda experiência, personagens fazem menção aos erros que o enunciatário, na figura do protagonista, cometeu no passado, sendo que tais ações foram parte da experiência anterior. O enunciado simula um recomeço ao repetir os elementos e a jogabilidade do início, mas na programação ele é uma sequência do que foi atualizado antes.

⁷⁴ UNDERTALE. Criação: Toby Fox. Estados Unidos, 2015. Jogo eletrônico.

O segundo modo de estruturar a narrativa é dispor um mesmo percurso que será revelado pela agência. Fazem parte dessa categoria as obras narrativas nas quais o enunciatário não tem o poder de mudar as transformações. Suas escolhas agem nos modos como esses percursos narrativos são apresentados. Uma recorrente categoria de jogos eletrônicos, por exemplo, apresenta rigorosamente a mesma narrativa. A experiência de um jogador, do ponto de vista do enredo, será a mesma da de qualquer outro. Isso não reduz o potencial da narrativa. Cabe lembrar que um filme nos padrões clássicos não perde sua potência artística ou comunicativa por ser igual para todos os indivíduos de uma audiência. Inclusive carregam o poder de afetar emocionalmente o mesmo destinatário em uma segunda experiência de fruição - fenômeno possível graças ao intenso processo cognitivo exercido pelo público que, quando revê uma produção, já não é o mesmo e, portanto, a experiência resultante da obra também não será igual. O que está em jogo nesse tipo de narrativa interativa são os efeitos discursivos de tornar o enunciatário o agente que levará a história para frente. O prazer proveniente dessas obras é o de agir sobre o texto de tal modo que as suas decisões pareçam cruciais para o desenrolar da narrativa, mesmo sem a sensação de que os rumos estão sendo definidos por esses atos. É possível afirmar que o objetivo é de também sincretizar o enunciatário com outros actantes do enunciado em diferentes hierarquias do discurso, mas não pela agência nas escolhas, mas pela do "fazer-junto". *Florence*, a outra obra analisada no quinto capítulo, faz parte deste grupo.

Os dois modos de estruturar narrativas interativas podem coexistir em um mesmo enunciado. Alguns jogos eletrônicos que seguem o padrão hegemônico de controlar um personagem por um mesmo percurso revelado instauram, em alguns momentos, escolhas decisivas que ramificam o percurso narrativo. O mencionado jogo *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy*, por exemplo, oferece majoritariamente um mesmo e único percurso narrativo para todos os jogadores até o descrito ponto específico na história no qual o enunciatário, escolhendo pelo personagem, decide matar ou não um antagonista. O jogo oferece desdobramentos diferentes que levam a encerramentos distintos. Ambos os modos são, portanto, articulados em um mesmo enunciado. As constatações acerca das formas de estruturar as narrativas interativas foram esquematizadas no quadro a seguir.

Quadro 2 – Estruturas narrativas interativas

Percurso narrativos interativos	Narrativa ramificada e navegável pela agência	Diferentes possibilidades de atualização para um mesmo evento narrativo	Ao escolher, o enunciatário atualiza o que vai acontecer entre possibilidades diferentes para um mesmo evento narrativo.
		Os eventos narrativos são os mesmos	Ao escolher, o enunciatário decide qual evento narrativo acompanhará em detrimento de outros.
	Narrativa revelada pela agência	Os eventos narrativos são os mesmos	Ao escolher, o enunciatário age nos modos como esse percurso narrativo é apresentado.

Fonte: Elaboração própria.

Sobre a semântica do nível narrativo, Fiorin (2005a) afirma que ela se ocupa dos valores inscritos nos objetos. A partir da constatação de que há um sujeito que busca a conjunção ou disjunção de um objeto, o autor resume que:

Numa narrativa, aparecem dois tipos de objeto: objetos modais e objetos de valor. Os primeiros são o querer, o dever, o saber e o poder fazer, são aqueles elementos cuja aquisição é necessária para realizar a performance principal. Os segundos são os objetos com que se entra em conjunção ou disjunção na performance principal (FIORIN, 2005a, p. 36-37).

Uma breve análise do jogo *Papers Please*⁷⁵ permitirá a visualização da semântica das escolhas por esse aspecto. Na obra que se assemelha aos gráficos de jogos antigos, o enunciatário decide por um agente de imigração responsável por autorizar ou negar a entrada de civis em uma nação fictícia similar ao que seria um país do Leste Europeu durante a Guerra Fria (Figura 23). É função do enunciatário tomar essas decisões baseado em análises da documentação dos imigrantes e em algumas interações baseadas em diálogos. No final do turno diário o agente recebe o seu salário e deve utilizá-lo para sustentar a sua família, sempre em uma situação precária na qual escolhas difíceis são imperativas, como "comprar remédios para alguém doente" ou "comprar comida para todos". Falhar na administração do lar implica em mortes ou prisão, o que leva à derrota no jogo. Quanto mais rápido o agente trabalhar, maior o salário. Decisões difíceis também

⁷⁵ PAPERS, Please. Criação: Lucas Pope. Estados Unidos: 3909 LCC, 2013. Jogo eletrônico.

estão na rotina de trabalho, como, por exemplo, negar a entrada de uma pessoa trans cujo gênero não bate com a documentação, permitir a entrada de um homem que tem os documentos em ordem, mas que foi denunciado informalmente por uma cidadã como sendo traficante de mulheres, aceitar propina quando um dos filhos está para morrer e o salário não é suficiente para o remédio, etc. O problema é que falhas no ofício podem trazer punições salariais. Verifica-se que o objeto valor não é promover uma imigração de acordo com as regras do Estado fictício, e sim garantir a sobrevivência, mesmo que precária, da família. O trabalho pode ser entendido como o objeto modal, e os dilemas morais neste contexto oscilam entre o querer, o dever, o saber e o poder fazer. A iminente desumanização e os graves assuntos que revestem as decisões do jogo provocam efeitos marcantes no destinatário, um dos motivos que fizeram com que *Papers Please* fosse um sucesso de crítica.

Figura 23 – Interface do jogo *Papers Please*. Um carimbo de aprovação ou negação sob poder do jogador decide o destino de imigrantes a partir de escolhas morais contaminadas por interesses pessoais do enunciatário



Fonte: Imagem do jogo *Papers Please*.

No nível fundamental (ou profundo), o mais simples e abstrato, são determinadas as oposições semânticas a partir das quais se constrói os textos (BARROS, 2005, p. 14). Pode-se usar como exemplo as oposições de categorias universais como *vida/morte*, ou *liberdade/opressão*. Fiorin (2005a, p. 21-22) aponta que, “para que dois termos possam ser apreendidos conjuntamente, é preciso que tenham algo em comum e é sobre esse traço

comum que se estabelece uma diferença”. Jogos de mundo aberto que oferecem bastante liberdade ao jogador podem ser usados para ilustrar uma interatividade que afeta a semântica do nível fundamental. Nos jogos da série *Grand Theft Auto*⁷⁶, por exemplo, se o jogador decidir seguir a lei da cidade e investir tempo combatendo criminosos e mantendo a ordem, naquele momento o sentido passa a manifestar um conteúdo cujo nível fundamental poderia ser definido a partir da oposição *integração/transgressão*. Se em outro momento o jogador optar por disputar corridas automotivas ilegais, a oposição do nível fundamental mudaria para *vitória/derrota*, já que o que está em jogo é uma competição. As operações na sintaxe fundamental podem ser exemplificadas com o jogo eletrônico *Spore*⁷⁷. Nele, o jogador começa comandando um ser unicelular em busca de alimento que no decorrer do jogo evolui para uma espécie inteligente, tecnológica e que empreende viagens espaciais. É possível verificar a oposição fundamental *civilização/barbárie* como base da manifestação textual. Em um dos estágios do jogo, o conjunto de seres vivos dessa espécie conduzida pelo enunciatário deve decidir entre criar laços com espécies do mesmo bioma ou entrar em conflito com elas. Essas relações ganham novas dimensões quando o jogo evolui o agrupamento de animais para uma fase tribal, e depois disso, um estágio de urbanização. Promover alianças, parcerias, conflitos e guerras são decisões possíveis na jogabilidade que desafia o jogador a evoluir a espécie. O modo como essas relações são construídas é balizado por constantes operações de negação e afirmação entre *civilização/barbárie*.

Conclui-se que o percurso gerativo de sentido, enquanto modelo de significação do plano do conteúdo, oferece caminhos de análise para compreender os modos de atualização dos discursos audiovisuais com efeito de interatividade. Nos próximos capítulos o interesse recai sobre obras que centralizam a agência nas categorias da sintaxe discursiva. Antes disso, serão verificados na próxima seção os componentes que garantem uma experiência interativa verossímil.

2.5 O contrato que rege a experiência interativa

Não é raro que as produções objeto desta tese sejam anunciadas acompanhadas de frases como "você é o diretor", "você é quem manda", "decida pelo personagem" e vários

⁷⁶ GRAND Theft Auto. Criadores: David Jones, Dan Houser, Sam Houser, Mike Dailly, Leslie Benzies e Aaron Garbut. Estados Unidos, Rockstar Games, 1997. Série de jogos eletrônicos.

⁷⁷ SPORE. Criação: Will Wright. Estados Unidos: Electronic Arts, 2008. Jogo eletrônico.

outros modos de implicar que o público tem poder de criação análogo ao do autor. A relação discursiva entre os dois atores da enunciação descrita anteriormente evidencia que na prática isso não é uma realidade, mas o enunciado pode sim ser concebido para gerar esse efeito de sentido. Tal construção está sustentada na proposta de agência, ou seja, na sensação gratificante de ver as consequências das ações sobre o enunciado. Essa proposta de comunicação é regida por um contrato entre os atores da enunciação fundamentado em alguns princípios que serão discutidos nesta seção. Quais características no discurso audiovisual interativo sustentam essa ilusão? O que é preciso prezar na elaboração dessas obras para que a promessa da interatividade pareça ser cumprida?

O conceito de contrato também está relacionado às interações entre os sujeitos, “sendo a distância que separa sua conclusão de sua execução preenchida por uma tensão que é ao mesmo tempo uma espécie de crédito e débito, de confiança e de obrigação” (GREIMAS; COURTÉS, 2008, p. 85). Na relação transitiva entre os sujeitos que, no contrato estabelecido no audiovisual interativo, são sujeitos do discurso, é depositada por parte do destinatário uma confiança de que o destinador elaborou um enunciado que dará ao primeiro uma experiência interativa, mesmo que não haja consciência de que ela apenas parece interativa. Se o destinador falhar com essa obrigação, o contrato se rompe. Da mesma forma, o destinador confia que o destinatário ocupará o seu lugar no discurso de acordo com desenho do enunciado elaborado por ele. Sem esta participação obrigatória, não há enunciado. A persuasão empreendida desde a divulgação da produção visa convocar a confiança do destinatário a estabelecer esse contrato.

É possível afirmar que o público espera ser recompensado ao fim da fruição. Tais recompensas são as mais variadas e estão no escopo de tudo aquilo que buscamos nos discursos, mas no caso específico dos que se apresentam como interativo, é estabelecida uma expectativa de que a obra ofereça uma participação somática que provoca alterações no discurso. De um modo mais amplo, é possível verificar tais procedimentos por meio de um exame do contrato de veridicção estabelecido entre o enunciador e o enunciatário, ideia baseada na oposição entre o parecer e o ser. Segundo Bertrand (2003, p. 241), “quando há coincidência do parecer e do ser num universo de discurso, há ‘verdade’; a coincidência do parecer e do não-ser define a ‘mentira’”. Já está claro que produções chamadas de interativas na verdade engendram um efeito de sentido de interatividade. A meta desta seção é encontrar nas produções objeto da tese os elementos que corroboram para um *parecer interativo*, já que em essência elas são uma ilusão, ou, nos termos veridictórios, mentirosas. A partir de um exame por esse aspecto, foram identificados quatro fatores que devem ser

lembrados quando a meta é criar um efeito de sentido de interatividade: coerência discursiva, frequência e intensidade das escolhas, resultados da agência e a transparência da interface. Esses quatro fatores serão avaliados detalhadamente a seguir.

A coerência discursiva consiste na organização dos encadeamentos dos acontecimentos e das ações esperados pelo enunciatário, de modo que o que esteja apresentado no discurso pareça verdadeiro. A verossimilhança narrativa é um importante componente desta coerência. É preciso lembrar que a linguagem audiovisual é capaz de proporcionar vivências simuladas a partir da construção de universos que nos cativam e nos fazem testemunhar as mais variadas histórias, e prezar pela verossimilhança do que é contado é sempre uma preocupação nos discursos, interativos ou não. Se uma das metas de um texto narrativo é despertar no enunciatário o interesse de fruir aquela história até o final, a coerência dos encadeamentos dos acontecimentos é fundamental para que o interesse se sustente - apesar de não ser garantia, já que uma história pode ser verossímil e desinteressante. Se no audiovisual clássico o enunciatário não se importar com a narrativa e suas transformações - ou se a avaliar como incoerente - ele pode sair da sala do cinema, mudar de canal televisivo, ou qualquer outra ação deliberada de não seguir com a fruição. O equivalente de uma desistência nas produções interativas é a decisão de não aderir à agência proposta. A literatura dos estudos narrativos nos discursos de um modo geral assim como a específica sobre as produções audiovisuais elucidam a relevância em não ignorar a verossimilhança narrativa. O que muda no interativo é que o sintagma do audiovisual - sequências de escolhas - configura modos distintos de estruturar os percursos narrativos.

Se por um lado as narrativas ramificadas e aquelas que revelam o mesmo percurso pela agência ampliam as possibilidades de sentido e podem deixar a produção narrativamente mais cativante, do ponto de vista da coerência, o primeiro modo de ramificar a história contada pode comprometer a percepção de verossimilhança da história, uma vez que múltiplas diegeses são consideradas pelo enunciatário. A cada escolha novas diegeses são virtualizadas e cabe ao enunciatário atualizar uma delas. Esta organização dá espaço ao risco de a diegese escolhida ser enfraquecida já que o enunciatário sabe que outras são possíveis caso ele retroceda e escolha um caminho diferente. Executar essas possibilidades tem potencial de gerar uma confusão entre as diegeses possíveis. Talvez seja por isso que algumas dessas produções não disponibilizam a chance de retornar à última interface de escolha (a não ser que todo o processo seja reiniciado). Se a opção selecionada ocasionar a morte de um personagem caro ao enunciatário, por exemplo, o afeto por tal actante da narrativa pode ser neutralizado quando há a consciência de que é possível recomeçar e

escolher outro caminho, desta vez para deixá-lo vivo. Não dar a chance de retroceder é provocar discursivamente o efeito de que o risco existe e a consequência da escolha é irreversível. É o que *The Day the Laughter Stopped* faz ao impedir que o jogador recomece a fruição, sob o argumento de que o estupro aconteceu e é impossível desfazer um evento dessa gravidade.

Já em propostas educativas, como a campanha de saúde *Condom, no Condom?*, refazer escolhas pode ser eficaz na finalidade pedagógica de aprender sobre as consequências das irresponsabilidades e para obter informações de todas as infecções oferecidas como unidades optativas no final da narrativa. Outro exemplo é o jogo *Bad News*⁷⁸. Criado para educar cidadãos a reconhecerem notícias falsas e conscientizar para a importância de buscar fontes confiáveis de informação, o jogo inverte a perspectiva e transforma o jogador na condição de um disseminador de *fake news*. O objetivo é obter mais seguidores em uma rede social fictícia a partir de propagação de notícias falsas que adotam estratégias diferentes, como se passar por perfis oficiais, apelar para o medo e o ódio, minar credibilidade dos oponentes e alimentar conspirações. O percurso de vitória ou derrota no decorrer do jogo ensina indiretamente modos de identificar desinformações e boatos, e recomeçar a partida em busca de resultados melhores para que outras estratégias sejam adotadas só aumentam o êxito da proposta comunicacional de educar e conscientizar.

Independente das formas de organizar a narrativa é preocupação constante do enunciador compor os programas narrativos de modo verossímil para que o enunciatário acredite nos efeitos de sentido de verdade da história e a partir disso se importe com os elementos do enunciado, a fim de cumprir a experiência interativa.

O segundo fator que rege o contrato das produções em audiovisual interativo pelo viés das modalidades veridictórias é o da frequência e intensidade dos momentos de interatividade, que consiste em dosar de maneira satisfatória quantas e quais escolhas serão inseridas por intervalos de tempo. O objetivo é fazer o público julgar como adequado o número de vezes nas quais sua escolha pragmática tenha sido evocada, assim como o revestimento semântico delas.

Sobre a frequência, uma narrativa longa com uma única interface de interatividade pode ser avaliada como insuficiente quando a meta é promover um enunciado interativo, assim como muitas em um curto espaço pode sobrecarregar a experiência, já que cada

⁷⁸ BAD News. Holanda e Reino Unido: DROG e Cambridge University, 2017. Disponível em: <https://getbadnews.com/>. Acesso em: 21 fev. 2020.

momento de interação é inevitavelmente uma interrupção. Considere uma obra seriada de vinte episódios de uma hora e só no vigésimo há uma proposta de agência. Evidentemente isso não é determinante para a qualidade do discurso, mas parece óbvio que se uma produção como essa fosse prometida como "interativa", haveria frustração. No extremo oposto, se um curta-metragem de um minuto oferecesse doze escolhas, duas a cada cinco segundos, ele poderia facilmente se esvaziar na constante interrupção da narrativa e prejudicar a proposta. Neste sentido que a quantidade de momentos de escolhas deve ser dosada de modo não insuficiente ou exagerado. No entanto, se o conteúdo narrativo do discurso criar tensão suficiente para que uma única escolha afete a obra de modo significativo, a intensidade do ato de decisão cumpre a meta de criar uma interatividade satisfatória. Em oposição, escolhas menos intensas podem ser consideradas não satisfatórias. O já mencionado exemplo da ligação recebida por um número desconhecido no filme *Return to House on Haunted Hill* torna o processo de escolha desinteressante. Não se importar com o que se está escolhendo por não entender aquela decisão como algo significativo prejudica o efeito de interatividade. Se a agência for construída majoritária ou exclusivamente dessa forma, a satisfação que sustenta uma experiência interativa pode ficar comprometida.

O terceiro fator constitutivo do contrato que garante uma experiência interativa bem-sucedida é o dos resultados da agência, e diz respeito às consequências atribuídas às opções nos momentos de decisão. Esse fator está diretamente associado à dimensão narrativa da obra. Se há muitas opções que levam a um mesmo resultado ou a resultados similares, o destinatário pode sentir que suas escolhas não estão trazendo impacto para o discurso final. Um exemplo será criado para exemplificar. Um personagem está diante de um dilema: contar ou não para seu cônjuge que o traiu. Essas duas opções são delegadas ao enunciatário. É uma decisão aparentemente relevante para os desdobramentos narrativos. Considere que a opção "contar" seja escolhida e o cônjuge perdoa o personagem e juntos decidem continuar o relacionamento. Na sequência, o enunciatário retorna para a interface de decisão e escolhe "não contar", e assiste então a um desdobramento no qual o cônjuge nunca saberá da traição e ambos continuam o relacionamento de forma similar ao primeiro cenário. Esse exemplo mostra que a escolha pouco influenciou no enunciado, e a repetição desse tipo de interatividade pode anular o efeito de agência, já que não há consequências gratificantes para as escolhas. É como um botão que não aciona nada. O efeito seria distinto se como consequência da primeira opção acontecesse uma briga seguida de um término do relacionamento. O enunciatário não tem a obrigação de ser verdadeiro ao condicionar

consequências não confiáveis às escolhas. O problema é quando essas consequências mentirosas não servem a nenhum efeito discursivo e denunciam, sem que seja essa a intenção, a interatividade enquanto efeito artificial.

O filme interativo *Condom, no Condom?* comete esse erro e será novamente utilizado como exemplo. No final de um dos cenários da ficção o jovem contrai uma IST e são apresentados nesse momento nove botões, cada um com uma infecção ou doença (Figura 24). A programação, no entanto, direciona três desses botões para um mesmo vídeo não ficcional que informa sobre infecções sexualmente transmissíveis de modo genérico, sem abordar detalhadamente nenhuma das três que levaram o enunciatário até ali. O engajamento adquirido na porção ficcional pode ser desperdiçado caso o enunciatário perceba que ao optar por conhecer mais sobre uma infecção específica, não teve essa resposta. Ter escolhas diferentes que levam a um mesmo resultado, nesse caso, fere a expectativa da proposta comunicativa.

Figura 24 – Botões para conhecer melhor as infecções e doenças sexualmente transmissíveis oferecidos no filme interativo *Condom, no Condom?*. Três deles neutralizam a agência ao conduzirem a um mesmo conteúdo genérico sobre ISTs



Fonte: Imagem do filme interativo *Condom, no Condom?*.

Pode ser que a consequência da escolha não seja imediatamente revelada. Se a traição do hipotético personagem fosse mais adiante na narrativa descoberta pelo cônjuge, e isso mudasse de maneira significativa a confiança entre ambos, teríamos nesse caso uma

consequência importante que não foi revelada de imediato. O risco em situações assim é a gratificação chegar tarde demais na avaliação do enunciatário.

Em narrativas ramificadas que bifurcam o tempo, ou seja, aquelas nas quais o enunciatário deve escolher entre eventos simultâneos, como *O Labirinto*, a escolha relevante pode ser atribuída ao dispor eventos interessantes ocorrendo simultaneamente, provocando uma sensação de que a opção com mais potencial de recompensa é a que precisa ser selecionada. A decisão estaria na avaliação de qual evento é mais pertinente para o enunciatário acompanhar naquele momento. Se o arranjo não prezar por isso, talvez a obra seja entendida como irrelevante do ponto de vista interativo. O mesmo vale para a realidade virtual. Se toda a narrativa se esgotar apenas em um sentido da orientação visual, é inócua poder olhar ao redor.

Um elemento de risco que deve ser considerado quando o assunto é a agência, e que está presente em todas as modalidades de decisões, é o efeito disfórico que elas podem provocar para o enunciatário se a atenção passa a ser dada ao que não foi escolhido ao invés do que foi. A especulação do que “poderia ter acontecido se outra opção fosse escolhida” simultânea à fruição da opção de fato selecionada pode competir com a atenção e provocar ansiedade e impaciência que escapam dos estudos da Comunicação, mas que devem ser consideradas por incomodarem o público, que pode concluir que esses enunciados não ocasionam uma experiência eufórica, defasando, desta forma, a proposta comunicativa.

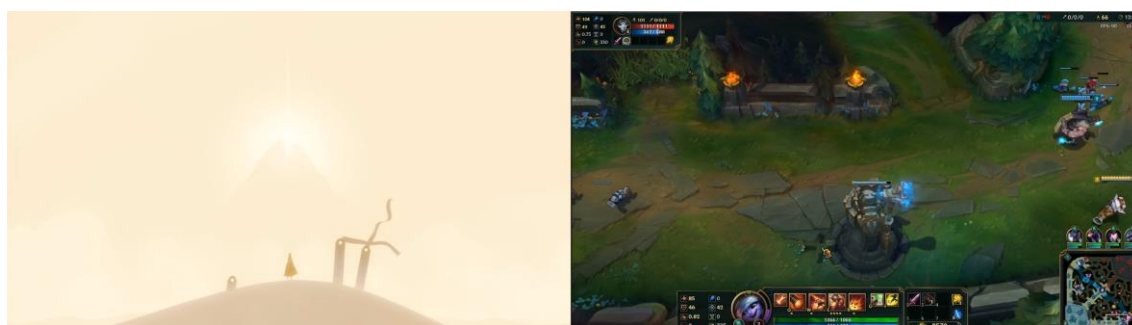
O quarto e último fator que reforça o contrato entre os atores da enunciação no audiovisual interativo é a transparência da interface, já descrita no capítulo anterior nas reflexões sobre os dispositivos digitais. Se apresentada de modo confuso ou sem coesão com a identidade da obra, ela pode remover o público da imersão cognitiva estabelecida pelo contrato que, mesmo que todos os outros pontos estejam impecáveis, pode ficar comprometido. Um jogo no qual não se entende a interface pode deixar o destinatário confuso a ponto de desistir da experiência.

É comum nos jogos que parte das informações necessárias para jogabilidade sejam inseridas na diegese do enunciado, como instruções dadas pela voz dos personagens ou mudança na representação visual do corpo para indicar danos sofridos. Algumas obras têm como meta estabelecer toda a interface desta forma. *Journey*⁷⁹ é um exemplo. O jogo apresenta no começo uma breve e discreta imagem dos controles disponíveis capazes de

⁷⁹ JOURNEY. Direção: Jenova Chen. Estados Unidos: Thatgamecompany e Sony Computer Entertainment, 2012. Jogo eletrônico.

mover o personagem e a câmera virtual. Neste início, o personagem principal aparece coberto por uma túnica e sozinho em um imenso deserto. Após subir o primeiro monte de areia, é possível ver uma luz intensa no topo de um lugar muito alto e longe, no fim do horizonte (Figura 24). O título do jogo aparece, e não haverá mais nenhum texto verbal escrito ou instrução visual de qualquer ordem depois disso. Não é difícil deduzir que a meta é chegar até aquele ponto luminoso, que por contraste visual distingue-se dos demais ambientes. A interface "limpa" que não atrapalha a visualidade do jogo chamou a atenção do público e da crítica. Isso não é sinônimo de dizer que para ser transparente a interface de interatividade deve ser mínima. Algumas jogabilidade dependem de muitas informações simultâneas na tela (como energia dos personagens, recursos, armamento, contagem de munição, inventário de itens coletados, *chat* com outros jogadores etc.). Por esse motivo, algumas estratégias são necessárias para que elas não atrapalhem a experiência, como um aumento gradual da complexidade e quantidade de dados exibidos visualmente, para que, dessa forma, o jogador acostume-se aos poucos com elas. É o caso do popular *League of Legends*⁸⁰, jogo de batalha *multiplayer* cujas informações exibidas na interface gráfica são cruciais para a vitória (Figura 25). Em todos os casos, o objetivo é que o enunciário não lembre que o enunciado é um enunciado e que há controles de interface mediando a experiência.

Figura 25 – À esquerda, a “limpa” interface de *Journey*; e à direita, as numerosas informações na tela de *League of Legends*



Fonte: Montagem nossa, feita com quadros dos jogos *Journey* e de *League of Legends*⁸¹.

Sobre a identidade da interface interativa, é comum que os elementos figurativos do discurso sejam aproveitados na composição visual e sonora desses momentos de agência.

⁸⁰ LEAGUE of Legends. Direção: Tom Cadwell. Estados Unidos: Riot Games, Tencent Holdings Ltd e Garena, 2009. Jogo eletrônico.

⁸¹ Disponível em: <https://centraldeaprendizado.br/leagueoflegends.com/videos/controle-de-camera>. Acesso em: 21 fev. 2020.

Componentes que em nada se relacionam com o universo criado no enunciado podem tirar a concentração durante a experiência interativa. Jogos que se passam durante a Segunda Guerra Mundial, por exemplo, mostram elementos gráficos e sonoros como se fossem os equipamentos de um soldado dessa época, assim como os jogos que se passam no futuro abusam de grafismos e sonoridades que simulam projeções holográficas. Estas decisões reforçam a dimensão narrativa e contribuem para a transparência da interface.

Coerência discursiva, frequência e intensidade das escolhas, resultados da agência e a transparência da interface são os quatros pilares que fundamentam o contrato entre os sujeitos da enunciação audiovisual interativa.

Um último fator a ser tratado relacionado ao contrato entre enunciador e enunciatário é a confiabilidade das opções oferecidas nas situações de escolha. Como foi observado em alguns exemplos, o enunciador não é necessariamente uma entidade confiável nas escolhas que oferece, o que evidencia a relação discursiva de intransitividade. Enquanto ator que cria a situação de decisão ele não é obrigado a oferecer todas as escolhas ou opções que o enunciatário deseja, assim como não é forçado a honrar que o desdobramento seja coerente com o que foi escolhido, o que pode trazer efeitos discursivos determinantes para a experiência interativa.

As consequências das opções estão virtualizadas no discurso e o quão fiéis elas são às escolhas explicitadas é uma concretude que se ganha a partir das escolhas efetuadas sucessivamente, já que deste modo o destinatário poderá avaliar se o que acontece corresponde ao que de fato estava sugerido como unidade de seleção. Esta configuração dos discursos interativos abre caminho para estratégias diferentes de confiabilidade. O enunciador pode, por exemplo, criar uma recorrência de correspondência entre o que pode ser virtualizado na opção e a consequência a partir da escolha dessa opção.

Em alguns *games* essa repetição é fundamental para a jogabilidade. É o caso de *Framed*⁸². Nele o jogador deverá reorganizar a ordem de quadros em telas similares às páginas de histórias em quadrinhos para garantir a fuga de um personagem (Figura 26). Tempo e espaço são reorganizados com essa finalidade, já que a ação, como nos quadrinhos, sempre ocorrerá da esquerda para a direita e de cima para baixo. O destinatário entenderá rapidamente que sempre que houver um item que pode ser usado, como uma escada, uma porta, ou uma janela aberta, significa que ele será sim usado, mesmo que não seja conveniente para aquele arranjo de quadrinhos. A confiabilidade entre opção e

⁸² FRAMED. Direção: Joshua Boggs. Austrália: Loveshack, 2014. Jogo eletrônico.

consequência construída nesse caso é um pressuposto importante para que o jogador possa virtualizar os arranjos antes de atualizar um deles. Não construir essa correspondência poderia provocar descontentamentos, deixando o conteúdo menos divertido.

Figura 26 – Uma das telas do jogo *Framed*. Virtualização dos desdobramentos dos arranjos dos quadros depende da consciência de que os elementos no caminho do personagem serão utilizados por ele



Fonte: Imagem do jogo *Framed*⁸³.

*Maldita Escolha*⁸⁴, filme interativo brasileiro também ambientado durante um surto de zumbis, satiriza este aspecto da confiabilidade no momento em que o personagem precisa escolher uma arma para enfrentar as criaturas e encontra no ambiente um patinho de borracha, uma adaga e uma banana - mas apenas o brinquedo e a fruta são unidades de seleção permitidas pela interface de interatividade (Figura 26). O controle do enunciador sobre o texto fica evidenciado com esse recurso. A arma mais indicada para a situação está diante do personagem e a única coisa que a impede de pegá-la é a decisão do enunciador de não a oferecer como opção. Neste contexto, o também nacional *A Gruta*⁸⁵ lança mão de um recurso que é o da sorte. Durante um ponto crítico da narrativa no qual a vida dos personagens está em risco, a tela de interatividade que até então oferecia opções concretas de escolhas, como "entrar na gruta" e "voltar pra casa", enuncia "teste sua sorte" e dispõe,

⁸³ Disponível em: http://framed-game.com/presskit/sheet.php?p=framed_collection. Acesso em: 21 fev. 2020.

⁸⁴ MALDITA, Escolha. Direção: Jomário Murta. Brasil: Zanga Neném, 2009. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=inU9dWT-8u8>. Acesso em: 21 fev. 2020.

⁸⁵ GRUTA, A. Direção: Filipe Gontijo. Brasil: Caza Filmes e Histórias & Filmes, 2008.

como opções, cartas viradas de um baralho (Figura 27). O enunciatário escolhe sem saber o que está escolhendo, o que provoca um efeito discursivo de imprevisibilidade no ato de decidir. É uma decisão às cegas, mas ainda sim uma decisão.

Figura 27 – *Maldita Escolha*, que para fins de humor deliberadamente não oferece a adaga em cena como unidade de seleção; e *A Gruta*, quando o enunciatário escolhe sem saber pelo o que está decidindo



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens dos filmes interativos *Maldita Escolha* e *A Gruta*.

Em *Final Destination 3: Thrill Ride Edition*⁸⁶ há uma aplicação interessante quando o componente avaliado é a confiabilidade. A narrativa apresentada é a de uma jovem que de modo sobrenatural visualiza a morte dela e de seus amigos antes do evento catastrófico acontecer de fato, e então eles conseguem evitá-lo. O problema é que, no enredo, a "morte" é uma espécie de entidade invisível dotada de vontade e que "persegue" aqueles que deveriam ter morrido. Um a um, os jovens morrem em acidentes extremamente extravagantes provocados pelo sujeito "morte". Nessas situações a agência do enunciatário é convocada e é preciso escolher entre opções que podem ser cruciais para a sobrevivência da vítima naquele momento. Assim como os personagens, o enunciatário é provocado a desafiar a morte. A questão é que ações muito pontuais são oferecidas, como "saltar para a esquerda" ou "saltar para a direita" quando o personagem está prestes a ser atingido por uma grua em queda, e não se ele deve viver ou morrer. Não há garantia alguma de que a opção escolhida levará a desdobramentos bem-sucedidos, e o resultado disso são muitas formas diferentes da vítima morrer. A imprevisibilidade do conteúdo associado às opções é empregada como parte do entretenimento.

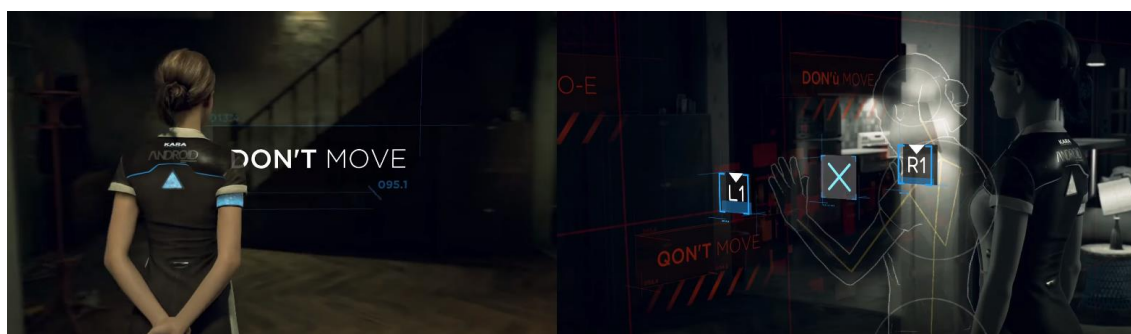
Em alguns casos, nem mesmo todas as escolhas estão evidenciadas. Em *Detroit: Become Human*⁸⁷, o jogador controla robôs humanoides que são instruídos apenas a receber

⁸⁶ FINAL Destination 3: Thrill Ride Edition. Direção: James Wong. Estados Unidos: New Line Cinema, 2006.

⁸⁷ DETROIT: Become Human. Direção: David Cage. Roteiro: David Cage e Adam Williams. Estados Unidos: Quantic Dream, 2018. Jogo eletrônico.

ordens de seus donos. Kara, uma dessas robôs, é designada a cuidar de afazeres domésticos e inicialmente só é possível decidir entre tarefas previstas neste contexto ficcional, como limpar a casa, servir comida etc. Em um momento da trama, Kara testemunha o seu dono agredir a filha, e o contexto da cena leva a entender que a violência pode escalonar para um ponto crítico. A vida da menina está em risco e passa a funcionar como prazo para que uma escolha seja feita. O pai dá ordens claras para a robô: "não se mexa!". Pela análise sintática, o jogador se vê diante de uma escolha aparentemente *uni-optativa com prazo e imperativa*, já que há uma única opção explicitada, que é não fazer nada, e o tempo limite é a vida da menina. Se o enunciatário de fato não pressionar nenhum botão do controle, o pai vai até a filha e o que se temia é concretizado. Se a opção não for aceita e o jogador forçar os controles na tentativa de agir, aparecem novos comandos figurativizando uma espécie de "quebra da programação" de Kara, que quando concluída, permite que ela desobedeça (Figura 28). Opções relacionadas a proteger a criança aparecem a partir desse ponto. A situação de escolha inicial estava mascarada de *uni-optativa*, mas na verdade era *pluri*, já que, apesar de escondida, “quebrar a programação” era uma opção. O enunciador deliberadamente a omite, pois a desobediência faz parte do percurso do personagem. A situação de escolha foi formulada para gerar esse efeito de sentido.

Figura 28 – À esquerda, situação inicial da ordem recebida pela personagem de não se mover, configurando uma escolha *uni-optativa com prazo e imperativa*; à direita, o descobrimento de que havia uma outra opção não explicitada, mas motivada pelo enredo



Fonte: Montagem nossa, feitas com imagens do jogo *Detroit: Become Human*.

Fruto da relação intransitiva entre enunciador e enunciatário, essa perspectiva de oferecer as escolhas têm potencial discursivo por espelhar situações da experiência vivida, já que nem sempre as opções na vida são honradas, resultam em consequências coerentes, ou estão evidenciadas. Não temos total controle dos desdobramentos das nossas decisões, e isso pode ser discursivizado de modo interativo.

Para que o contrato entre os atores da enunciação de uma produção audiovisual interativa aconteça, a meta do enunciador é, portanto, criar uma proposta de enunciado adequada à expectativa quando "interatividade" é prometida. É preciso *parecer ser* interativo. Enquanto as decisões tomadas pelo enunciatário forem percebidas como causadoras de efeitos tangíveis, relevantes, coerentes e inseridos com uma frequência e intensidade equilibrada, a experiência continua alinhada com o selo "interativa". Se as decisões se revelarem irrelevantes para os desdobramentos, insuficientes, provocadoras de desdobramentos inverossímeis, ou apresentarem interfaces ineficazes, não há por que seguir gostando da produção. Este cenário provoca uma frustração capaz de romper o contrato e, conseqüentemente, a proposta de comunicação.

O audiovisual interativo para as mídias digitais é, enfim, um produto de linguagem ancorado em escolhas. É resultante de uma relação discursiva que prevê tais situações de decisão a partir da mediação de um dispositivo técnico capaz de reproduzir imagens dinâmicas e sons sincronizados. Esse é o objeto da presente tese. As verificações empreendidas neste capítulo são resultado de uma avaliação a partir das manifestações textuais possíveis, cumprindo um percurso do plano da expressão ao do conteúdo. O outro vetor investigativo da tese é analisar os próprios discursos dos enunciados interativos, partindo, assim, do plano do conteúdo ao da expressão. Optou-se por adotar como critérios as categorias da sintaxe discursiva (espaço, tempo e pessoa) e selecionar obras que explorem com mais ênfase cada uma delas. Outra decisão foi a seleção de textos que constroem discursivamente mundos irrealis, já que obras assim evidenciam as estratégias enunciativas quando comparadas com o mundo natural e ampliam as experiências sensíveis a partir do prazer estético da agência. A pesquisa propõe nos próximos capítulos investigar cada uma dessas categorias discursivas e compreender tais estratégias a partir do entendimento de que espaço, tempo e pessoa são grandezas semióticas substrato da experiência interativa. É extensa a literatura científica sobre linguagem audiovisual que se preocupa com os modos de representar cada uma destas categorias, e por esse motivo o interesse dos capítulos é revisar alguns desses elementos para, sob o aspecto da práxis enunciativa, destacar aqueles que estabelecem relações com o mecanismo de interatividade investigado.

3 ESPAÇOS INTERATIVOS

Produções audiovisuais contemporâneas empregam as especificidades dos meios digitais na projeção do espaço no discurso, e algumas delas pautam a dinâmica comunicacional na construção de enunciados capazes de propor universos navegáveis que criam efeitos de que as leis da física não funcionam exatamente da mesma forma como no mundo natural, proporcionando experiências de sentido distintas daquelas possíveis nas obras tradicionais. A comunicação mediada pelos actantes da enunciação nestes contextos ganha traços relevantes quando a meta é entender os modos do audiovisual interativo produzir sentido. Este capítulo é destinado ao estudo específico da categoria espaço da sintaxe discursiva e sua articulação enquanto elemento editável via agência.

O capítulo está estruturado em quatro seções. Na primeira será revisado o conceito de enunciação espacial e, em seguida, o processo de projeção desta categoria enunciativa nas representações audiovisuais. Serão discutidas, na segunda seção, as questões relacionadas às maneiras de apreensão do espaço, para que os resultados encontrados nesta e na seção anterior subsidiem as reflexões da terceira sobre a representação de relações espaciais não convencionais em obras audiovisuais. A seção seguinte é destinada às análises dos três jogos que compõem o *corpus* deste capítulo: *Portal*, lançado em 2007 e produzido pela Valve Corporation; *Antichamber*, de 2013 e produzido pela Demruth; e *Monument Valley*, de 2014, produzido pela Ustwo. Todos são jogos de soluções de enigmas e foram selecionados por introduzirem na sua jogabilidade regras com representações espaciais não referenciadas no mundo natural, responsáveis pelos processos de significação.

3.1 Enunciação espacial no audiovisual

Em *As astúcias da enunciação*, Fiorin (1996) pontua que os estudos dedicados a compreender o espaço nos discursos verbais são majoritariamente destinados a entender sua semântica, ou seja, os investimentos de sentidos, e pouco é discutido sobre sua sintaxe. Para o autor, o motivo é que, comparado às outras duas categorias, tempo e pessoa, o espaço teria menor relevância no processo de discursivização, já que a linguagem verbal permite que falemos sem informar qualquer indicação espacial, enquanto é impossível deixar de projetar tempo e pessoa.

Estendendo para o audiovisual a afirmação feita pelo autor de que é preciso compreender a categoria do espaço do enunciado para perceber qual é a experiência de

espacialidade presente na linguagem (FIORIN, 1996, p. 261), serão feitas ponderações sobre como o espaço é projetado nas linguagens visuais. Isto porque, em tais formas de representação, não se pode operar com a mesma premissa apontada por Fiorin (1996) de que nos discursos as indicações espaciais são facilmente omitidas. A natureza da própria representação imagética já está associada a um reconhecimento de algo do mundo natural, e conseqüentemente, à identificação (ou não identificação) visual do espaço. Ao tratar a figuratividade nos dispositivos visuais, Greimas (2004, p. 80) esclarece que:

O exame mais acurado do ato de semiose mostraria bem que a principal operação que o constitui é a seleção de certo número de traços visuais e sua globalização, é a apreensão simultânea que transforma o feixe de traços heterogêneos num formante, vale dizer, numa unidade do significante que pode ser reconhecida, quando enquadrada no crivo do significado, como a representação parcial de um objeto do mundo natural.

Dessa forma, parte-se do pressuposto de que, em se tratando de representações visuais figurativas, o reconhecimento da espacialidade está pautado na macrossemiótica do mundo natural. Isto se aplica também à análise de obras abstratas, pois abstração e iconização não são maneiras diferentes de representação, e sim graus variáveis da figuratividade (BERTRAND, 2003). A projeção espacial é, neste sentido, constitutiva da representação visual, de tal modo que, mesmo a projeção de um ponto que se manifesta à visão, independentemente de qualquer referência, está inscrito em um espaço. Esta categoria enunciativa está presente, portanto, em qualquer representação visual, mesmo quando não identificável pelo crivo de leitura do mundo natural.

Antes mesmo da invenção da primeira câmera fotográfica, autores das pinturas e gravuras de diferentes épocas e localidades desenvolveram sistemas de representação que projetavam em suas obras visuais os objetos do espaço a partir de diferentes técnicas de perspectiva (MACHADO, 1984). As invenções da fotografia e do cinema permitiram a automatização tanto do registro quanto da reconstituição do visual. Machado (1984, p. 5) afirma que “toda uma tecnologia produtora de imagem figurativa vem sendo desenvolvida e aperfeiçoada há pelo menos cinco séculos, no sentido de possibilitar uma reprodução automática do mundo visível”.

As formas de entender o espaço na práxis enunciativa auxiliarão na compreensão da espacialização no audiovisual. Fiorin (1996) distingue três espaços envolvidos em um processo enunciativo: o físico, o tópico e o linguístico. Espaço físico é aquele analisado a partir das categorias geométricas, o espaço tópico, pautado pela descontinuidade na

continuidade, corresponde a um conjunto de ordenações pelas relações espaciais básicas, e o espaço linguístico é aquele que está ligado ao ato enunciativo e, portanto, é definido e organizado em função do discurso. O espaço tópico serve de especificador do espaço linguístico, mas este último, segundo o autor (FIORIN, 1996, p. 263), “comporta suas próprias demarcações e seus próprios limites, independentes daqueles do espaço tópico”.

No linguístico é estabelecido o espaço do enunciado em relação ao dos actantes da enunciação, e direcionalidade e englobamento são as categorias fundamentais de análise do espaço tópico que são aplicadas para definir as precisões de tais relações (FIORIN, 1996). Direcionalidade está relacionada às três dimensões espaciais (altura, largura e profundidade), e pode ser entendida em termos de *verticalidade/horizontalidade* (este último em *lateralidade/perspectividade*), e englobamento é a colocação de uma unidade espacial, sendo entendida em termos de *englobante/englobado* (FIORIN, 1996). Ambas categorias, segundo Fiorin (1996), são dinamizadas por operações de movimentos simples ou complexos. Posicionamentos, cinetismo e perspectivas dos elementos são operacionalizados dessa forma nas projeções espaciais nos discursos. Outro fator a ser destacado é que no ato enunciativo há um espaço da enunciação, onde se dá a narração, e um espaço do enunciado, onde ocorrem os fatos narrados (FIORIN, 1996, p. 290), e ter consciência dessa dupla espacialidade é importante para examinar as estratégias enunciativas no audiovisual pois a localidade da situação enunciativa pode ser levada em conta na discursivização.

Com a invenção do cinematógrafo novas perspectivas são abertas na representação do espaço. Ao comparar literatura e cinema, Tarkovski (1998) explica esse processo de representação no meio cinematográfico e sua inerente característica de registrar e projetar espaços captados por uma câmera:

Através das palavras, a literatura descreve um acontecimento, um mundo interior, uma realidade externa que o autor deseja reproduzir. O cinema utiliza-se dos materiais oferecidos pela própria natureza, pela passagem do tempo, manifestos dentro do espaço que observamos ao nosso redor e no qual vivemos. Certa imagem do mundo surge na consciência do escritor, e ele então, através de palavras, a transporta para o papel. Mas a película cinematográfica imprime mecanicamente os traços do mundo incondicional que entram no campo de visão da câmera, e a partir deles é posteriormente construída uma imagem do todo (TARKOVSKI, 1998, p. 212).

Enquanto a palavra tem o poder de convocar o enunciatário a um fazer interpretativo no qual virtualmente cria imagens mentais pautadas em suas próprias referências, os textos visuais atualizam as imagens na pregnância das materialidades de seus suportes, produzindo

a manifestação. A linguagem audiovisual ainda nos primeiros anos do cinema consolidou um modo hegemônico de enunciar espaço por meio da montagem. As variações e combinações possíveis que regem os posicionamentos e movimentos da câmera e dos elementos enquadrados em cena, assim como as que também regem a ordenação e ritmo dos planos na edição, garantem uma coerência e inteligibilidade visual do espaço exibido ao destinatário.

A colocação em discurso de um ambiente sonoro, mesmo sem imagem, também enuncia espaço. O efeito de eco nas vozes, por exemplo, cria a ilusão de um lugar amplo e vazio. Os sons dos contatos entre objetos, como passos em um piso de madeira ou o farfalhar das folhas, são outros exemplos de como se constrói espaço pela audição. A distribuição das fontes sonoras do enunciado é estabelecida com efeitos como reverberação e intensidade, que pelas reiterações de uso permitem que o público identifique o ambiente e a localização de elementos nele. As tecnologias de áudio multipista, como o estéreo e o 5.1, asseguram novos recursos para criar - pelo elemento expressivo som - um lugar inteligível, que, junto à imagem, estabelece o espaço da cena (CHION, 2011).

A sofisticação de tais técnicas cria a sensação de que aquele espaço enunciado no audiovisual já foi conhecido pelo destinatário, mesmo que ele tenha sido gravado e montado de maneira descontínua, com truques de cenografia ou efeitos visuais. Durante a fruição, o processo cognitivo cria um efeito de desaparecimento do espaço da enunciação, e enquanto houver imersão, apenas o espaço do enunciado existe. Algumas estratégias suspendem esse efeito quando intencionalmente apontam ao público de que aquilo é um enunciado, inserindo marcas que lembram de que tudo se trata de uma enunciação. Há gêneros audiovisuais, como alguns programas para a TV e para internet, cuja essência é se comunicar diretamente com o enunciatário e fazer menção inclusive ao espaço da enunciação como estratégia discursiva. As projeções espaciais são, enfim, importantes elementos no processo comunicativo e fundamentais na discursivização audiovisual.

Nas mídias digitais tais projeções podem replicar os modos de enunciação analógicos, mas também podem ser regidas por uma outra configuração. De acordo com Couchot (1993), a imagem, que nos meios analógicos é criada a partir da captação de luz proveniente de um objeto do mundo natural, passa a ser gerada, no computador, por meio de representações numéricas. Segundo o autor, uma nova ordem visual entra em vigor, e que, neste contexto, artistas que buscam novas experiências podem contar com poderosos meios de criação em suas produções. Um desses atributos destacados por Couchot é que, nesta nova lógica de figuratividade visual, é possível agir sobre a imagem numericamente

simulada, alterando dados e parâmetros em tempo real. Manipulações que antes eram realizadas de maneira analógica (exposições químicas e usos de lentes e espelhos assimétricos, por exemplo) ganham novas perspectivas graças às edições matemáticas dos dados digitais. Os jogos eletrônicos estão inseridos neste contexto, pois o mundo ali simulado não foi captado de objetos do mundo natural. A câmera virtual pela qual é possível enxergar o universo projetado não é um dispositivo de captação que registrou luz, e sim uma entidade matemática. O que ela exhibe são instruções numéricas que não são, necessariamente, obrigadas a emular condições físicas do mundo natural.

Verifica-se que esta possibilidade de propor novas visualidades pode ampliar os modos de fruição do objeto. Ao tratar de uma das características dos ambientes digitais, a participação, Murray (2003) destaca que espaços que reagem às informações que inserimos são atraentes pois nos convidam à interação. A autora afirma que os meios lineares “retratam espaços tanto pela descrição verbal quanto pela imagem, mas apenas os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual podemos nos mover” (2003, p. 84). Para além de um fazer interpretativo do espaço, a participação associada à navegação cria a condição fundamental para que o espaço seja “vivido” por um corpo instaurado no texto e manipulado pelo enunciatário. O espaço é experienciado e não apenas visto.

Uma interessante constatação é que os deslocamentos no espaço enunciado nos ambientes digitais podem ser efetuados com poucos movimentos no da enunciação. Alguns aparelhos como os óculos de realidade virtual e a esteira omnidirecional, citada no primeiro capítulo, visam criar uma condição imersiva do ponto de vista sensorial e expressivo, que exige movimentos no espaço da enunciação análogos aos do avatar no enunciado. De todo modo, os consoles de *videogames* e *smartphone* podem criar situações de enunciação que com poucos comandos executados fisicamente o jogador possa se deslocar por quilômetros no espaço do enunciado. Do ponto de vista da programação do som, é relevante destacar os jogos para celular que criam jogabilidades pautadas na exploração espacial sonora. *BlideSide*⁸⁸ e *Papa Sangre*⁸⁹ são exemplos. A técnica consiste em situar digitalmente as fontes sonoras de acordo com a disposição delas no ambiente enunciado, e ao girar o dispositivo (equipado com bússola digital, acelerômetro e giroscópio) o efeito no fone de ouvido é de que a fonte sonora de determinado elemento permaneceu no mesmo lugar. Em ambos a narrativa justifica a expressividade, já que no primeiro o personagem jogável

⁸⁸ BLIDESIDE. Criação: Aaron Rasmussen e Michael T. Astolfi. Estados Unidos, 2012. Jogo eletrônico.

⁸⁹ PAPA SANGRE. Reino Unido: Somethin' Else, 2010. Jogo eletrônico.

acorda misteriosamente sem poder enxergar e deve escapar de monstros que invadiram a cidade, e no segundo o protagonista está morto e deve libertar a sua alma de um reino sombrio sem se distrair com as memórias que ele ainda pode ver ao redor. Ambos solicitam ao destinatário que feche os olhos para jogar, e o segundo recorre à universo ficcional para transformar as evidências do mundo natural ao redor em "memórias" do personagem morto no jogo. Para mudar a orientação, o corpo deve ser girado, e a progressão é feita com toques na tela. Apesar da estranheza provocada pelo fato de alguns deslocamentos serem análogos entre os dois espaços (orientação) e outros não (progressão), o movimento do corpo na fruição permite a exploração do espaço pela audição.

Essas novas lógicas de articulação abrem possibilidades para que novas relações entre destinatário e espaço possam acontecer nos ambientes espaciais simulados. Os arranjos enunciativos constroem discursivamente esse ambiente, a fim de cumprir os objetivos do fazer comunicativo. Ao investigar esse novo estatuto, faz-se necessário entender primeiramente como a dinâmica que envolve sujeitos e espaço opera no mundo natural para, num segundo momento, buscar compreender os procedimentos de enunciação nas produções audiovisuais que criam efeitos de subversão da racionalidade da representação do espaço pautada na semiótica do mundo natural.

3.2 Apreensão do espaço e as relações de sentido

Stephen Hawking (2001) adverte, no livro *O universo numa casca de noz*, que o tempo e o espaço não costumam ocupar nossas reflexões mais basilares, mas que em algum momento da vida nos perguntamos o que é o tempo, quando ele começou e aonde ele nos leva (HAWKING, 2001). Fazemos essas mesmas perguntas sobre o espaço? Como definir o que é o espaço?

O estudo das propriedades físicas da matéria nos permite entender o funcionamento do espaço e seus elementos, e nossa experiência cotidiana nos ensina a deduzir fenômenos possíveis e não possíveis. Mesmo com consciência de que, a partir das contribuições de Albert Einstein, tempo e espaço são entendidos na ciência contemporânea como relativos, podemos afirmar que em nossa experiência espacial com o mundo, imperam os postulados do matemático grego Euclides de Alexandria e do físico inglês Isaac Newton:

Todas as partes do espaço, na física newtoniana, são simultâneas num mesmo instante. E o tempo, por sua vez, é compreendido como a sucessão de instante a instante da totalidade do espaço. Há um só tempo, um tempo absoluto, na física de Newton e também um só espaço, um espaço absoluto, que se atualiza por inteiro a cada virada de um instante no seguinte (TASSINARI, 2006, p. 159).

Greimas e Courtés (2008) concebem o espaço a partir do pressuposto de que ele é produzido e consumido por sujeitos e, por isso, é apreendido a partir de qualidades sensíveis, como as visuais, táteis, acústicas etc. Os autores enfatizam a característica tridimensional da espacialidade. Para eles, essa concepção deve ser levada em conta uma vez que o sujeito é produtor e consumidor de espaço. No caso dos jogos digitais, é pela propriocepção - que, de acordo com Fontanille (2007), é a posição assumida pelo sujeito da percepção - que o destinatário tem a sensação de presença espacial nos ambientes digitais. As qualidades sensíveis espaciais projetadas no enunciado atingem essa capacidade do ser humano de perceber o corpo – a diferença é que tanto corpo quanto espaço sentido estão enunciados na tela.

Uma das perspectivas para entender os processos de significação e apreensão do espaço defendidas por Landowski (2015, p. 19) é compreender o mundo como um “tecido”, ou seja, como um campo operacional de elementos, e a chave dessa visão é a categoria da “continuidade”. O autor pontua que a categoria *contínuo/descontínuo* também pode ser atribuída às articulações espaciais, e isto auxilia na compreensão do mundo como um plano de coisas contínuas. Neste sentido, o universo se apresenta como uma única imensa isotopia. De acordo com Bertrand (2003, p. 420), o conceito de isotopia é a “recorrência de um elemento semântico no desenvolvimento sintagmático de um enunciado, que produz um efeito de continuidade e permanência de um efeito de sentido ao longo da cadeia do discurso”. No caso da continuidade espacial, o plano material consiste então em uma isotopia intimamente articulada, e cada elemento oferece regularidades específicas em seu próprio nível, enquanto, simultaneamente, interage tanto com o que contém quanto com o que o engloba. Devem ser consideradas três escalas no fazer analítico de espaços: uma mais ampla, que compreende o objeto espacial analisado como um todo, ou um *continuum*; outra que observe as discontinuidades, ou partes, deste todo considerado na escala anterior; e uma última que procura entender a lógica capaz de dar conta da coesão do conjunto. Uma radical discontinuidade do espaço seria o “abismo”, vazio diante do qual há uma sensação de vertigem tanto do corpo como da razão. “Tecido” e “abismo” são dois conceitos que circunscrevem modos de apreensão do espaço baseados no modelo geral da interação,

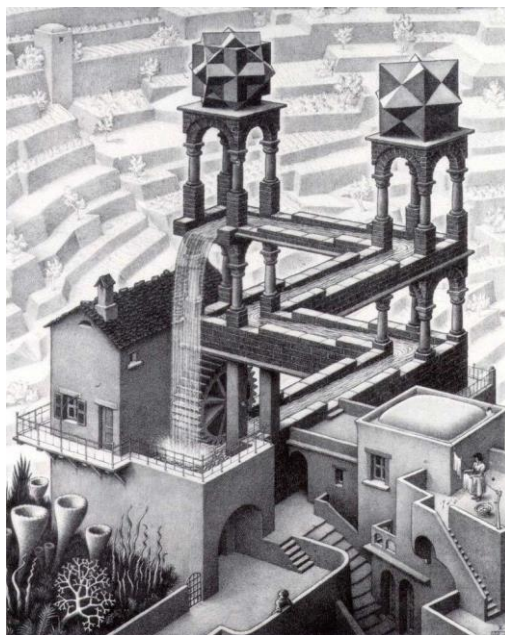
conforme formulado por Landowski (2015, p. 25), e serão adotados como recursos analíticos neste estudo.

A partir dessas postulações pode-se inferir que uma forma de leitura dos sentidos decorrentes da projeção espacial é identificar suas unidades e o modo como estão colocadas em relação. Uma vez compreendidas, elas podem ser pensadas como possíveis de serem replicadas em ambientes visuais simulados e navegáveis, e usadas, conseqüentemente, de forma criativa na projeção de enunciados. Assim, buscaremos discutir na seqüência de que modo o audiovisual, por meio da montagem, permite que o espectador tenha a experiência de imersão em ambientes que não ocorrem no mundo natural, do ponto de vista espacial.

3.3 Novas representações espaciais, novos significados

As lógicas que regem os corpos dos sujeitos e o espaço do mundo, objeto de estudo sobretudo da Física - e que em termos semióticos podemos atribuir à macrossemiótica do mundo natural - costumam ser replicadas nos universos visuais. Alguns deles, no entanto, extrapolam e modificam algumas leis, apresentando manipulações espaciais inexistentes no mundo natural, criando novas situações de sentidos. Assim, duas formas de incompatibilidades espaciais nas linguagens visuais podem ser identificadas: aquelas no ponto de vista da representação geométrica e aquelas no âmbito da física nelas representadas (PETROVITS; CANOSSA, 2013). As obras do holandês Escher são um ótimo ponto de partida para compreender a primeira delas.

Figura 29 – *Queda d'água* (1961), de M.C. Escher. Trajeto impossível da água mascarado pela perspectiva isométrica



Fonte: Maurits Cornelis Escher, *Queda d'água*, litografia, 38 x 30 cm., 1961.

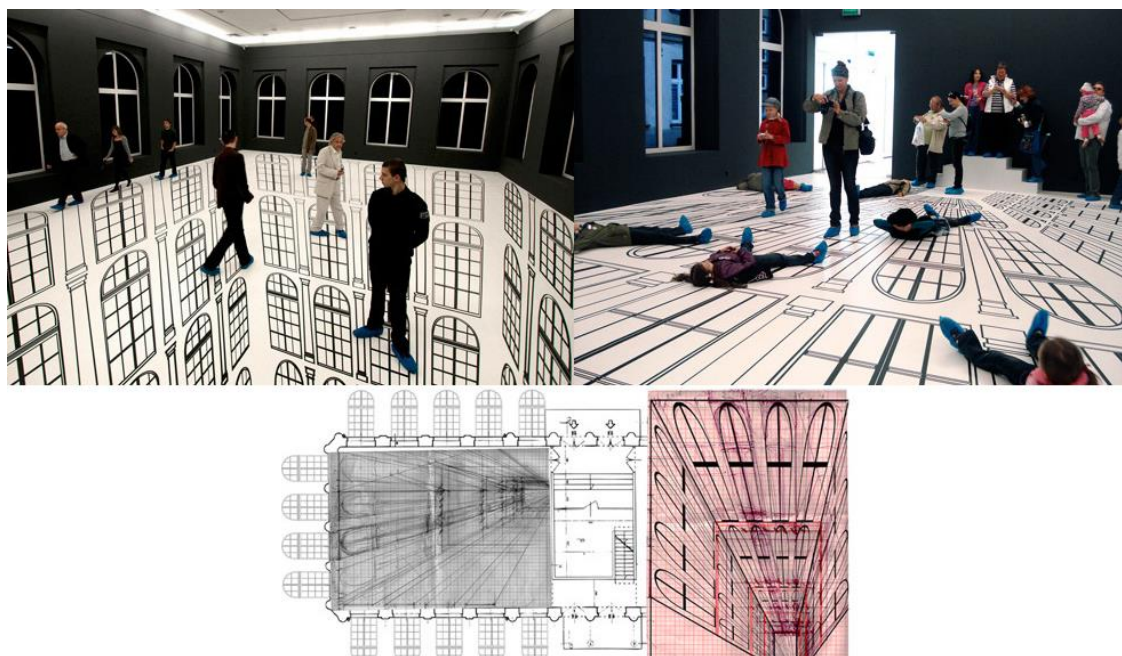
Em sua obra intitulada *Queda d'água* (Figura 29), por exemplo, a projeção espacial produz estranhamentos: um duto de água cujo ponto final, que deveria ser mais baixo, já que a água desceria de acordo com a gravidade, despeja água no ponto inicial, produzindo o efeito de sentido de uma aparente incompatibilidade no trajeto. Esse arranjo visual pode ser classificado como um paradoxo espacial e, para entendê-lo, é preciso conhecer o conceito de *perspectiva artificialis*. Segundo Machado (1984, p. 53, grifos do autor):

Durante quase cinco séculos, as necessidades figurativas da civilização ocidental foram satisfeitas por um sistema de representação plástica do espaço conhecido como *perspectiva artificialis* [...]. Esse sistema, nascido e florescido no Renascimento, procurava obter uma sugestão ilusionista de profundidade com base nas leis “objetivas” do espaço formuladas pela geometria euclidiana. Para construir essa perspectiva, ele [Leo Batista Alberti, seu primeiro teorizador] considerava o centro visual como sendo um ponto fixo, correspondente ao vértice da “pirâmide”; em seguida, ligava esse ponto aos contornos de todos os objetos que estavam dentro do campo visual: as linhas retas que efetivavam essa ligação (“raios visuais”, na sua terminologia) deveriam determinar no plano de intersecção a posição relativa desses objetos e portanto a configuração final das imagens no quadro. Tinha-se assim um sistema geométrico objetivo para projetar todo o espaço tridimensional no plano bidimensional da tela (MACHADO, 1984, p. 53, grifos do autor).

Este sistema passou a ser entendido como a representação mais fiel do espaço real visto pelo homem (MACHADO, 1984), e, a partir dele, o observador aprendeu a distinguir a distância e os volumes dos objetos. Figuras como a de Escher adotam um código

perspectivo diferente, o do tipo isométrico, que, segundo Machado (1984), é obtido a partir de distorções óticas. Esse efeito confunde a nossa visão habitual e mascara incoerências espaciais, permitindo os paradoxos. Técnicas semelhantes são usadas por artistas na montagem de instalações nas quais o público pode, presencialmente, testemunhar essa ilusão e ter a sensação de estar em um ambiente aparentemente impossível. Distorções de volumes e ilusão de que elementos estão flutuando (Figura 30) são exemplos de efeitos possíveis a partir de truques de perspectiva visual. Instalações desta natureza ocupam esta primeira forma de representar incompatibilidades espaciais.

Figura 30 – *Abyssal* (2010), instalação de Regina Silveira. Desenho no chão causa a ilusão, a partir de um ponto de visualização, de que as pessoas estão flutuando



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens retiradas do site oficial da artista Regina Silveira⁹⁰.

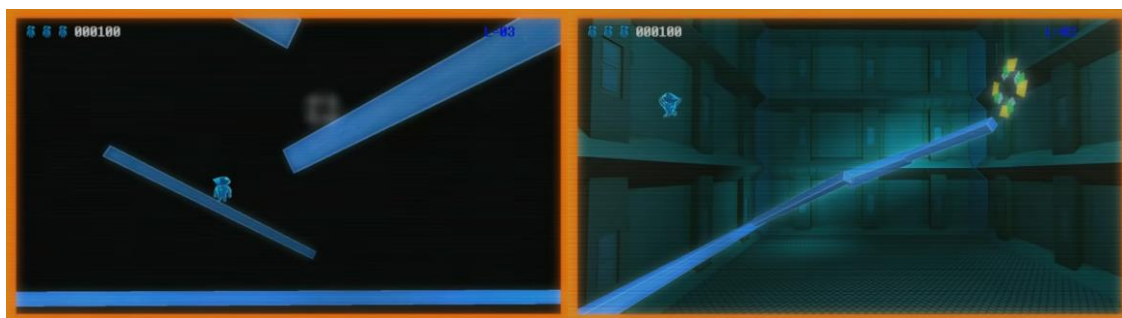
*Perspective*⁹¹ é um jogo que evidencia esse tipo de aparente incompatibilidade ao conceber uma jogabilidade pautada na combinação da movimentação da perspectiva visual com o deslocamento de um avatar (Figura 31). O corpo do personagem respeita uma coerência bidimensional, enquanto a perspectiva do observador, tridimensional. Ao discutir a questão do observador, Bertrand afirma que “não há enunciado, qualquer que seja sua dimensão, que não esteja submetido à orientação de um ponto de vista” (2003, p. 113). Nas

⁹⁰ Disponível em: <http://reginasilveira.com/ABYSSAL>. Acesso em: 21 fev. 2020.

⁹¹ PERSPECTIVE. Produção: Pohung Chen. Estados Unidos: DigiPen Institute of Technology, 2012. Jogo eletrônico.

linguagens visuais, o que é visto nas superfícies de representação é a visão dessa instância observadora, e na indústria dos jogos eletrônicos, o que ficou conhecido como "primeira pessoa" é a união entre o que o personagem jogável estaria vendo com a visão do observador. O objetivo em *Perspective* é estabelecer a configuração visual do observador (lógica tridimensional) de tal modo que o avatar possa cruzar os espaços (lógica bidimensional). Cabe ao jogador mover o "olhar do observador" para, por exemplo, pela perspectiva montada, nivelar duas plataformas separadas, mas que na angulação do olhar dessa instância observadora manipulável elas fiquem contíguas, criando assim uma extensão pela qual o avatar pode "andar". Por ser independente da lógica tridimensional, a escala do avatar não muda com a perspectiva, então a solução de algumas fases é "afastar" o observador dele para que todo o cenário fique menor (já que as coisas vistas de longe ficam pequenas) e, deste modo, deixar o personagem maior em relação aos outros elementos no espaço. Raciocinar na coexistência da espacialidade bi com a tridimensional é o desafio do jogo, que cria enigmas ao explorar as aparentes incompatibilidades pela representação geométrica. *Monument Valley*, um dos jogos que compõe o corpus deste estudo, cria sua jogabilidade também baseada na geometria da representação visual. Este assunto será retomado nas análises.

Figura 31 - Dois momentos de um mesmo enigma em *Perspective*: ao girar a visão do observador, as plataformas separadas (tridimensionais) se alinham e funcionam de passagem para o avatar (bidimensional)



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Perspective*.

A incompatibilidade espacial no âmbito da física, segunda forma de projeção que manifesta uma subversão da espacialidade, são aquelas nas quais são representadas organizações de espaços não referenciadas no mundo natural. A experiência nos ensina que é pouco provável que duas coisas ocupem o mesmo lugar no espaço, o que possibilita deduzir que eventos como portais que conectem dois locais diferentes e cômodos que

coexistem no mesmo espaço – situações recorrentes em *Portal* e *Antichamber* – são impraticáveis.

O fato de esses eventos não acontecerem no mundo natural não inviabiliza suas representações visuais. Produções audiovisuais convencionais também exploram de diferentes maneiras subversões espaciais em seus enunciados. As obras de Georges Méliès, no início do cinema, são um exemplo. No filme *A Sereia*⁹², um mágico tira vários itens de dentro de uma cartola, incluindo três coelhos. O clássico truque é feito no filme com cortes que escondem os momentos nos quais os itens foram inseridos entre uma ação e outra, mas o resultado mostra ao público uma cartola com um espaço aparentemente incompatível de conter tantos itens, mas, mesmo assim, eles são removidos dali de dentro. Duas outras sequências cinematográficas serão descritas para exemplificar essas representações de espaços impossíveis, uma do filme *Matrix Revolutions*⁹³ e outra do filme *A Origem*⁹⁴. Cada uma ilustrará uma categoria de impossibilidade espacial diferente.

Apresentada no começo do filme que encerra a trilogia *Matrix*, há uma sequência na qual o personagem Neo acorda em uma estação de trem. As únicas saídas que poderiam levar a outro local são as duas passagens por onde atravessam os trilhos. Neo tenta sem sucesso fugir do local correndo por uma delas, mas quando entra por uma sai pela outra e na mesma estação, chegando inevitavelmente ao mesmo local (Figura 32).

Figura 32 – Paradoxo espacial apresentado no plano-sequência de *Matrix Revolution*, no qual Neo entra pelo quadro à direita imediatamente após ter saído pela esquerda



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do filme *Matrix Revolutions*.

Na sequência mencionada de *A Origem* os personagens estão aprendendo a manipular os sonhos e o que é apresentado na tela é um desses mundos oníricos em construção. Eles

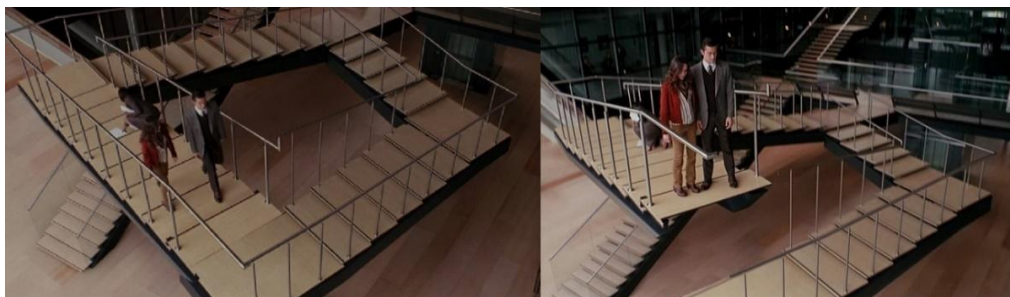
⁹² SEREIA, A. Direção: Georges Méliès. França: Star Film Company, 1904 (5 min).

⁹³ MATRIX Revolutions. Direção: Lana Wachowski e Lilly Wachowski. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2003 (129 min).

⁹⁴ ORIGEM, A. Direção: Christopher Nolan. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2010 (148 min).

estão em uma escada na qual o seu final encontra com o seu começo (Figura 33) - uma clara referência às obras de Escher. Como é possível progredir em uma escada sendo que, sem retornar, volta-se ao mesmo lugar?

Figura 33 – Cena do filme *A Origem* na qual um paradoxo espacial é revelado com o movimento da câmera



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do filme *A Origem*.

Nos dois exemplos o contexto da narrativa justifica o comportamento não natural do espaço. No primeiro caso, trata-se de um programa de computador que foi projetado para ser um deslocamento que não produz mobilidade, e que a única saída é através do trem, deixando a tentativa de percorrer os trilhos irrelevante. No segundo, o ambiente é um sonho no qual o responsável por conceber o espaço possui a habilidade de manipular e mascarar as suas perspectivas espaciais.

Em ambos os filmes é possível contemplar estas improváveis situações espaciais graças à montagem audiovisual. Em *Matrix Revolutions*, o recurso utilizado para mostrá-lo é um plano-sequência estático que exibe Neo saindo pelo limite esquerdo do quadro e entrando pelo direito, numa duração na qual seria impossível deduzir que ele tenha dado uma volta se estivesse em um ambiente com as mesmas regras espaciais que as do mundo natural – o som dos passos sumindo ao lado esquerdo do sistema estéreo e ressurgindo ao direito reforçam essa sensação. Um corte talvez prejudicaria a compreensão de que o personagem retornou para a mesma estação de trem. Já na sequência de *A Origem* existe uma representação visual que mostra uma geometria impossível e o truque é feito a partir da dimensão dos objetos em cena e do enquadramento que faz coincidir o final súbito da escada com um nível inferior da estrutura, tudo elaborado para aproximar a visualidade à perspectiva isométrica que permite o paradoxo. A falsa contiguidade é desmascarada quando a câmera se move, evidenciando a *perspectiva artificialis*.

Como afirmado anteriormente, no audiovisual clássico, o espaço apresentado no enunciado é algo visto num carácter distante, enquanto nos jogos eletrônicos a experiência

parece extrapolar para um *status* de experiência vivida. A sensação de não naturalidade espacial é vista pelo destinatário do audiovisual clássico, mas ele não pode interagir naquele ambiente. A diferença é que a participação e a navegação espacial possível por meio das interfaces digitais provocam um efeito de espaço sentido não apenas como um conhecimento daquele ambiente, mas como uma consciência e agência proprioceptiva.

Tais ambientes participativos têm o potencial de desenvolver habilidades nos destinatários que não são necessariamente acionadas na experiência vivida no mundo natural. Sobre as reflexões acerca das imagens simuladas, Couchot (1993) afirma que “a própria inteligência do homem, sua faculdade de raciocinar, de aprender, talvez sua emotividade (pelo menos de alguns de seus mecanismos) começam a ser modelizadas, programadas. A automatização ganha o próprio pensamento”. Característica intrínseca dos ambientes visuais digitais, o espaço costuma ser determinante inclusive para nomear ou classificar o tipo de tecnologia de representação. "Jogos tridimensionais", em "primeira pessoa" ou "terceira pessoa", "realidade virtual", "realidade aumentada", são agrupamentos de designações que adotam como referência os modos de espaço projetado no conteúdo audiovisual. A espacialização produzida nesses ambientes frequentemente simula as mesmas condições físicas do mundo natural, concebendo ambientes enunciados que, pela agência, podem ser navegados por um avatar. Há, no entanto, produções que optam por não seguir com a mesma referencialidade física nos procedimentos de instauração dessa categoria da sintaxe discursiva. As obras selecionadas para análise neste estudo encontram-se neste contexto participativo.

3.4 Análises

Portal, *Antichamber* e *Monument Valley* foram as obras selecionadas para a análise da categoria da sintaxe discursiva espaço. O principal critério de seleção foi a proposta de espacialização deslocada da referencialidade do mundo natural como ênfase da agência, em função da percepção do espaço enunciado vivida pelo destinatário na condição de sujeito implícito na enunciação, ou seja, de enunciatário. Também foi levado em conta a inovação em linguagem, a popularidade e prestígio entre público e crítica. O conceito de enunciação espacial, a concepção de sujeitos produtores e consumidores de espaço e o entendimento do espaço como "tecido" e "abismo" auxiliarão na compreensão da dinâmica enunciativa dessas obras. Espera-se que os resultados contribuam com a meta da tese de entender como as características dos meios digitais podem ser exploradas em propostas comunicacionais.

3.4.1 *Portal*

Produzido pela Valve Corporation e lançado em 2007 para computadores com o sistema operacional Windows e para os consoles Xbox 360, Xbox Live Arcade e Playstation 3⁹⁵, *Portal* é um jogo de ação composto por enigmas que devem ser resolvidos usando um dispositivo que cria portais. Os ambientes são tridimensionais e a perspectiva gráfica é a do tipo conhecido como "primeira pessoa", configuração visual baseada em *perspectiva artificialis* que consiste em unificar o olhar do observador com o da personagem principal, como se o destinatário pudesse ver com os olhos do sujeito presente no espaço enunciado (o que no cinema é conhecido como câmera subjetiva).

A história se passa nos tecnológicos laboratórios da gigantesca empresa Aperture Science, e a meta do jogo é conduzir a protagonista Chell através dos enigmas e escapar dos testes impostos por GLaDOS (sigla de "*Genetic Lifeform and Disk Operating System*"), uma inteligência artificial com voz feminina e que gerencia as instalações aparentemente abandonadas. A narrativa pregressa dessa situação não é detalhada, e as poucas informações obtidas vêm sobretudo das falas de GLaDOS e por anotações escondidas nos cenários, deixadas por cobaias anteriores. A protagonista não fala durante todo o jogo. Nos testes, a inteligência artificial instrui a protagonista e se revela extremamente cínica, cruel e não confiável, o que acrescenta humor à obra. Frases como "o chão aqui é mortal, tente evitá-lo" e "sinta-se livre para desmaiar" são comuns durante as instruções. Caso Chell conclua as séries de testes ela será recompensada com um bolo, de acordo com GLaDOS. Nas anotações escondidas por antigas vítimas, é recorrente a frase "o bolo é uma mentira". Quando os testes são concluídos, a tal recompensa se revela uma execução: há uma placa com um desenho de bolo logo antes de um incinerador para o qual Chell está sendo conduzida por uma plataforma móvel. É possível escapar dessa armadilha. A última parte do jogo ocorre fora das salas de testes, nos escritórios e corredores abandonados da Aperture Science, com GLaDOS notadamente preocupada tentando dissuadir a protagonista com diferentes estratégias, como ameaças e mentiras. Suas falas e o ambiente sugerem que a inteligência artificial se corrompeu e provocou a morte dos cientistas da empresa. Chell encontra a sala com o *hardware* de GLaDOS e há um último embate antes de um defeito

⁹⁵ Informações da ficha técnica do jogo foram obtidas na página oficial da obra na plataforma digital de jogos Steam. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/400/Portal/>. Acesso em: 21 fev. 2020.

nos portais destruir o local. No fim, Chell “acorda” deitada na área externa da empresa, junto aos últimos componentes físicos de GLaDOS, destruídos.

Portal foi um sucesso de público e crítica. De acordo com a Valve, mais de quatro milhões de cópias foram vendidas até 2011, somando todos os modos oficiais de distribuição⁹⁶, e 98% das avaliações feitas pelos jogadores na plataforma Steam são positivas⁹⁷. Ganhou diversos prêmios, incluindo os de "Jogo do Ano" e "*Game Design*" pela Game Developers Choice Awards⁹⁸ e "Engenharia de Jogabilidade" e "*Game Design*" pela Academy of Interactive Arts & Sciences⁹⁹. Em 2011 uma sequência foi lançada, *Portal 2*, um jogo mais longo, com mais níveis e mais narrativa, mas com a jogabilidade pautada essencialmente na arma de portais como no seu antecessor. A continuação repetiu as conquistas comerciais e ampliou o prestígio com jogadores e críticos, consolidando a bem-sucedida jogabilidade do primeiro.

O jogo apresenta gradativamente a habilidade de abrir buracos em superfícies separadas que, conectados, estabelecem uma entrada e saída entre eles. GLaDOS é quem inicialmente abre os portais, depois Chell recebe uma arma que abre apenas um portal (o outro conectado a ele continua sendo colocado pelo “sistema”) e na sequência Chell obtém a arma de portais definitiva. O instrumento permite criar nas superfícies dos cômodos uma abertura oval do tamanho de uma pessoa e possui dois botões: um dispara uma força que, em contato com uma superfície, abre uma entrada e o outro botão, a saída: se o jogador (ou qualquer outro objeto) passar por uma, sairá por outra. Além do deslocamento pelo ambiente e a possibilidade de “segurar” alguns objetos para mudá-los de posição, estas são as possibilidades de manipulação que garantem várias fases do jogo que partem dos enigmas mais simples aos mais complexos (Figura 34).

Os testes são salas que possuem uma saída inicialmente inacessível, e Chell deve reorganizar os elementos do ambiente para que a porta seja aberta e para que ela tenha acesso à porta. Botões, cubos, robôs que atiram, plataformas móveis, *lasers*, e vários outros objetos são articulados para que a forma de solucionar seja usando os portais para reorganizar esses elementos. A cada novo nível, um novo desafio justificado narrativamente pela misteriosa e assustadora iniciativa de GLaDOS em testar Chell.

⁹⁶ Disponível em:

https://www.gamasutra.com/view/news/34204/Portal_Sells_4_Million_Excluding_Steam_Sales.php.

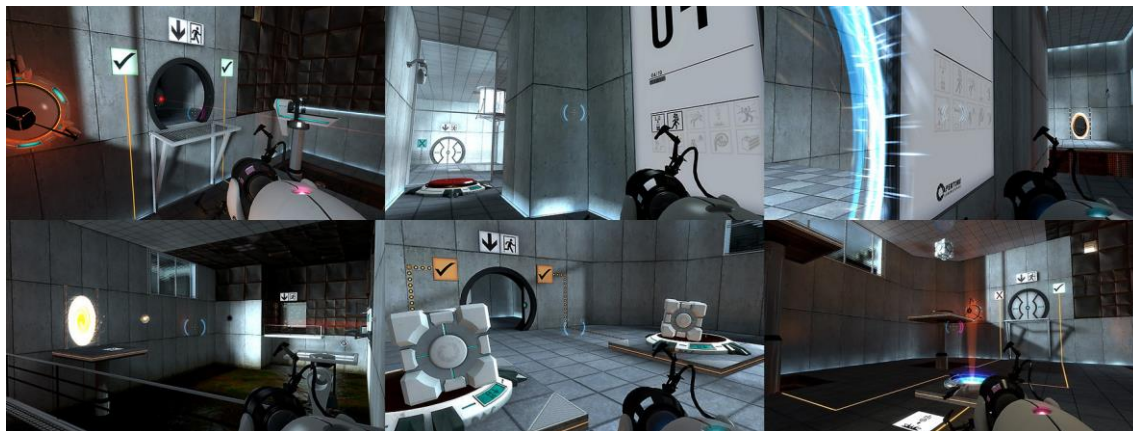
Acesso em: 21 fev. 2020.

⁹⁷ Dado obtido até o fechamento desta pesquisa, em 21 de fevereiro de 2020.

⁹⁸ Disponível em: http://www.gamechoiceawards.com/archive/gdca_8th.html. Acesso em: 21 fev. 2020.

⁹⁹ Disponível em: https://www.interactive.org/awards/2008_11th_awards.asp. Acesso em: 21 fev. 2020.

Figura 34 – Diferentes enigmas espaciais transponíveis com a habilidade de criar portais no jogo *Portal*



Fonte: Montagem nossa, feita com imagem do jogo *Portal*.

A interface é pautada em material sensível visual e sonoro para enunciar o jogo, e o destinatário insere os dados no sistema via botões de teclado e botões e deslocamento espacial do *mouse*, ou botões de controle do console. As informações de interface específica ao funcionamento da agência são sutis. Visualmente, há dois arcos que compõem uma forma oval fixos no centro da tela, um azul e o outro laranja, que são as duas cores dos portais. Não são em todas as superfícies que os portais podem ser abertos. As superfícies têm aspectos visuais diferentes que reiteradamente levam o jogador a aprender quais podem ou não receber portais, mas se esse marcador no centro da tela estiver apontado para as que podem, ele fica preenchido, e se não, apenas o contorno. Pequenas formas circulares próximas aos arcos mostram também qual deles, laranja ou azul, foi o último aberto. Isso informa ao jogador a existência dos portais mesmo sem uma visão direta. A visualização da arma nas mãos de Chell também dá indicativos ao jogador: a energia disparada é da cor do portal, laranja ou azul, e enquanto carrega objetos um raio branco permanente ocupa a frente do dispositivo. Na sonoridade a principal interface são os ruídos do disparo da arma e o impacto da força na superfície. Nas que aceitam as aberturas há um som diferente das que não aceitam, sendo esse último um barulho que com o tempo é associado a algo disfórico, que “não deu certo”.

Ao passar pelo primeiro portal é notável a desorientação logo após o deslocamento. Se há um portal à frente e a saída dele é lateral à posição inicial, há uma inevitável confusão visual (Figura 35). Desde os primeiros minutos, a capacidade de exercer uma forma não habitual de pensar o espaço é exigida. Andar reto em uma superfície fixa, sem fazer curvas e chegar ao lado de onde estava inicialmente é uma movimentação impossível de ser feita

no mundo natural. No ambiente digital gráfico tridimensional de *Portal* é possível. Rápido o jogador perceberá que o movimentar-se pelo portal enquanto olha ao redor ajuda na orientação. O deslocamento repetido de ida e volta pela abertura cria uma referencialidade que norteia visualmente e auxilia na construção cognitiva da lógica espacial promovida pelo jogo. Por esse motivo, assistir ao audiovisual de *Portal* sem jogá-lo pode ser uma experiência confusa e tediosa, pois a sensibilidade espacial depende muito da agência pautada no movimento, e é ela que deixa a fruição prazerosa. É possível observar desde já a diferença substancial para a produção de sentido quando um “espaço impossível” enunciado é percorível via agência se comparado com um representado nos meios tradicionais, sem a chance de deslocamento feita pelo destinatário. O que diferencia as duas experiências, assistir e jogar, é justamente o efeito de navegação por um espaço impossível, o que promove, mesmo que em imagens e sons, um sentido diferente. Não é possível, no mundo natural, criar uma abertura em uma parede e sair em outra de outra parede posicionada à frente, acima ou no piso, mas o efeito de sentido dessas rupturas espaciais dentro do jogo passa a ser uma realidade no enunciado, lógica que não se apresenta de difícil compreensão. Uma vez que essa nova regra espacial é assimilada, o jogador passa a modificar o espaço a ser explorado e a investigar outras lógicas de funcionamento da física de acordo com esse universo.

Figura 35 – Primeiro portal do jogo. A saída, ao lado de Chell, mostra ela mesma prestes a transpor a entrada



Fonte: Imagem do jogo *Portal*.

Uma delas, fruto de outro estranhamento, é a capacidade de ver o próprio corpo. No mundo natural um efeito similar poderia ser obtido com truques de câmera e telas, com espelhos ou dublês, mas no jogo algumas configurações das aberturas permitem que o avatar se veja através do portal. Há uma duplicação visual do corpo em tela, mas não do próprio corpo, pois ele continua o mesmo. Duplicado, na diegese do enunciado, não enquanto representação, mas como ele mesmo visto fora de si. Evidentemente, corpos enunciados de um mesmo sujeito são duplicados a todo momento no audiovisual interativo. Desde os jogos mais tradicionais, "morrer" e recomeçar a fase significa, visualmente, projetar novamente do início, ou do *checkpoint*, um corpo idêntico ao que "falhou". Do ponto de vista discursivo, no entanto, trata-se de um mesmo sujeito que deixou de existir em um tempo para existir em outro. O efeito da duplicação em *Portal* não é esse, já que a instância do observador do enunciado é organizada a partir do corpo controlado pelo jogador e é essa instância observador/Chell que vê o corpo de Chell, ou seja, dela mesma. Não como um reflexo ou imagem projetada, mas como ele mesmo. É possível afirmar que a articulação da espacialidade nesses casos é similar ao que acontece no clássico jogo *Pac-Man*¹⁰⁰ quando o avatar sai pela direita e ressurgue pela esquerda, como se ambas saídas fossem portais conectados. Discursivamente é o mesmo corpo enunciado que "salta" no espaço. A diferença entre os personagens de *Pac-Man* e de *Portal* é que a perspectiva visual conhecida como "primeira pessoa" do segundo cria a ilusão de que o corpo visto é o "próprio corpo". No primeiro, como a visão do observador não é a do personagem, não se cria essa percepção. A significação obtida com esse recurso também é característica do ambiente criado pelo jogo e aciona novas formas de pensar o espaço.

Não demora para que os estranhamentos gerem questionamentos. Um importante deles está relacionado à gravidade. Explorar as aberturas mostrará ao jogador que ela é mantida. Dois portais abertos no chão, um ao lado do outro, farão com que o objeto, ao entrar pelo primeiro, caia em sentido oposto logo que atravessar integralmente o segundo, caindo novamente depois de passar pelo primeiro, e assim sucessivamente até que um movimento diferente o tire dessa situação. Do mesmo modo, se um primeiro portal for aberto verticalmente em uma parede e outro horizontalmente no teto, o jogador cairá de cima para baixo se progredir pelo portal inicial. Outra condição física que gera dúvidas é a velocidade. Algumas salas possuem fossos nos quais são possíveis abrir portais no fundo.

¹⁰⁰ PAC-MAN. Japão: Namco, 1980. Jogo eletrônico.

Se a saída estiver em uma parede vertical acima, o jogador perceberá que ao adquirir velocidade na queda, a saída mantém a velocidade, arremessando Chell ou qualquer outro item para frente. A técnica é uma das várias combinações e aplicações necessárias para transpor os desafios espaciais. Em algumas situações, GLaDOS explicita conceitos técnicos, como na frase “‘momento’, uma função de massa e velocidade, é conservado entre portais - em termos leigos, coisa rápida entra, coisa rápida sai”. As instruções dadas a Chell funcionam para esclarecer o funcionamento do ambiente ao destinatário. Há situações nas quais a física esperada não se aplica, como quando um portal é aberto no teto rente a outro no chão e a personagem, ao entrar na abertura anterior, cai eternamente em queda livre no mesmo intervalo espacial. Ao se deslocar para o lado ela volta ao chão e intacta, o que seria uma incoerência física no mundo natural, já que em queda livre o impacto com a superfície seria fatal.

Os espaços passíveis de serem percorridos e manipulados são criados e desenvolvidos pelos enunciadores levando em consideração a percepção do espaço do enunciatário. O espaço virtual a ser explorado não é algo natural ou acidental: cada ambiente dos jogos foi projetado por um dos sujeitos da enunciação, o enunciador. O jogador, ou seja, o outro actante da relação enunciativa, é o consumidor deste espaço. Ele anda, pula, avança, retrocede, para, espera, movimenta peças etc. A combinação de recursos técnico-expressivos do audiovisual nos meios digitais, como as texturas que revestem as superfícies, os sons emitidos no ambiente condicionados ao movimento do jogador e a manipulação de peças por meio do tato, por exemplo, dão ao espaço produzido qualidades sensíveis. A propriocepção permite “sentir” escalas e dimensões. Estratégias enunciativas conduzem o jogador a uma experiência naquele espaço proposto, semelhante à do espaço do mundo natural, que também pode ser explorado de maneira análoga. Essa semelhança só é possível graças à própria experiência de vida. Quando as ações espaciais desempenhadas no cotidiano coincidem no jogo, o processo de reconhecimento é instantâneo. *Portal* concebe a jogabilidade, no entanto, nos elementos que não são referenciados no mundo natural.

Como recomenda Landowski (2015), quando trata do espaço como “tecido”, ao identificar as partes de um todo e suas relações, é possível entender sua coesão. A estratégia enunciativa de jogos como *Portal* é justamente desestabilizar as relações espaciais que já conhecemos da nossa experiência cotidiana, explorando os recursos de participação dos meios digitais. Os arranjos enunciativos rearticulam as unidades espaciais em novas continuidades, provocando os efeitos de vertigem característicos do “abismo” nos

momentos de desorientação, sendo meta do jogador reencontrar a referencialidade habitual ao tecer tais “abismos” no “tecido”, ou seja, encontrar a lógica do *continuum* proposto. Desta forma, o enunciador torna o espaço um ambiente operacional, que pode não apenas ser percorrido e navegado, mas também manipulado e explorado de maneiras não possíveis fora dos jogos.

A simples ação de construir entradas e saídas nas superfícies abre múltiplos caminhos de interação do sujeito com o espaço, e o avanço dos níveis depende disso. Soma-se a essa constatação a evidência de que não há um só modo de transpor os desafios. A comunidade de jogadores troca dicas *online* de como, inclusive, “burlar” os enigmas, não aderindo à clara configuração de ações necessárias propostas nos testes. Obviamente não é tapear o destinador (talvez a GLaDOS), já que o jogo concebe o enunciado permitindo tais operações de deslocamento, e elas estão, portanto, programadas no sistema.

Os resultados que se pode obter com a arma de portais incide nos referenciais de espacialidade que articulam noções de sequencialidade em função dos deslocamentos. Ela subverte as unidades na categoria *contínuo/descontínuo*. Ao fazer uma abertura em uma parede e outra na parede da frente, é possível progredir quilômetros andando em linha reta entre um portal, mas pisando efetivamente nos mesmos poucos metros entre as duas paredes. O espaço deslocado é muito maior que o geográfico (Figura 36). As demais regras dos elementos que compõem esse ambiente permanecem iguais, como, por exemplo, velocidade e a gravidade. Sobre a última, a categoria *vertical/horizontal* guarda o referencial do mundo natural. Observa-se que há muito mais funcionamentos análogos a espacialidade fora dos enunciados que rupturas. Os portais são uma mudança significativa e inicialmente desorientam, mas todas as outras “regras” espaciais, pelo menos as mais aparentes, são mantidas. É possível deduzir que uma suspensão completa provocaria uma desorientação talvez não desejada pelo destinador. A estratégia foi explorar amplamente uma mesma ruptura em diferentes contextos que exigem do destinatário uma extrapolação da mesma percepção espacial já desenvolvida na experiência vivida, acrescida de uma variável nova: os portais.

Figura 36 – Personagem vê suas próprias costas pois abriu um portal na parede da frente e outro na de trás. Se andar reto, pode percorrer quilômetros nos mesmos poucos metros do ambiente



Fonte: Imagem do jogo *Portal*.

O slogan de divulgação de *Portal 2* - “*Now you're thinking with portals*”¹⁰¹ - é indicativo desta alteração na forma de pensar o espaço. O resultado após alguns minutos de jogo é o entendimento de que conectar superfícies distantes é “normal”. O uso recorrente para resolver os enigmas constrói essa coerência. A constatação de que o espaço é o campo operacional do enunciador que o articula para que o enunciatário possa manipular suas continuidades pelo uso da arma é reforçada em duas novas funcionalidades também em *Portal 2*: o modo cooperativo e as câmaras de testes feitas pelos jogadores. Na primeira, é possível convidar pela plataforma um amigo que também possui o jogo ou autorizar o sistema a encontrar um desconhecido *online* também interessado no modo cooperativo, e então os dois jogadores são submetidos aos enigmas. A principal mudança nesse modo de jogar é a complexidade que pode ser aumentada já que agora quatro portais podem ser articulados pelos destinatários. O raciocínio via portais é compartilhado por dois sujeitos, que devem agir de modo unificado para vencer os desafios. Verifica-se o regime do ajustamento pautando a relação entre os dois sujeitos, mediada pelo enunciado acessado via dispositivo digital. A outra funcionalidade consiste em uma ferramenta que permite aos próprios usuários desenvolverem as salas de teste e publicá-las para que outros jogadores se submetam a elas (Figura 37). É interessante observar que o sujeito enunciador continua

¹⁰¹ Tradução livre: “Agora você está pensando com portais”.

determinando as regras do enunciado, e, neste caso, dando as opções de articulação dos elementos conhecidos pelo jogo para que seu enunciatário seja persuadido (há visibilidade entre os usuários criadores de salas de acordo com as mais escolhidas pelos jogadores) a criar um desses ambientes, efetuando um uso. Os jogadores que entram nessas salas são os enunciatários, e o criador do teste pode ser entendido como um coenunciador, pois o desafio ali proposto foi criado também por ele. Há uma outra etapa de subordinação de usos a partir da configuração de esquema do sintagma do audiovisual interativo.

Figura 37 – Funcionalidade em *Portal 2*, que dá aos usuários uma ferramenta para desenvolver e publicar para outros jogadores os enigmas espaciais. Enunciador fornece as regras de criação de espaços que serão articulados por uns para serem consumidos por outros



Fonte: Imagem do jogo *Portal*.

A espacialização instaurada no enunciado pelas articulações de imagens e sons programados no sistema digital garante tanto as relações entre os sujeitos da enunciação baseadas na produção e consumo das continuidades espaciais como a relação do sujeito com o espaço, pautada na navegação irreal se comparada com o mundo natural, mas que ganha *status* de real pelo efeito criado no discurso por meio das estratégias enunciativas. Não só a transposição espacial garante a persuasão que fundamenta o desejo do destinatário de fruir a obra, mas também a dimensão narrativa que, principalmente pelas falas da GLaDOS, desafia e provoca o jogador, contribuindo para uma experiência divertida para além da não convencionalidade espacial.

3.4.2 *Antichamber*

Criado por Alexander Bruce e produzido pela australiana Demruth, *Antichamber* é um jogo independente lançado em 2013 e disponibilizado para computadores com os sistemas operacionais Microsoft Windows, Linux e OS X¹⁰². Também em "primeira pessoa" e em ambientes tridimensionais, o que caracteriza a obra são os paradoxos espaciais construídos visualmente, pelos quais a navegação é permitida. Baseada em enigmas, a jogabilidade é baseada nessa e em outras configurações espaciais "não euclidianas", nas palavras dos criadores¹⁰³ (em alusão ao matemático grego Euclides que concebeu o espaço como inteiro e finito), que também classificam a produção como um “inimaginável jogo de exploração psicológica”.

A obra agradou críticos e público graças a sua proposta pouco convencional de espacialidade. O site oficial¹⁰⁴ reúne os prêmios recebidos nos festivais de jogos independentes e agrupa algumas críticas da mídia especializada, dentre elas a da revista Game Informer, que afirma que *Antichamber* apresenta “um ambiente em que as leis da natureza não se aplicam, permitindo que os jogadores pensem de maneiras que a realidade não exige”, e outra do portal Giant Bomb (CBS Interactive), que diz que "os quebra-cabeças alucinantes do *Antichamber* forçam você a aprender as regras de um mundo desconhecido promovendo momentos emocionantes e instigantes". Dois meses após o lançamento na plataforma Steam, cem mil cópias foram vendidas¹⁰⁵, e as críticas são 95% positivas¹⁰⁶.

O personagem principal, controlado pelo jogador, não possui nome, não tem falas, e o jogo não dá informações sobre ele. Tudo se inicia diretamente em um ambiente tridimensional. O menu de configurações está em uma das paredes acompanhado de uma contagem regressiva de noventa minutos (e que não encerra o jogo se esgotada). Em outra parede há um mapa que vai se completando à medida que o jogador conhece as salas - sua principal função é a navegação rápida para ambientes já explorados. A terceira parede reúne as ilustrações acompanhadas de frases que são encontradas ao longo do jogo. Há uma divisória na sala, e do outro lado o texto “Saída” (Figura 38).

¹⁰² Informações da ficha técnica do jogo foram obtidas na página oficial do obra na plataforma digital de jogos Steam. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/219890/Antichamber/>. Acesso em: 21 fev. 2020.

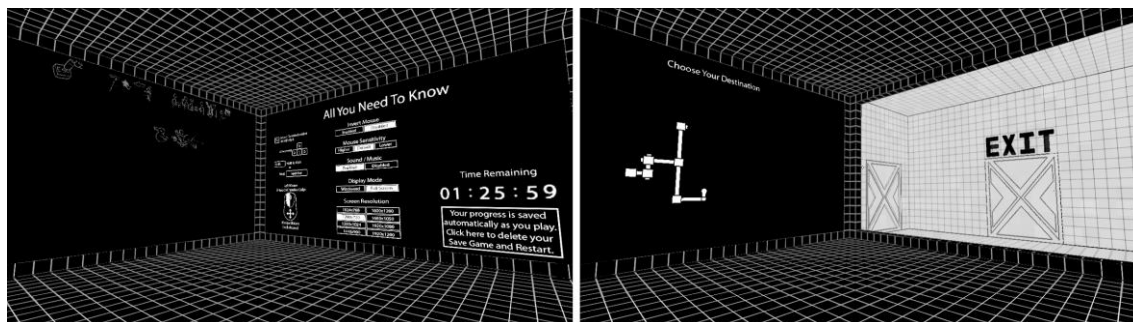
¹⁰³ Disponível em: <http://antichamber-game.com/press/sheet.php?p=Antichamber>. Acesso em: 21 fev. 2020.

¹⁰⁴ Disponível em: <http://www.antichamber-game.com/>. Acesso em: 21 fev. 2020.

¹⁰⁵ Disponível em: <https://www.polygon.com/2013/3/20/4124946/antichamber-passes-100k-sales-mark-on-steam>. Acesso em: 21 fev. 2020.

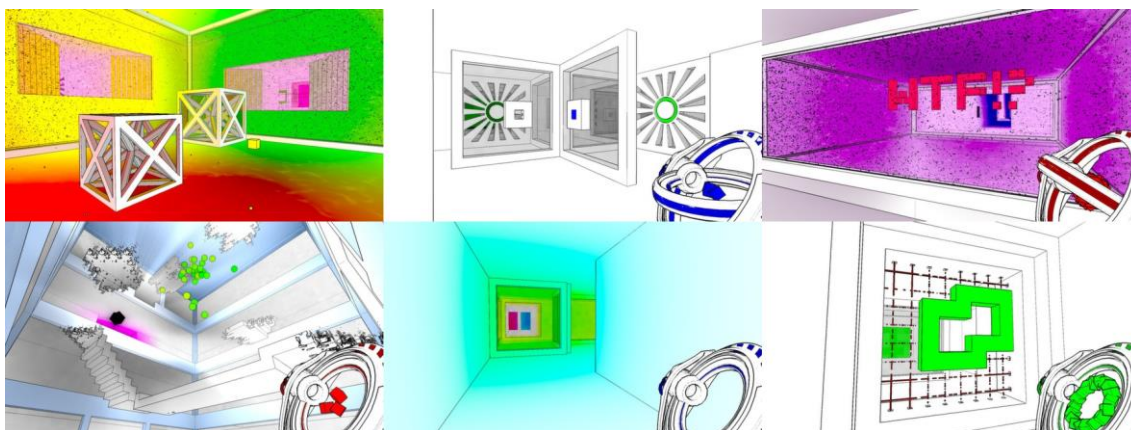
¹⁰⁶ Dado obtido até o fechamento desta pesquisa, em 21 de fevereiro de 2020.

Figura 38 – Menu diegético do ambiente inicial de *Antichamber*



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Antichamber*.

A conclusão que se pode chegar é que os enigmas precisam ser resolvidos e que a saída, sugerida desde a entrada no jogo, precisa ser encontrada. A figuratividade visual está longe da iconização comum nos jogos eletrônicos hegemônicos: as superfícies dos ambientes não emulam uma iluminação natural. As cores são vibrantes e as texturas simplificadas (Figura 39). Com superfícies predominantemente brancas, a disposição topológica dos elementos cromáticos diferencia um lugar do outro. Além de marcar a identidade visual dos espaços, sua distribuição é uma informação visual valiosa para que o jogador possa se situar espacialmente, memorizando os ambientes e os caminhos que conduzem até eles. Outras estratégias visuais são empregadas, como a predominância de formas em determinados lugares, ou padrões diferentes de distribuição dos elementos. Os sons contribuem para a criação de uma atmosfera não natural, com músicas calmas e fontes sonoras, com efeitos aplicados que ampliam a sensação etérea do ambiente. O jogo acaba quando os enigmas são transpostos, provocando uma simulação de uma grande desintegração do espaço, sobrando o “nada”.

Figura 39 – Enigmas de *Antichamber*

Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Antichamber*.

A interface gráfica exhibe apenas o ambiente diegético. Não há dados que possam ser acionados. O mapa de navegação e os inventários das figuras/frases são encontrados voltando-se à sala inicial, acessível em qualquer ponto do jogo pelo botão “Esc” do teclado. Cinco instrumentos similares a armas são obtidos no jogo para auxiliar na manipulação do espaço e transpor os enigmas (Figura 39). Os seus formatos, cores e disposições dos elementos que eles operam já informam o que o jogador precisa saber. Os sons associados a eles reforçam a compreensão do seu funcionamento, assim como vários componentes sonoros do jogo situam o deslocamento do jogador no espaço.

Figura 40 – Exemplos de placas com ilustrações seguidas de frases em *Antichamber*. “Alguns passos para trás podem mantê-lo avançando”, “como percebemos um problema pode mudar toda vez que o vemos” e “se você nunca parar de tentar, chegará lá eventualmente”



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Antichamber*.

As placas com ilustrações encontradas nas paredes dos jogos possuem múltiplas funções no discurso (Figura 40). São cento e vinte delas distribuídas pelo labirinto, sempre com uma representação visual do mesmo tipo de figuratividade (traços brancos em fundos pretos com densidade sêmica suficiente para identificar os elementos do mundo natural

representados), seguida de uma frase caso o jogador clique com o centro da tela sobre elas. Em alguns momentos elas provocam o enunciatário, em outros passam de maneira indireta instrução para transpor algum desafio, podem também incitar reflexões sobre a natureza humana, e muitas vezes podem cumprir as três funções ao mesmo tempo. A frase "toda jornada é uma série de escolhas, e a primeira é começar a jornada" segue a ilustração de um bebê dentro de um ventre, "seguir um caminho muitas vezes significa perder outro" acompanha o desenho de uma pessoa olhando uma moto com um preço fixado, enquanto segura ou anel, e "um beco sem saída só o impedirá se você não tentar passar por ele", um buraco quebrado em um muro, com alguém lá longe, tendo caminhado pela passagem aberta. Nota-se que a própria natureza do ato de escolher é ponto de reflexão nas frases. Algumas ilustrações dialogam com outras, compondo uma espécie de sequência, como se fossem uma tirinha descontinuada (Figura 41). Tanto as imagens visuais quanto as frases escritas visam enriquecer a experiência no jogo, reforçando e tematizando os dilemas que o espaço não convencional impõe.

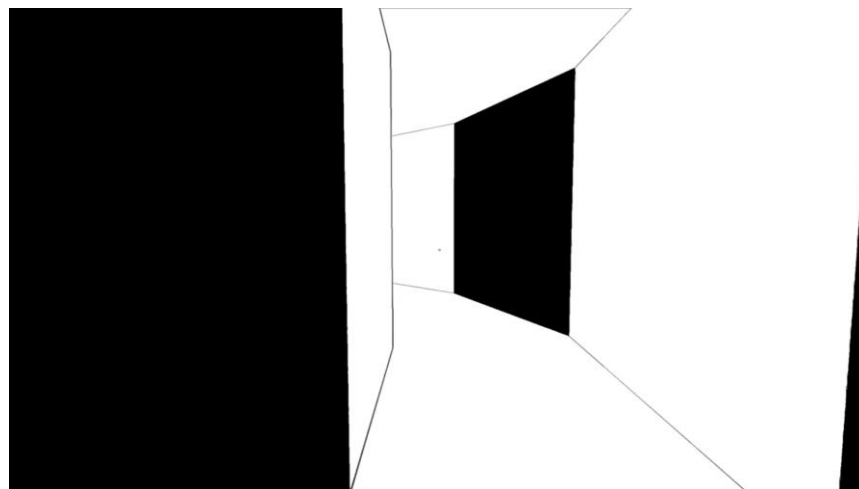
Figura 41 – Exemplos de placas que juntas formam uma sequência: “problemas semelhantes podem ter soluções totalmente diferentes”, “alguns eventos acontecem a gente querendo ou não”, “soluções antigas podem se aplicar a novos problemas” e “as consequências de uma escolha podem nos impedir de fazer outras”



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Antichamber*.

Logo nos primeiros deslocamentos o enunciatário descobrirá que *Antichamber* é um labirinto repleto de enigmas que desafiam os referenciais pautados na lógica do espaço do mundo natural. Em uma das salas, por exemplo, há uma passagem que leva a um corredor. Ao atravessá-lo, o jogador chega na mesma sala cuja entrada do corredor estava. Em outras palavras, as duas extremidades do corredor são a mesma extremidade. Ao passar pela entrada e caminhar reto, sem girar o corpo, o personagem chega novamente à entrada, que também é a saída. A programação torna essa espacialização real no enunciado. O efeito é similar ao da estação de metrô em *Matrix Revolution*, a diferença substancial é que em *Antichamber* o espaço é percorrido pelo enunciatário via agência espacial.

Figura 42 - Algumas curvas em *Antichamber* são mais longas que uma circunferência

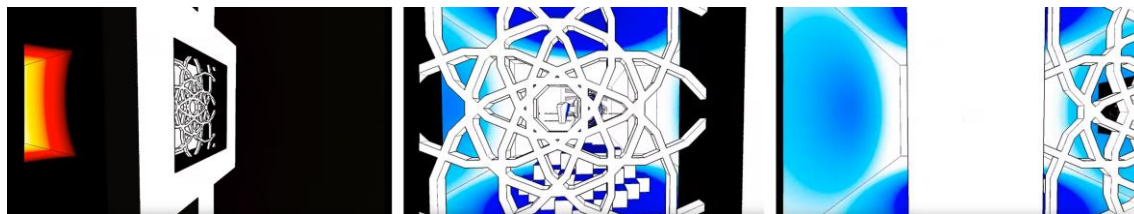


Fonte: Imagem do jogo *Antichamber*.

Outro exemplo são as curvas "impossíveis" criadas no ambiente (Figura 42). Algumas passagens fazem curvas, que, mesmo após completar uma circunferência, continuam com trechos inéditos até conduzir de fato a uma saída. No mundo natural, após girar por completo em uma mesma angulação do raio de uma circunferência, ao completar os 360° desse eixo o sujeito volta para o mesmo lugar. Em *Antichamber*, algumas curvas continuam exigindo mais de uma volta completa para que a saída chegue. Essa configuração assim como a do corredor com uma extremidade são exemplos de uma recorrência no jogo: espaços sobrepostos no enunciado podem ser espaços diferentes.

A prática no jogo instaura algumas isotopias figurativas que norteiam o deslocamento. Um tipo específico de moldura, por exemplo, funciona como portais (Figura 43). A estrutura suspensa exibe uma visão para outro ambiente, como uma janela para outro lugar. Se o jogador se aproximar a ponto de preencher toda a tela com o espaço exibido por ela, ao recuar ele estará nesse espaço, diante de uma mesma moldura nesse novo lugar, cujo verso exibe o lugar anterior, e a repetição do procedimento desse outro lado da segunda moldura leva-o de volta ao espaço inicial. Resumidamente, elas estabelecem um modo de "salto espacial" entre elas.

Figura 43 – Três etapas de uma moldura que funciona como um conector espacial: na primeira, a moldura em um espaço, na segunda o segundo espaço visto pela moldura, e na terceira, o jogador, ao completar seu campo de visão apenas com a moldura, encontra-se no segundo espaço visto por ela quando recua

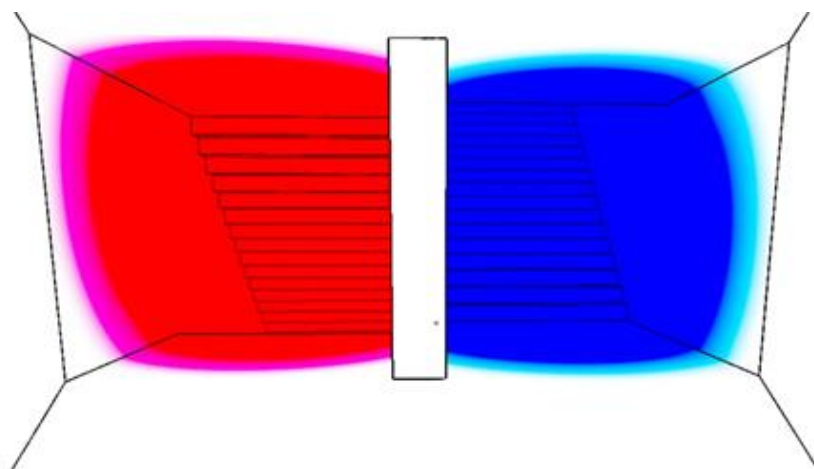


Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Antichamber*.

A coerência espacial é organizada no jogo em função de tentativas executadas pelo destinatário. Muitas dinâmicas de funcionamento do ambiente estão condicionadas ao movimento do corpo. Algumas barreiras se abrem se o personagem passa por elas "andando de costas", pontes que não desaparecem só quando o deslocamento é feito andando e não correndo, paredes, escadas indesejadas que surgem "nos pés" do avatar e que só somem se ele pular. Todos ilustram como o movimento do corpo enunciado altera o espaço e precisa ser considerado pelo jogador na dinâmica enunciativa.

A confiabilidade do enunciador nas propostas de escolhas é um ponto central na jogabilidade. Há um segmento no qual o enunciatário se depara com duas escadas, uma que leva ao nível superior e outra ao inferior (Figura 44). Independente da escolha, o sujeito acaba retornando para o mesmo lugar, inevitavelmente. Duas placas antes delas dizem que “uma escolha pode ser tão simples quanto ir para a esquerda ou para a direita.” e que “a escolha não importa se o resultado é o mesmo”. Há uma situação de escolha *pluri-optativa sem prazo* com duas opções, o problema é que, como indica a provocação na frase, a seleção de ambas leva a uma mesma consequência, o que atualiza a situação para uma aparente *uni-optativa sem prazo*, já que tanto faz vermelha ou azul. A saída é aparentemente simples, mas pode demorar a ser encontrada: o jogador deve retornar ao mesmo lugar pelo qual veio. Neste caso, um novo corredor (identificado pela cor verde, ou seja, não azul e não vermelho) aparecerá e o conduzirá à uma curva “impossível” para, na sequência, a saída. Enquanto progride pelas escadas, isso nunca acontecerá, mas em nenhum momento é dito que são essas duas as únicas opções. Talvez seja complicado deduzir essa solução para o enigma, porque, no mundo natural, o espaço por onde passamos costuma ser o mesmo quando retornamos. O hábito espacial fora do enunciado pode fazer com que essa terceira opção, que é voltar por onde veio, não seja considerada. Como no jogo espaços sobrepostos são possíveis, retornar é um novo caminho. De modo análogo, mas inverso, espaços separados (escada azul e vermelha) podem ser os mesmos. Momentos assim são constantes no jogo.

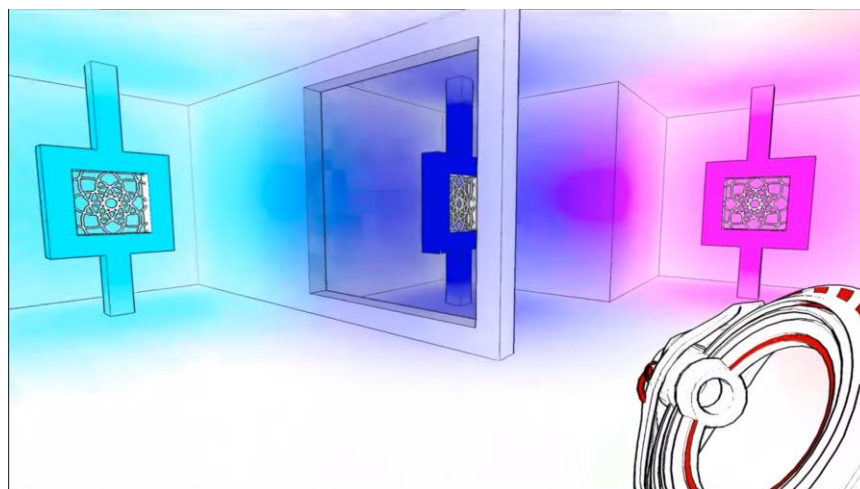
Figura 44 – Escadas em um dos enigmas de *Antichamber*: independente da escolha, o jogador retorna ao mesmo lugar



Fonte: Imagem do jogo *Antichamber*.

Em *Antichamber*, o destinatário deve não só se acostumar às aparentes inconsistências espaciais, se pretende terminar o desafio, mas deve aprender a decifrá-las e encontrar seus funcionamentos, que seguem uma lógica (não a mesma do mundo natural, mas há uma lógica). Se *Portal* promove apenas uma ruptura na relação habitual com o espaço, *Antichamber* cria várias. O título do jogo já indica a contrariedade ou a oposição ao espacial. A vertigem diante do abismo é a constante, e, por conta disso, "dominar" o espaço a partir da compreensão da articulação de suas discontinuidades é o principal desafio. As molduras, por exemplo, uma vez assimiladas, são usadas como atalhos espaciais o tempo todo (Figura 45).

Figura 45 – Molduras que permitem saltos espaciais entre elas



Fonte: Imagem do jogo *Antichamber*.

A metáfora do labirinto cabe perfeitamente à obra, pois a desorientação e a busca por uma saída regem a dinâmica do jogo. A diferença desse labirinto para um tradicional é que o tortuoso aqui pode ser reto, o reto pode ser curvo, e a contiguidade pode ser descontínua. A obra exige da percepção sensível do destinatário, que por ela é capaz de navegar por ambientes que repetem sim algumas configurações espaciais do mundo natural, mas que são projetadas para sermos enganados por elas. O conhecimento prévio da lógica espacial pode ser um complicador num local com a espacialidade diferente. Faz parte da experiência do jogo, no entanto, desconstruir parcialmente essa referencialidade para elaborar uma nova. Assim como *Portal*, os enigmas podem ser resolvidos de vários jeitos diferentes. O jogo pode durar dezenas de horas, mas também pode ser concluído em poucos minutos caso os caminhos mais curtos sejam encontrados - feito encorajado em uma das placas do jogo, que diz que "não há nada de errado em pegar atalhos". Ambos os jogos examinados contribuem para a compreensão dos efeitos discursivos nos espaços digitalmente programados, e a análise da próxima obra acrescentará outras constatações não verificadas até esse ponto.

3.4.3 *Monument Valley*

Produzido pela empresa independente britânica Ustwo, *Monument Valley* é um jogo desenvolvido para sistemas operacionais de dispositivos móveis (iOS, Android, Windows

Phone e Windows 10 Mobile) lançado em 2014¹⁰⁷. Também composto por níveis com enigmas, ele apresenta uma personagem identificada como a princesa Ida. À medida que o jogo avança de nível, o jogador deve conduzi-la pelos tortuosos caminhos das obras arquitetônicas que surgem. Diferentemente dos dois primeiros jogos selecionados para a análise, a imagem de *Monument Valley* não é baseada na *perspectiva artificialis*, e sim no código perspectivo isométrico, o que permite apresentar as construções com paradoxos espaciais aptos de serem percorridos pela princesa. A manipulação dos fragmentos do cenário é o que garante a jogabilidade, pois sua estrutura deve ser rearranjada para abrir caminho à personagem, e, a cada movimento, o jogador deve buscar aquela configuração visual capaz de conduzi-lo pelo ambiente.

Dentre as conquistas reunidas no site oficial do jogo¹⁰⁸, destacam-se os prêmios de “Melhor jogo para dispositivos móveis” da British Academy Games Awards e de “Inovação” da Game Developers Choice Awards, ambos em 2015. Uma das críticas destacadas afirma que *Monument Valley* é “quase impossivelmente lindo, um banquete para os seus sentidos”, do portal Toucharcade, e reflete o prestígio do jogo com o público, também verificado na informação de que vinte e seis milhões de download dele foram feitos nas lojas de aplicativos¹⁰⁹.

Na narrativa, a personagem está em uma jornada em busca de redenção. Nas palavras dos criadores¹¹⁰, “o jogador guia a silenciosa princesa Ida através de monumentos misteriosos para descobrir caminhos ocultos, desdobrar ilusões de ótica e enganar o enigmático Povo Corvo”. Visualidade e sonoridade da obra constroem uma bela ambiência, proporcionando cenários avaliados como esteticamente elegantes e agradáveis de se ver e ouvir (Figura 46).

¹⁰⁷ Informações da ficha técnica do jogo foram obtidas no site oficial. Disponível em: <https://www.monumentvalleygame.com/mv1>. Acesso em: 21 fev. 2020.

¹⁰⁸ Disponível em: <https://www.monumentvalleygame.com/mv1>. Acesso em: 21 fev. 2020.

¹⁰⁹ Disponível em: <https://www.gamereactor.eu/26-million-monument-valley-downloads/>. Acesso em: 21 fev. 2020.

¹¹⁰ Disponível em: <https://www.ustwogames.co.uk/games/monument-valley/>. Acesso em: 21 fev. 2020.

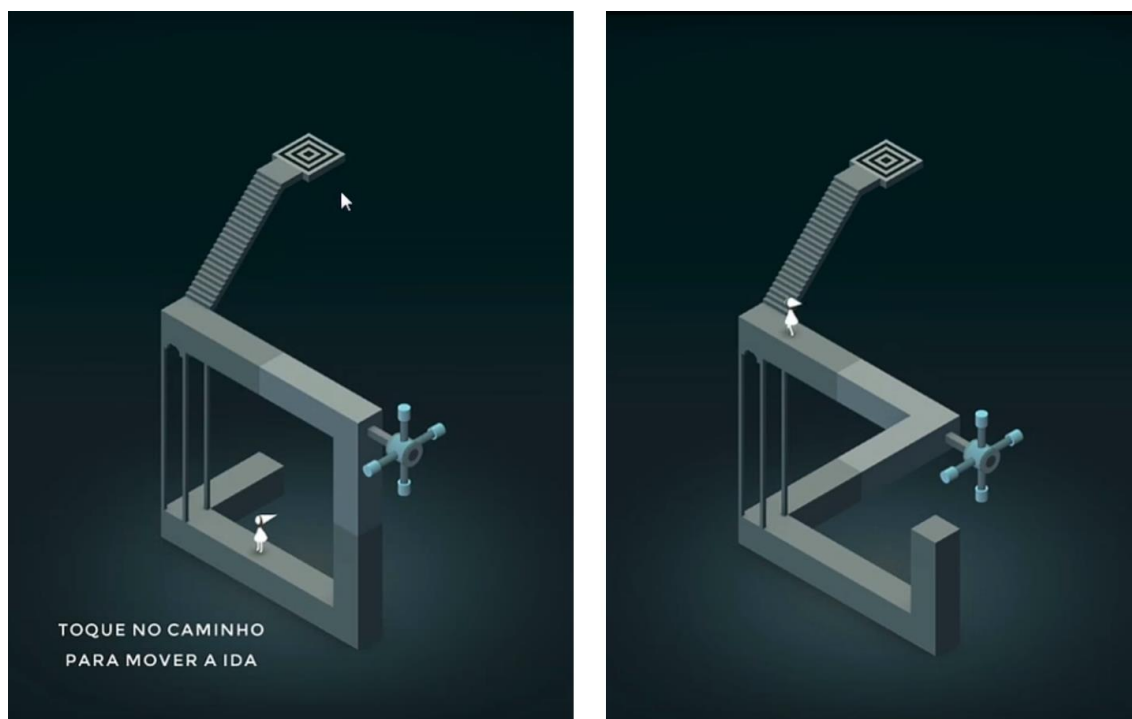
Figura 46 – Diferentes cenários de *Monument Valley*. Labirintos com ilusões de ótica precisam ser rearranjados para que a personagem possa cruzá-los



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Monument Valley*.

Em *Monument Valley* o enunciatário deve antecipar as atualizações possíveis a partir da manipulação das estruturas arquitetônicas por onde a princesa precisa cruzar. O jogo insere eventualmente algumas informações verbais escritas na tela para instruir o jogador, mas majoritariamente os cenários e os personagens são as únicas imagens enunciadas na interface visual. Um ponto seguido de uma circunferência que abre ao redor dele e rapidamente desaparece é exibido quando uma região dos caminhos possíveis de serem percorridos pela princesa é tocada, acompanhado de uma nota musical. Durante o giro das estruturas ouve-se um ruído simulando concreto arrastando, assim como uma sequência de notas musicais que mudam de sentido quando a estrutura é girada para o lado oposto. Essa programação dos elementos sonoros reforça a percepção do espaço projetado.

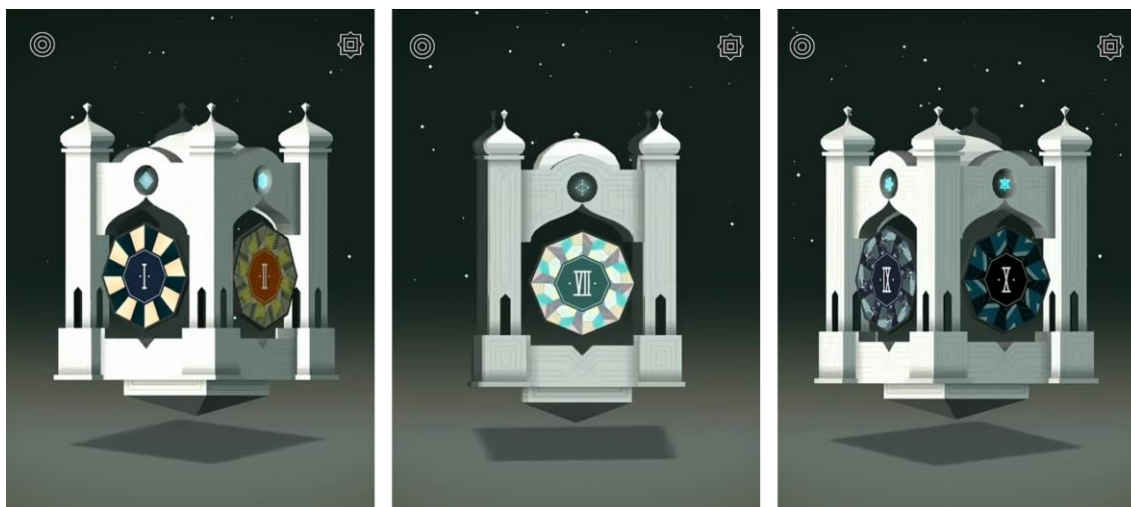
Figura 47 – Começo de *Monument Valley* e a apresentação gradual do paradoxo espacial jogável



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Monument Valley*.

A primeira tela do jogo (Figura 47) apresenta de modo bem didático como os dois modos principais de interação operam, ao mesmo tempo que ilustra o funcionamento da lógica espacial construída. Nele, Ida está em um nível que notadamente possui um segundo patamar que leva a uma escada com a saída. Ida chega ao segundo andar depois de duas ações do destinatário: mover a alavanca que gira uma das estruturas, tornando, pelo paradoxo espacial, o segundo andar o primeiro andar, e depois tocar no ponto onde a princesa precisa ir. O toque no espaço faz com que ela ande até o local, caso tenha acesso. Ao completar esse nível, o título "Monument Valley" aparece e, na sequência, uma estrutura aparentemente cúbica enumera em suas laterais os números das fases que serão jogadas. Elas ficam disponíveis à medida que o jogador avança pelo jogo, e são dez no total. Essa estrutura de quatro lados pode ser girada, revelando mais que quatro Algarismos (Figura 48). De modo similar ao *Antichamber*, esse recurso visual cria um efeito de objeto impossível, coerente com a temática proposta pela obra.

Figura 48 – Estrutura que enumera os níveis em *Monument Valley*. Dez faces em quatro laterais



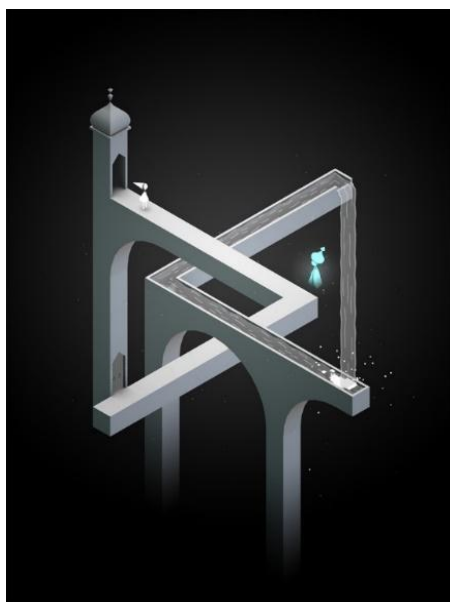
Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Monument Valley*.

Cabe ao jogador identificar quais unidades espaciais podem ser movidas e de que modo elas precisam ser reposicionadas e combinadas para que o enigma seja resolvido. Representações de instrumentos mecânicos simples, como engrenagens, indicam quais partes estão sujeitas a alteração. Uma delas é um grupo de círculos em relevo, o que imageticamente sugere aderência, ou atrito, caso o dedo pressione e deslize aquele segmento. O recurso aponta para uma sugestão de percepção de textura no contato do dedo com a tela, que, discursivamente, encosta a própria estrutura arquitetônica. A ilusão é criada pela agência, pois o toque é o responsável pela atualização da imagem que exhibe o movimento da peça condicionado ao do dedo. A tática é mais um componente da estratégia de tornar o espaço enunciado sensível ao destinatário.

Assim como nos anteriores, verifica-se nesse jogo um aumento gradual das rupturas espaciais e dos elementos que dificultam os enigmas, como o Povo Corvo que obstrui o caminho da princesa e precisa ser removido. A mais evidente das rupturas é o paradoxo espacial. Uma das telas do jogo apresenta uma estrutura na qual uma corrente de água percorre um caminho cíclico de queda referenciando de modo explícito a famosa litografia de Escher, mas, diferente da obra do artista, é possível navegar pela ilusão em *Monument Valley* (Figura 49). A perspectiva isométrica do paradoxo programada como trajeto da personagem torna possível que ambas situações espaciais de um mesmo patamar sejam reais sem que a mudança seja aplicada nele diretamente, e sim em conectores manipulados pelo dedo do destinatário. A fotografia das cenas é pensada para que os encaixes funcionem visualmente. Pensar *Monument Valley* em "primeira pessoa" é impossível, pois o espaço enunciado se vale da perspectiva isométrica para construir a ilusão. Dependendo da opção

escolhida, o que em uma configuração é uma posição no espaço, passa a ser outra posição - as duas possibilidades sugeridas no paradoxo espacial geométrico assumem os caminhos de arranjos da participação.

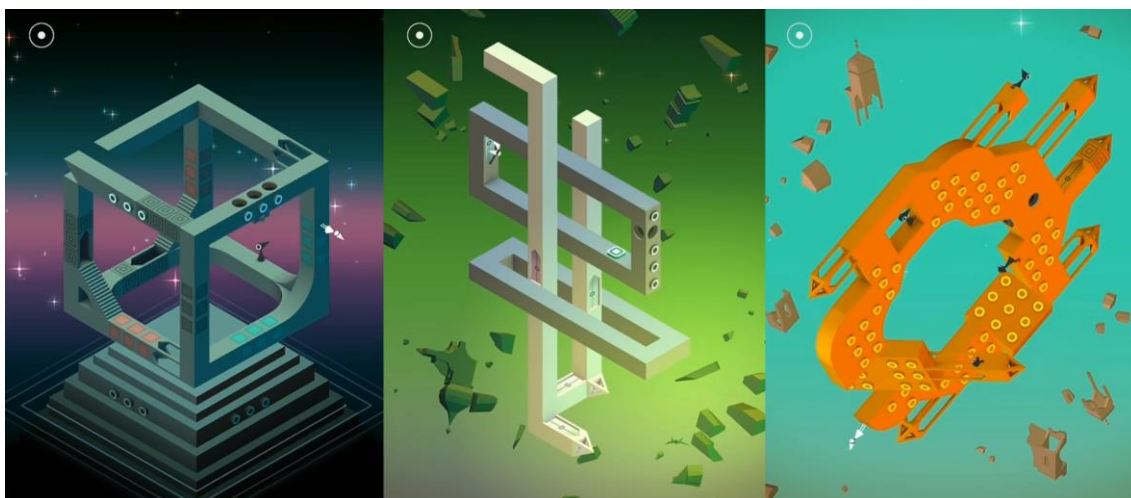
Figura 49 – Um dos enigmas visuais de *Monument Valley*, referência aos paradoxos espaciais de Escher. O mesmo patamar que a princesa ocupa atinge dois andares diferentes da torre



Fonte: Imagem do jogo *Monument Valley*.

Uma outra ruptura espacial feita pelo jogo é a gravidade. Se Ida anda por uma passagem arqueada, ela acompanha o chão sem "cair" para as laterais ou para cima (Figura 50). O cenário não muda, e sim a princesa que fica "de lado" ou de "ponta-cabeça". A regra que precisa ser entendida é que o chão por onde passa a princesa é o que atrai a força gravitacional. O mesmo vale para o Povo Corvo. A estratégia visual que promove essa quebra espacial não é tão rebuscada quanto a primeira, mas exige que o jogador raciocine a navegação da personagem pelos caminhos das estruturas sabendo desse "desrespeito" à gravidade do mundo natural, acrescentando um novo grau de dificuldade e promovendo uma nova relação entre sujeito e espaço enunciado.

Figura 50 – Princesa Ida e a regra gravitacional que adota o chão percorrido como parâmetro



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Monument Valley*.

Valendo-se da ilusão da perspectiva visual e não da conexão via aberturas, *Monument Valley* atinge o mesmo efeito de *Portal* no sentido de reconfigurar os modos de sequencialidade espacial. Chell é capaz de "subir sem subir" abrindo um portal no primeiro andar e o outro no segundo. Ida faz o mesmo feito sem saltar pelo espaço, já que o próprio caminho muda de condição topológica em uma operação visual que altera entre as possibilidades do paradoxo. Em ambas, porém, as relações de *verticalidade/horizontalidade* ligadas ao *contínuo/descontínuo* do espaço são reconfiguradas.

O conceito de abismo proposto por Landowski (2015) é novamente útil para que se possa entender o primeiro contato com o paradoxo navegável, pois a confusão que o deslocamento da princesa provoca inicialmente é vertiginoso para a razão, e precisa, na reiteração da jogabilidade, ser decodificado na forma de um universo imagético no qual a ambiguidade espacial existe concretamente no mundo enunciado, nas duas formas, e, uma vez assimilado, o deslocamento pelo paradoxo passa a fazer parte do *continuum*, do tecido das unidades espaciais daquelas evidências vistas na tela. Assim como nas obras anteriormente analisadas, o espaço em *Monument Valley* reforça a constatação do espaço enunciado como campo operacional que pauta as relações de comunicação entre os sujeitos da enunciação. As estruturas arquitetônicas são elaboradas para que o jogador identifique suas discontinuidades, encontrando o que nelas pode ser movimentado para que a princesa chegue no seu objetivo. Destaca-se que o toque direto na imagem (condição da interface do *smartphone*) contribui para a sensação de manuseio de um "espaço manipulável", pois há um efeito de contato direto entre o corpo do destinatário e o espaço enunciado. Pelas

relações espaciais não convencionais promovidas, a narrativa adiciona reflexões de caráter filosófico à experiência, tematizando com a jornada transcendental de Ida as ambiguidades da vida que não deixam de existir por conta disso.

As análises de *Portal*, *Antichamber* e *Monument Valley* apontam como resultado que a espacialização nos ambientes digitais abrem perspectivas de sentido, que, se exploradas pelos criadores, podem promover efeitos discursivos de relações com o espaço não viáveis no mundo natural, que enquanto efeito, reforçado também pelo contrato ficcional das obras, permite uma experiência de fruição característica das mídias digitais. Apoiadas nos postulados de Landowski (2015) sobre os regimes de espaço, as análises destes textos audiovisuais contemporâneos possibilitaram identificar como esses enunciados permitem oferecer ao destinatário experiências que alteram, como aponta Couchot (1993), a própria lógica do pensamento humano – habilidade válida para todos os actantes da enunciação. Isto porque, em função de fatores como o estatuto de simulação da imagem numérica, e a necessidade de agenciamento, o que produz o efeito de sentido de coparticipação do enunciatário na construção destes enunciados característicos das mídias digitais proporciona relações inéditas na projeção do espaço, agora não apenas contemplável. Um novo mundo é proposto e não é obrigatório que ele funcione com as mesmas regras do mundo natural. Poder trilhar os paradoxos espaciais dos enunciados cria percepções que remontam a etimologia da palavra *paradoxo*, que advém de ideias como "estranheza", "bizarro" e "extraordinário". Por outro lado, uma suspensão total das lógicas espaciais naturais pode dificultar uma assimilação do funcionamento daquele ambiente simulado. Os jogos analisados apontam, portanto, para uma homologação parcial entre as regras do espaço enunciado com as do espaço da enunciação. Abrir portais, modificar os cômodos em função de uma ação indireta ou mudar a arquitetura em detrimento da perspectiva são exemplos de atividades espaciais incompatíveis na nossa experiência cotidiana e que, inseridas nas obras audiovisuais para os meios digitais, são responsáveis pela emergência de significações a serem construídas. Há uma coerência na projeção do espaço no enunciado que parte das isotopias espaciais do mundo natural, mas novas dinâmicas de relação entre sujeito e espaço são incluídas. Compreender essa coerência faz parte do jogo. O ato de pensar o espaço como “tecido” e “abismo”, nos termos propostos por Landowski (2015), pode ser a chave para que novas relações sejam identificadas e projetadas em um mundo simulado com imagens e sons. No próximo capítulo o procedimento será refeito, dessa vez com a categoria temporal da enunciação.

4 TEMPOS INTERATIVOS

Os modos de sentir e agir sobre o tempo nas experiências interativas audiovisuais serão o assunto deste capítulo. Discursos que propõem mundos que criam o efeito de que o tempo é manipulado pelo enunciatário empregam estratégias que, se entendidas, lançam luz na compressão da significação do audiovisual interativo para as mídias digitais. É meta desta pesquisa esmiuçar tais modos de construção de sentido.

O caminho para cumprir esse objetivo é o mesmo adotado no capítulo anterior. A primeira seção é destinada a revisar a abordagem semiótica de enunciação temporal enquanto categoria da sintaxe discursiva. Na próxima, o objeto de investigação é o tempo enquanto grandeza semiótica para que, junto com os resultados parciais da seção anterior, sejam examinadas as projeções temporais nos enunciados audiovisuais. Na sequência, os jogos *Braid*, desenvolvido pela Number None e de 2008, e *Quantum Break*, da Remedy Entertainment e lançado em 2016, serão apresentados e analisados com a finalidade de identificar as estratégias enunciativas que constroem um enunciado interativo no qual o tempo pareça ser manipulado.

4.1 Enunciação temporal no audiovisual

O conceito de tempo sempre fascinou a humanidade. A noção de que estamos reféns dele enquanto agente imperativo em nossas vidas coloca em perspectiva a própria existência humana. Em uma interpretação poética, a afirmação de Einstein¹¹¹ de que “a distinção entre passado, presente e futuro é só uma ilusão, ainda que persistente” nos parece fértil para iniciar as reflexões de como o tempo é discursivizado. Revisando a relação humana com o tempo, Fiorin (1996, p. 132) aponta que o tempo presente é o único que temos ciência, e passado e futuro ganham sentido em nossa memória do que já foi e em nossa espera do que está por vir. Sem memória e sem expectativa, não há passado ou futuro.

¹¹¹ Disponível em: <https://www.christies.com/lotfinder/Lot/einstein-albert-1879-1955-autograph-letter-signed-a-6089302-details.aspx>. Acesso em: 21 fev. 2020.

Como o tempo pode ser se o passado não é mais, o futuro não é ainda e o presente não é sempre? Por outro lado, falamos em tempo longo e tempo curto. No entanto, como se pode medir aquilo que não é? [...] A linguagem é o guia seguro, pois dizemos a respeito do passado que foi longo [...] e do futuro que será longo [...] (FIORIN, 1996, p. 130).

O autor indica então que esse tempo não presente existe pela linguagem, uma vez que podemos contar sobre o passado e predizer o futuro (FIORIN, 1996, p. 131). Atos enunciativos constantes em nossa experiência de vida dão concretude ao que já foi e ao que está por vir. O audiovisual é uma dessas linguagens. Segundo o autor, a linguagem "é o que propicia ao homem a experiência temporal, na medida em que só quando o tempo é semiotizado pode o ser humano apreendê-lo e medi-lo." (FIORIN, 1996, p. 139). Merleau-Ponty (1999) indica que escapar do presente pela linguagem é algo da natureza humana. Segundo o autor:

O passado e o porvir existem em demasia no mundo, eles existem no presente, e aquilo que falta ao próprio ser para ser temporal é o não-ser do alhures, do outrora e do amanhã. O mundo objetivo é excessivamente pleno para que nele haja tempo. O passado e o porvir, por si mesmos, retiram-se do ser e passam para o lado da subjetividade para procurar nela não algum suporte real, mas, ao contrário, uma possibilidade de não-ser que se harmonize com sua natureza (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 552).

As projeções temporais nos discursos enriquecem as interações dos sujeitos com o mundo e uns com os outros, e a sua construção é em essência um "efeito de sentido produzido na e pela enunciação" (FIORIN, 1996, p. 191). Por esse motivo o tempo que será objeto deste capítulo é sobretudo aquele que passa a existir no ato da manifestação do texto, ordenado pelo discurso, denominado tempo linguístico. É necessário, no entanto, distinguir outros dois tempos: o físico e o crônico. De acordo com Benveniste (1989, p. 71), o tempo físico é aquele "contínuo uniforme, infinito, linear, segmentável à vontade", e o crônico é aquele dos eventos, "em que se dispõem em série estes blocos distintos que são os acontecimentos". Segundo o autor:

Em todas as formas de cultura humana e em todas as épocas, constatamos de uma maneira ou de outra, um esforço para objetivar o tempo crônico. É esta uma condição necessária da vida das sociedades, e da vida dos indivíduos em sociedade. Este tempo socializado é o do calendário. Todas as sociedades humanas instituíram um cômputo ou uma divisão do tempo crônico baseada na recorrência de fenômenos naturais: alternância do dia e da noite, trajeto visível do sol, fases da lua, movimentos das marés, estações do clima e da vegetação, etc. (BENVENISTE, 1989, p. 72).

Tempos físico e crônico serão úteis para a pesquisa pois servirão de referência nos modos de sentir, medir e organizar a dimensão temporal, mas o tempo que passa a existir em cada ato de enunciação é o linguístico, que, segundo Fiorin (1996, p. 143), “comporta suas próprias divisões, em sua própria ordem, independentemente do tempo crônico”. É no tempo linguístico que se estabelecem as projeções temporais no enunciado, e a cada ato enunciativo duas temporalizações ocorrem: a do enunciado e a da enunciação. O tempo do enunciado consiste na disposição temporal dos eventos narrados, e o tempo da enunciação é aquele durante o qual o narrador conta os eventos (FIORIN, 1996, p 233).

O momento da enunciação estabelece, portanto, um *agora*, e a partir dele é possível fundamentar as demais localizações temporais dos acontecimentos enunciados (FIORIN, 1996). Há, do ponto de vista lógico, três formas de posicionar temporalmente um evento em relação a um outro: ou ele acontece simultaneamente, ou antes ou depois. Nos tempos projetados no enunciado, a categoria de ordem lógica que se aplica nessas posições é a *concomitância/não-concomitância*, sendo *anterioridade* e *posteridade* as duas possibilidades desta última (GREIMAS; COURTÉS, 2008; FIORIN, 1996). Deste modo, um acontecimento concomitante ao *agora* pode ser interpretado como presente, um anterior como pretérito, ou passado desse *agora*, e um posterior como futuro desse *agora*. Essas posições temporais identificadas pela aplicação da categoria topológica *concomitância/não-concomitância* (*anterioridade/posteridade*) ao momento da enunciação são chamados de momentos de referência (FIORIN, 1996). A mesma lógica de ordenamento rege todas as posições temporais dos acontecimentos. Deste modo, uma rede de posições temporais (GREIMAS; COURTÉS, 2008, p. 266) é instituída no discurso, e as ordenações dos estados e transformações contidas nele estão submetidas a esta rede. Estas configurações possibilitam o enunciador a situar temporalmente os acontecimentos, sempre uns em relação aos outros, para que a projeção temporal possa ser assimilada na fruição.

No fazer analítico a ser empreendido, o caminho será identificar esses momentos de referência concomitantes ao *agora* estabelecidos no momento da enunciação, para que na sequência possam ser encontrados aqueles anteriores ou posteriores, ou seja, os não concomitantes. Fiorin (1996, p. 144) chama a atenção para outras características temporais também presentes no tempo linguístico, como a duração, ordem (sucessividade e simultaneidade) e direção (retrospectiva e prospectiva). Essas noções também serão recursos analíticos da temporalização nos enunciados objeto deste estudo.

Revisados os caminhos pelos quais a temporalização é realizada, será avaliado como esses procedimentos operam no audiovisual que, historicamente, desenvolveram-se a partir

de usos e convenções para constituir um código de imagens e sons que situam temporalmente o espectador no discurso, e, assim como no espaço, tais procedimentos são responsáveis por projeções das mais simples às mais complexas.

No audiovisual a projeção temporal precisa ser entendida em função da ilusão de movimento que é possível criar a partir das técnicas de exibição de imagens e sons. Como revisado no segundo capítulo, o sintagma audiovisual consiste em imagens em movimento inscritas no espaço e no tempo, sincronizadas com sons, estes inscritos apenas no tempo. Uma primeira constatação é que sem tempo não há audiovisual. Uma imagem estática é capaz de representar o efeito do tempo utilizando estratégias como o desfoque de movimento, o contexto do que está sendo registrado ou uma composição de segmentos sequenciais de um movimento (ENTLER, 2007), mas é no audiovisual que o movimento é visto, testemunhado, resultante de uma ilusão construída na rápida exibição de quadros imagéticos e ouvido pela reprodução de sons. A percepção temporal está na essência da linguagem audiovisual.

Uma outra constatação é que se um espaço enunciado é constitutivo da visualidade, o dinamismo trazido pelo movimento nesse espaço será responsável pela percepção de que algo no espaço está mudando em função do tempo. O que diferenciaria, por exemplo, uma foto de uma parede branca e uma cena audiovisual sem som da mesma parede? Sem as referências de elementos visuais se deslocando no espaço, não é possível identificar o movimento. Isso não exclui o emprego de imagens estáticas no audiovisual, pois elas também mudam em função do tempo. *La Jetée*¹¹², de 1962, é um exemplo. Classificado nos créditos iniciais como *photo-roman* (foto-romance, em tradução livre), o curta ficcional apresenta memórias e viagem no tempo por meio de fotografias estáticas, uma voz *off* e efeitos sonoros. Em casos como esse, a duração e ordem das imagens, o ritmo das inserções, os sons que as acompanham, e outras preocupações temporais são elementos fundamentais na construção sincrética do enunciado. Não há, portanto, audiovisual sem projeção temporal, pois trata-se de uma linguagem que acontece em processo e por isso possui uma duratividade. Mesmo uma representação abstrata e ficcional que busca “anular” ou “remover” o tempo terá uma duratividade que fará com que a percepção da projeção temporal aconteça de qualquer forma.

Para as imagens dinâmicas, observa-se que quando elementos do mundo natural são representados, o destinatário, ciente de como esse elemento se comporta, saberá reconhecer

¹¹² JETÉE, La. Direção: Chris Marker. França: Argos Films, 1962 (28 min).

e avaliar a temporalidade dessa versão enunciada. Uma pessoa andando enquanto conversa, por exemplo, se captada e projetada com uma velocidade reduzida, terá a temporalidade reconhecida pelo público como dilatada, popularmente conhecida como "câmera lenta". Os movimentos são os mesmos, mas o tempo de deslocamento estará mais lento, assim como a voz estará estranhamente grave. Se a projeção invertesse a ordem da imagem, seria igualmente reconhecida a manipulação, já que a pessoa aparentaria andar de costas, com movimentação não natural, e com a fala articulada de modo estranho. O conhecimento prévio do destinatário é parâmetro de identificação da projeção temporal das coisas.

Enfim, não só o espaço é obrigatório para o audiovisual graças à visualidade, como também a visualidade dinâmica e a sonoridade são determinantes para que não haja audiovisual sem projeção temporal. Por esse motivo adotou-se como percurso analítico da tese entender primeiro a categoria espacial, depois a temporal, e, por último, a actancial. Identificou-se que, sem seguir a mesma configuração das línguas naturais, nas obras selecionadas para análise na tese as projeções de espaço e de tempo são primordiais na discursivização, sendo frequente que a categoria pessoa seja organizada em função das duas primeiras.

Para Tarkovski (1998), o tempo também é o cerne do audiovisual. Na obra *Esculpir o tempo*, o autor define o papel do diretor de cinema em função da dimensão temporal:

Qual é a essência do trabalho de um diretor? Poderíamos defini-la como "esculpir o tempo". Assim como o escultor toma um bloco de mármore e, guiado pela visão interior de sua futura obra, elimina tudo que não faz parte dela — do mesmo modo o cineasta, a partir de um "bloco de tempo" constituído por uma enorme e sólida quantidade de fatos vivos, corta e rejeita tudo aquilo de que não necessita, deixando apenas o que deverá ser um elemento do futuro filme, o que mostrará ser um componente essencial da imagem cinematográfica (TARKOVSKI, 1998, p. 72).

Fazer audiovisual, na visão do autor, é um trabalho com ênfase no registro e na manipulação do tempo enquanto substrato de significação. Decidir o que será deixado, retirado, substituído, acelerado, invertido etc. Crucial para a inteligibilidade dos eventos narrados e para a verossimilhança do discurso, o modo como o tempo é instaurado exige do enunciador um trabalho criterioso.

O início de qualquer contato com um enunciado audiovisual estabelece o *agora* resultante do momento da enunciação. Como o texto audiovisual nos permite "ver e ouvir" esse tempo e esse espaço enunciados, o que o enunciatário assiste é a esse *agora* que se desloca pelo fio do discurso. O modo hegemônico de montar uma cena pela composição

visual dos planos visa estabelecer essa configuração temporal. Isso explica por que a continuidade, exatamente com esse termo, é uma função técnica bastante valorizada, justamente porque falhas que denunciam a gravação fora de ordem dos planos suspenderiam o contrato entre os sujeitos da enunciação, fundado no efeito de uma história contada por ninguém.

É importante lembrar que o tempo linguístico é independente dos demais, ou seja, o *agora* do momento da enunciação pode ser em qualquer época do tempo crônico, real ou fictício. A saga *Star Wars*¹¹³ ilustra bem essa possibilidade. Todos os filmes principais da franquia abrem com um texto verbal escrito informando que aquela história prestes a ser contada se passou "há muito tempo, em uma galáxia muito, muito distante", instaurando um momento de referência em um longínquo e impreciso passado, que, a partir dessa informação, passa a ser o *agora* da enunciação.

A não ser que seja possível identificar evidências que levem a concluir outra coisa (como dilatação, inversão etc.), o *agora* que se desloca pelo discurso opera na concomitância, o que significa que aquilo que está sendo visto está ao mesmo passo temporal do *agora* da enunciação. *Agoras* contíguos compõem o tempo do discurso.

Algumas obras seguem com rigor essa concomitância entre o *agora* da enunciação e o tempo projetado dos acontecimentos enunciados. A série *24 Horas*¹¹⁴ e o filme *Timecode*¹¹⁵, por exemplo, narram eventos com a mesma duração e sequência do tempo transcorrido no ato da enunciação. A métrica do tempo crônico é a mesma para o tempo da enunciação e para o do enunciado. No longa, os eventos são apresentados em planos-sequência e simultaneamente (a tela é dividida para mostrar os quatro enredos paralelos) e duram 93 minutos, assim como a duração do filme, e na série televisiva, há vinte e quatro episódios de uma hora cada, também com eventos que duram uma hora, compondo juntos um dia na vida do protagonista. Em *24 horas* até mesmo o intervalo comercial é compensado na passagem temporal.

Obras como essas são criadas para ficarem interessantes nessa duratividade, mas o mais recorrente no audiovisual não é essa configuração temporal, e sim aquela que seleciona os eventos mais relevantes de um percurso narrativo e os apresenta sequencialmente. Nesses casos, o enunciador terá instaurado marcações que explicitem a mudança do *agora* para um

¹¹³ STAR Wars. Filmes e séries de TV baseados no universo ficcional criado por George Lucas. Estados Unidos: Lucasfilm Ltd. Primeiro filme estreou em 1977.

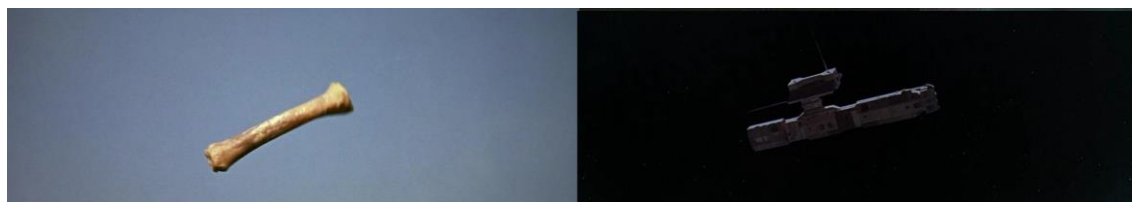
¹¹⁴ 24 Horas. Criadores: Joel Surnow e Robert Cochran. Estados Unidos: Fox Broadcasting Company. Seriado televisivo, estreia em 24 de maio de 2010.

¹¹⁵ TIMECODE. Direção: Mike Figgis. Estados Unidos: Screen Gems, 2000 (97).

momento posterior que, uma vez vigente, será um novo *agora*, mas um *agora* posterior e não contíguo ao *agora* anterior. Essa operação, já tradicional e facilmente assimilada pelo público, constrói um enunciado que pode contar uma história de noventa anos em duas horas de filme, selecionando os momentos mais relevantes para o percurso narrativo visado.

Um emblemático corte em *2001: Uma odisseia no espaço*¹¹⁶ ilustra esse modo de "pular" de um *agora* para outro (Figura 51). O filme conecta abruptamente quatro milhões de anos ao apresentar sequencialmente um osso na pré-história da humanidade seguido de um satélite representativo do futuro da espécie. Um *agora* no passado conectado por um “corte seco” a um momento de referência posterior.

Figura 51 – Dois *agoras* separados por eras da humanidade e conectados por um corte



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens *2001: Uma odisseia no espaço*.

A direção progressiva e sucessiva dos acontecimentos não é a única forma de projetar tempos. Algumas produções criam enunciados com temporalidades que rebuscam duração, ordem e direção dos eventos. O filme sueco *A Carruagem Fantasma*¹¹⁷, já em 1921, construiu uma projeção temporal inteligível que contava com *flashbacks* dentro de *flashbacks*. Baseado em uma interrupção do *agora* para que um momento anterior ocupe temporariamente o discurso, o *flashback* é bastante usado na linguagem audiovisual e sua recorrência já consolidou padrões de uso, como sinalizações sonoras no início e no fim deles (o mais clichê é um som de harpa) e fotografia diferenciada, frequentemente com cores menos saturadas. Um dos motivos pelos quais o seriado *Lost*¹¹⁸ chamou atenção do público e crítica foi a proposta de construir uma narrativa complexa, com múltiplo protagonismo empregando recorrentemente o recurso do *flashback*, o que virou uma característica marcante da série. O filme *Feitiço do Tempo*¹¹⁹ apresenta um personagem que

¹¹⁶ 2001: Uma Odisseia no Espaço. Direção: Stanley Kubrick. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer e Stanley Kubrick Productions, 1968 (142 min).

¹¹⁷ CARRUAGEM Fantasma, A. Direção: Victor Sjöström. Suécia: Svensk Filmindustri, 1921 (104).

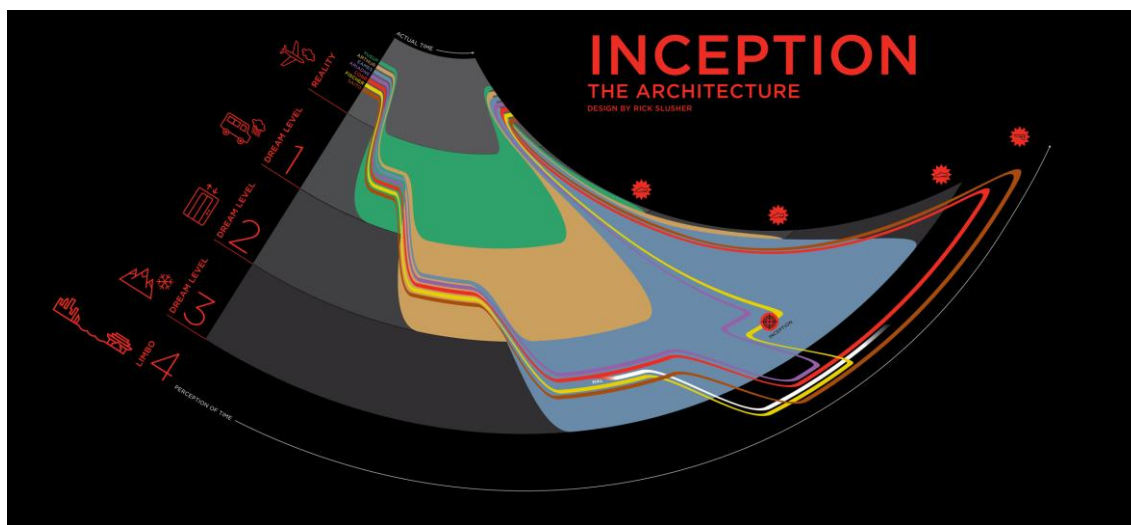
¹¹⁸ LOST. Criação: Jeffrey Lieber, J. J. Abrams e Damon Lindelof. Estados Unidos: Bad Robot Productions, Touchstone Television e ABC Studios. Seriado televisivo, estreia em 22 de setembro de 2004.

¹¹⁹ FEITIÇO do Tempo. Direção: Harold Ramis. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1993 (103).

fica "preso" em um dia, mostrando ao público sucessivos recomeços a serviço do percurso narrativo.

As obras de Christopher Nolan são exemplos mais recentes de projeções temporais não convencionais. *Amnésia*¹²⁰ conta uma história que alterna eventos anteriores com posteriores que se revezam, aproximando-se do que seria o meio da ordem dos acontecimentos. *A Origem* apresenta em seu clímax cinco tempos simultâneos, mas com velocidades diferentes e uma ação que se passa em todos eles (Figura 52). *Dunkirk*¹²¹ conta de modo simultâneo três eventos com durações diferentes (uma hora, um dia e uma semana), alternando momentos entre eles e criando pontos de intersecção. Em obras desse tipo, a temporalidade funciona como uma espécie de desafio para o público, que pelo ato ativo do olhar observa a temporalidade fragmentada e desordenada e a organiza cognitivamente.

Figura 52 – Mapa das temporalidades simultâneas e com diferentes velocidades de progressividade em *A Origem*



Fonte: Rick Slusher¹²².

Outra possibilidade é representar rápidos instantes em longas durações. Super-heróis, com super-velocidades, costumam ser apresentados a partir de um efeito de dilatação da duração, de modo que todos os elementos em cena estão muito lentos enquanto o herói se move naturalmente. Aspectualizado por este ator, o discurso constrói

¹²⁰ AMNÉSIA. Direção: Christopher Nolan. Estados Unidos: Summit Entertainment, Team Todd e Newmarket Films, 2000 (113 min).

¹²¹ DUNKIRK. Direção: Christopher Nolan. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2017 (106 min).

¹²² Disponível em: <https://www.fastcompany.com/1662130/infographic-of-the-day-inception-contest-winner>. Acesso em: 21 fev. 2020.

assim o efeito de que é possível contemplar por vários segundos o que aconteceu em um rápido instante. É possível, inclusive, explorar por tempo indeterminado um mesmo instante. O anúncio audiovisual *Carousel*¹²³, da Philips, apresenta uma narrativa completa de assaltantes roubando um hospital e que é revelada ao público por uma câmera que passeia por uma cena "congelada". A distribuição espacial dos elementos e a montagem empreendida pelo plano-sequência revelam muitos elementos da transformação narrativa, todos simultâneos. A duração do tempo crônico dos eventos narrados é zero.

A competência de perceber as projeções temporais tem ganhado mais relevância comercial no cenário transmídia e nas lógicas de franquias nas quais o cinema comercial opera. Os chamados "universos cinematográficos", convenientes aos conglomerados de mídia por motivar um grande público a consumir seus diferentes produtos, engajam pelo prazer da exploração e exigem dos fãs um conhecimento enciclopédico e coletivo para dar conta de todos os eventos que compõem a ficção apresentada (JENKINS, 2008). Presentes há décadas, sagas como a de *Star Wars*, a de *Harry Potter*, conhecida como *Wizards World*¹²⁴, e a dos super-heróis do *Universo Cinematográfico Marvel*¹²⁵ contam uma mesma história em diferentes obras, por diferentes mídias, ao longo de anos. Os eventos narrados ganham cada vez mais complexidade muitas vezes pelo simples fato de serem numerosos, e uma temporalização incoerente ou descuidada pode comprometer a experiência de suas audiências. Em contrapartida, o efeito emocional eufórico que elas podem provocar por acompanharem o público por uma longa duração justifica o esforço de unificar tantos eventos em diversas obras durante anos. Pelo mesmo motivo é que às vezes um episódio ou capítulo final de produção seriada nem é bom, mas comove. Afinal, aqueles personagens acompanharam o público por uma longa duração, e se em alguns desses momentos um laço afetivo foi criado, a despedida pode provocar emoções significativas.

No caso das produções televisivas, a transmissão simultânea para um público massivo é a principal característica que a diferencia, do ponto de vista da temporalização, das demais mídias audiovisuais. Seja o tempo da enunciação contemplando a transmissão e recepção concomitante à produção (popularmente conhecida como "ao vivo"), ou a transmissão de programas gravados, a televisão em fluxo estabelece um *agora* simultaneamente para um grande público, produzindo um efeito de presença constitutivo

¹²³ Disponível em: <https://www.stinkstudios.com/work/philips-carousel>. Acesso em: 21 fev. 2020.

¹²⁴ WIZARDING World. Série de filmes baseados na série de livros escrita por J.K. Rowling. Estados Unidos e Reino Unido: Warner Bros. Pictures. Primeiro filme estreou em 2001.

¹²⁵ UNIVERSO Cinematográfico Marvel. Universo ficcional centrado na série de filmes de super-heróis da Marvel. Estados Unidos: Marvel Studios. Primeiro filme estreou em 2008.

da mídia televisiva (FECHINE, 2008). As finalidades discursivas dessa configuração são as mais diversas. Nas plataformas de vídeo sob demanda, as projeções temporais têm apontado para modelos narrativos que prezam pelo prazer do ato de fruir todos os episódios de modo sequencial e predominantemente ininterrupto, as conhecidas "maratonas" (NASCIMENTO NETO, 2016).

De todo modo, os procedimentos para instaurar o tempo nos enunciados audiovisuais estão na essência da própria linguagem e refletem o rico cenário comunicacional do qual as mídias audiovisuais fazem parte. Na próxima seção, o tempo será avaliado enquanto elemento sensível para que, na sequência, ele possa ser entendido nos enunciados interativos.

4.2 Apreensão do tempo e as relações de sentido

Objeto de estudo por diversas perspectivas, como a Física, a Psicologia, a História e a própria Comunicação, interessa para esse estudo uma abordagem que entenda o tempo como uma grandeza semiótica articulada no ato enunciativo audiovisual e que, em obras com efeito de sentido de interatividade, seja permitida a sua manipulação pelo enunciatário a fim de atender a um prazer estético característico das mídias digitais

Landowski (2002, p. 67) lembra que o sentido do tempo só existe graças à competência que nós, sujeitos, temos de perceber o mundo. A dimensão temporal, nessa leitura, só é sensível pois percebemos os acontecimentos ao nosso redor e estabelecemos, dessa forma, noções temporais. Por esse motivo, o tempo enquanto objeto semiótico organiza-se em função dos sujeitos. "A temporalização condiciona toda e qualquer forma de apreensão de nosso estar no mundo enquanto mundo significante" (LANDOWSKI, 2002, p. 69). Merleau-Ponty (1999, p. 551) chega em conclusão similar ao afirmar que o tempo nasce da relação dos indivíduos com as coisas, e que "nas próprias coisas, o porvir e o passado estão em uma espécie de preexistência e de sobrevivência eternas".

Os modos como nós, sujeitos, sentimos o tempo do mundo natural e aquele do mundo do enunciado não guardam tantas diferenças quanto uma primeira análise parece apontar. Segundo Landowski:

Espaço-tempo fictício do mito ou da obra literária – espaço “vivido” na espessura do cotidiano: que diferença então existe entre os dois senão uma tênue discrepância de níveis? Ambos procedem de um mesmo fazer exploratório que, figurado no enunciado, eu diretamente assumido diante do real, deixa na superfície das coisas suas marcas, embora devessem permanecer invisíveis para outrem: alguns pontos de referência que dão sentido ao que, a princípio, é apenas da ordem da substância perceptível, que transforma, o ambiente geográfico e referencial num meio vivo e articulado, sensível e significante (LANDOWSKI, 2002, p. 70).

O autor menciona "as marcas na superfície das coisas" como elementos sensíveis que nos permitem entender o nosso redor por um tempo e espaço que ganham significados. Eventos cíclicos naturais, como o movimento aparente do sol, as estações do ano e períodos de cheia fluviais são exemplos dessas marcações que originam percepções de que o "tempo passa". Não à toa que as formas de registrar e medir o tempo também são historicamente marcações que dependem de uma mudança espacial comparativa, como areia, ponteiros ou algarismos que "mudam" para indicar a sucessão de instantes. O tempo "anda" pois os eventos "andam". Estes últimos que nos dão a percepção do primeiro. Estas marcações fazem parte da nossa experiência temporal cotidiana em diferentes aspectos. A expectativa de que a valorização da ciência, por exemplo, é algo progressivo temporalmente em nossa civilização explica por que expressões como "voltamos à Idade Média" são usadas quando frentes de pensamento como o terraplanismo, criacionismo e movimentos antivacina prosperam. Ter claro que são os acontecimentos que nos dão a percepção do tempo é fundamental para compreender as estratégias de temporalização discursiva. Sobre tempo e eventos, Merleau-Ponty explica que:

Se o tempo é a dimensão segundo a qual os acontecimentos se expulsam uns aos outros, ele é também a dimensão segundo a qual cada um deles recebe um lugar inalienável. Dizer que um acontecimento tem lugar é dizer que será verdadeiro para sempre que ele teve lugar. Cada momento do tempo, segundo sua própria essência, põe uma existência contra a qual os outros momentos do tempo nada podem (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 525).

O autor deixa claro esse elo entre acontecimento e instante, reproduzindo em certa medida a percepção comum de que o tempo é absoluto. Sendo a dimensão temporal sensível por tais marcações, identifica-se como caminho para alterar o tempo um conjunto de operações que modifiquem diretamente essas evidências nos acontecimentos para que, com isso, o próprio tempo pareça ter sido mudado. Uma parede branca pintada de vermelho poderá passar a sensação de retorno no tempo caso seja pintada de branco novamente. A

agência constitutiva das experiências audiovisuais interativas pode ser um método para este recurso de criação de efeito de tempo manipulável.

4.3 Novas representações temporais, novos significados

Em diferentes manifestações artísticas, propostas de representações temporais deslocadas da referencialidade do mundo natural são historicamente presentes. Se no tempo crônico a coerência está fixada na direção progressiva e ordem sucessiva do tempo de um mesmo espaço, no linguístico não há essa obrigatoriedade. Sobre isso, Fiorin afirma que:

Os tempos, no discurso, fogem das rígidas convenções do sistema, mesclam-se, sobrepõem-se, perseguem uns aos outros, servem de contraponto uns aos outros, afastam-se, aproximam-se, combinam-se, sucedem-se num intrincado jogo de articulações e de efeitos de sentido (FIORIN, 1996, p. 229).

Muitos enunciados exploram justamente esses efeitos provenientes de articulações dos momentos de referência que no tempo físico não seriam possíveis. No audiovisual, tal estratégia está presente desde o advento do cinema. No filme *The Untamable Whiskers*¹²⁶, Georges Méliès interpreta um personagem que se transfigura no que ele mesmo desenha em um painel. Em uma das metamorfoses, ele se transforma em um homem velho (Figura 53). O aparente envelhecimento acelerado é um truque produzido por meio de uma lenta fusão entre dois planos, um com ele mais jovem e, no outro, ele maquiado como mais velho.

Figura 53 – Três estágios do personagem de Méliès na fusão gradual entre dois trechos responsáveis pela ilusão de envelhecimento acelerado em *The Untamable Whiskers*



Fonte: Montagem nossa, feita com imagem de *The Untamable Whiskers*.

O recurso usado pelo artista aponta para a relevância em examinar por quais caminhos o enunciador pode deixar marcações temporais que, associadas aos instantes, são

¹²⁶ UNTAMABLE WHISKERS, The. Direção: Georges Méliès. França: Star Film Company, 1904 (3 min).

o campo operacional para que o tempo pareça ser manipulado. Observa-se que a predisposição do público é entender o progresso temporal de um novo enunciado como sendo análogo ao do tempo físico até que elementos específicos o façam pensar diferente. Muitas produções exploram essa expectativa, pautada sobretudo na recorrência de textos que de fato são assim, para criar armadilhas com efeitos de sentido diversos.

Em *Following*¹²⁷, as cenas são apresentadas de modo embaralhado, criando falsas continuidades que são percebidas pelos destinatários mais atentos às marcações que denunciam essa construção, como as mudanças de cabelo e barba de um dos personagens. O seriado *Westworld*¹²⁸ conta de modo paralelo diferentes momentos da trama sem deixar claro qual é a relação de concomitância desses percursos. O longa-metragem *Closer*¹²⁹ projeta tempos posteriores ao *agora* vigente em vários momentos, e sem marcar de modo explícito. Alguns detalhes sutis são inseridos eventualmente para que se possa concluir essas mudanças.

As marcações na superfície das coisas dão informações suficientes para que o enunciatário interprete e conclua qual é a relação entre os momentos. Nos exemplos mencionados, a própria ordem dos eventos do percurso narrativo funciona como marcação, e a dosagem do quão claras ou explícitas elas estarão é uma decisão do enunciador, que pode estruturar efeitos discursivos com isso. Os momentos de referência podem ser usados, por exemplo, para reservar surpresas ao público. No último episódio da terceira temporada de *Lost*¹³⁰, o que se pensava ser um *flashback* de um dos personagens perdidos na ilha era, na verdade, um *flashforward*, ou seja, um intervalo temporal posterior e não anterior. Indicadores nas cenas antecipavam essa não concomitância, mas eram fracos perto do contexto da série que até aquele ponto nunca tinha usado esse recurso. No final do episódio a marcação de posterioridade é explicitada em uma das falas do personagem. O clássico final de *Planeta dos Macacos*¹³¹ também revela que o espaço-tempo que achávamos ser um na verdade era outro: o tempo todo os astronautas estavam no próprio planeta Terra, em um futuro pós civilização humana. Em *A Vila*¹³², é revelado no final do filme que a aparente

¹²⁷ FOLLOWING. Direção: Christopher Nolan. Reino Unido: Syncopy Films e Next Wave Films, 1998 (69 min).

¹²⁸ WESTWORLD. Desenvolvedores: Jonathan Nolan e Lisa Joy. Estados Unidos: HBO. Seriado televisivo, estreia em 2 de outubro de 2016.

¹²⁹ CLOSER. Direção: Mike Nichols. Estados Unidos: Sony Pictures Entertainment, 2004 (104 min).

¹³⁰ LOST. Criação: Jeffrey Lieber, J. J. Abrams e Damon Lindelof. Estados Unidos: Walt Disney Studios Home Entertainment. Seriado televisivo, estreia em 22 de setembro de 2004.

¹³¹ PLANETA dos macacos, O. Direção: Franklin J. Estados Unidos: Schaffner 20th Century Fox, 1968 (112 min).

¹³² VILA, A. Direção: M. Night Shyamalan. Estados Unidos: Touchstone Pictures, 2004 (108 min).

comunidade estadunidense do interior da Pensilvânia no século XIX estava, na verdade, no tempo contemporâneo. Os acessos à significação conduzem a uma interpretação de que se tratava de um filme de época, mas na verdade a vila era mantida em segredo no interior de uma reserva ambiental.

O design de produção, como verificado em *Lost* e em *A vila*, é um evidente recurso para gerar uma marcação. É de senso comum que algumas épocas possuem elementos específicos como arquitetura, objetos, figurino e penteados. Controlar a figuratividade do espaço é um modo de instaurar momentos de referência. A trilha musical é outro. Muitas produções apresentam ou reforçam uma reconstrução de época empregando músicas reconhecidas como daquele tempo, ou com instrumentos e gêneros característicos dele. Outro recurso de marcação é exibir um elemento com movimentação amplamente conhecida e manipular esses deslocamentos espaciais para que a conclusão seja que o tempo foi modificado. Se o ponteiro que indica a hora no relógio começar a girar com mais velocidade em uma cena, o resultado é o entendimento de que o tempo está passando mais rápido. Se ele inverter a direção, é porque o tempo está voltando. Isso vale para uma vela inteiramente consumida exibida logo depois da mesma vela recém-acesa, pois o público sabe especular o tempo que leva para uma vela acabar e conclui que aquela junção "pulou" de um *agora* para outro posterior. O envelhecimento de um personagem, seja por maquiagem, efeitos digitais ou troca de elenco, pertence a essa mesma categoria.

A série alemã *Dark*¹³³ é um exemplo de trabalho bem-sucedido de seleção de elenco, pois apresenta os mesmos personagens em três épocas distintas. Como são muitos deles, e triplicados temporalmente, a semelhança das fisionomias é um importante guia para interpretar as projeções temporais. Outro interessante exemplo é o da minissérie britânica *Drácula*¹³⁴. O final do segundo capítulo surpreende o público ao revelar que o icônico vampiro, ao escapar de um naufrágio no século XIX, chega a uma praia no mundo contemporâneo. A revelação é feita quando Drácula, sem consciência de que "dormiu" no fundo do oceano por vários anos, é surpreendido por autoridades em carros e helicóptero, já que antes disso a figuratividade do enunciado tornava perceptível apenas uma praia à noite (água e areia podem ser de qualquer época) e o vampiro, que, popularmente, é conhecido por não apresentar marcas de envelhecimento.

¹³³ DARK. Criação: Baran bo Odar e Jantje Friese. Alemanha: Wiedemann & Berg Television. Seriado televisivo, estreia em 1 de dezembro de 2017.

¹³⁴ DRÁCULA. Criação: Mark Gatiss e Steven Moffat. Reino Unido: BBC One e Netflix. Seriado televisivo, estreia em 1 de janeiro de 2020.

Indicativos verbais também são bastante utilizados. Escritas, como no já citado exemplo de *Star Wars*, são caminhos rápidos que, utilizando palavras que indicam especificações temporais, trocam a concomitância. As palavras faladas podem ter o mesmo efeito. Se um personagem anuncia um evento posterior ou anterior ao momento da enunciação feita por ele e imagens e sons são inseridos nesse contexto, na sequência ou simultaneamente, entende-se que tais imagens e sons são da temporalidade mencionada.

Com essas possibilidades de marcações de referências verificadas, é possível avaliar os enunciados audiovisuais que propõem efeitos de temporalidade irreais. Histórias sobre viagem no tempo fazem parte deste grupo e são recorrentes no audiovisual. A possibilidade de saltar ao passado ou no futuro e lá poder agir é premissa de diferentes narrativas que precisam projetar os eventos de tal modo que suas relações temporais fiquem coerentes no tempo linguístico mesmo sem respeitar as lógicas do crônico.

*De volta para futuro*¹³⁵ é uma das mais populares. O filme conta a história de um adolescente que viaja ao passado e acidentalmente atrapalha a união dos seus jovens pais, tendo que correr contra o tempo para uni-los novamente antes que ele próprio deixe de existir. O próprio título do filme é um paradoxo temporal construído pelo verbal. A máquina do tempo apresentada nele é um carro cujo painel possui um campo para que a data de destino seja digitada. O painel mantém os viajantes e o público informados sobre quando os personagens estão. A obra utiliza os Algarismos de Data e Hora do Tempo Crônico para demonstrar a manipulação temporal. Recurso similar também foi usado em *Planeta dos Macacos*, no painel da nave Icarus, e em *A Máquina do Tempo*¹³⁶ (Figura 54). Neste último, o protagonista aciona o máquina e, a partir de um efeito de *time-lapse* de velocidade variável, a obra projeta uma sobreposição de temporalidades: dentro da fronteira do equipamento o tempo não é alterado e do lado de fora a velocidade é acelerada ou desacelerada de acordo com um manche da máquina, progressivamente quando a viagem é para o futuro e regressivamente quando para o passado.

¹³⁵ DE VOLTA para o futuro. Direção: Robert Zemeckis. Estados Unidos: Universal Pictures, 1985 (116 min).

¹³⁶ MÁQUINA do tempo, A. Direção: Simon Wells. Estados Unidos: Parkes/MacDonald, DreamWorks Pictures e Warner Bros. Pictures, 2002 (96 min).

Figura 54 – Painéis dos filmes com viagens temporais que situam com a sistematização do tempo crônico quando é o *agora* do tempo enunciado



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens *De volta para futuro*, *Planeta dos Macacos* e *A Máquina do Tempo*.

Os três filmes citados apresentam modalidades de veículos capazes de se deslocarem temporalmente. Outro exemplo é a nave espacial TARDIS, máquina do tempo do popular seriado britânico *Doctor Who*¹³⁷. Mas outra recorrência nesta categoria de narrativas audiovisuais são os artefatos operados pelos sujeitos para a mesma finalidade. Na comédia *Click*¹³⁸, o protagonista recebe um mágico controle remoto de televisão que quando apontado para uma direção do mundo diegético é capaz de ações como avançar, retroceder, dar *play* ou *pause*. Em *Doutor Estranho*¹³⁹, o mago e super-herói utiliza um amuleto místico para criar círculos de magia nas mãos que, quando manipulados, afetam a progressividade do tempo. Em *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban*¹⁴⁰, os bruxos possuem o vira-tempo, uma espécie de ampulheta fixada em um colar e que regressa no tempo quem estiver vestindo o acessório, de acordo com a quantidade de giros realizados na ampulheta, uma hora para cada. Nesses e em outros exemplos, a dimensão ficcional justifica um artefato que é utilizado com interface operacional para manipular o tempo (Figura 55). O recurso auxilia o enunciatário a situar os eventos temporalmente uns em relação aos outros.

¹³⁷ DOCTOR Who. Criação: Sydney Newman, C. E. Webber e Donald Wilson. Reino Unido: BBC One. Seriado televisivo, estreia em 23 de novembro de 1963.

¹³⁸ CLICK. Direção: Frank Coraci. Estados Unidos: Revolution Studios, Happy Madison e Original Film, 2006 (107 min).

¹³⁹ DOUTOR Estranho, Scott Derrickson. Estados Unidos: Marvel Studios e Walt Disney Studios Motion Pictures, 2016 (115).

¹⁴⁰ HARRY Potter e o Prisioneiro de Azkaban. Direção: Alfonso Cuarón. Reino Unido e Estados Unidos: Heyday Films, 1492 Pictures e Warner Bros. Pictures, 2004 (142).

Figura 55 – Exemplos de artefatos diegéticos que mediam a manipulação da superfície das evidências que criam a ilusão de manipulação temporal



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens de *Doutor Estranho* e *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban*.

Nas produções audiovisuais interativas, as articulações temporais estão associadas ao conteúdo programado nos sistemas digitais e as projeções podem ou não ser ênfase na agência oferecida. Filmes interativos apresentam um tempo manipulado a cada escolha na narrativa ramificada, por exemplo, mas nesses casos o centro da interatividade simulada pode não ser na projeção temporal, então o prazer na navegação estará direcionado geralmente para a categoria pessoa. Na campanha publicitária *The Tippex Experience 2*¹⁴¹, a ramificação programada é centralizada no tempo. O filme interativo copia a interface do portal de vídeos YouTube para criar uma situação na qual um dos personagens, para se salvar do impacto de um meteoro, retira o produto anunciado, um corretivo de fita, apaga o ano descrito no título do vídeo e pede ajuda ao público, que deve salvá-los digitando no espaço criado um ano do tempo crônico (Figura 56). O sistema conecta os números digitados a trechos que mostram os personagens nos anos inseridos. Por ter pouca duração e contexto narrativo, a figuratividade sonora e visual é bastante explícita, lançando mão de elementos estereotipados do período digitado.

¹⁴¹ TIPPEX Experience 2, The. França: Les Télécréateurs, Paris-based studio Les 84, and French interactive agency Buzzman-h, 2012. Campanha publicitária interativa.

Figura 56 – Digitar o ano no título do vídeo muda o tempo do enunciado na campanha *The Tippex Experience 2*



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens da campanha *The Tippex Experience 2*.

Em jogos de simulação como *The Sims* e *Papers Please*, é comum o artifício de criar uma passagem de tempo que substituiu os minutos por segundos, ou seja, há um relógio indicando a passagem de tempo do enunciado, mas sessenta minutos no jogo são na verdade sessenta segundos do tempo da enunciação. A velocidade, no entanto, não é acelerada. É apenas uma forma de promover mais tempo ficcional em menos tempo de jogo. No caso do *The Sims*, o destinatário pode acelerar o tempo para evitar ações desinteressantes da simulação. Se no tempo da enunciação em *Spore* um jogo completo pode durar algumas horas, a duração enunciada é de milhões de anos, já que na narrativa o jogador promove e acompanha a evolução de uma espécie inicialmente unicelular para uma civilização complexa e tecnológica.

Ter consciência do tempo da enunciação pode ser importante na criação de efeitos no discurso. Anunciado como um documentário interativo, *A Journal Of Insomnia*¹⁴² apresenta pessoas que sofrem de insônia e que compartilham essas experiências com o público. Para assistir ao projeto, no entanto, é preciso acessar o site e "reservar" um horário com um dos personagens, que ligará de madrugada para que nas duas horas seguintes seja possível assistir ao filme. O aplicativo *Haunting Melissa*¹⁴³, de modo similar, só libera um segundo fragmento da narrativa ficcional de terror predominantemente durante a madrugada, sem aviso prévio, utilizando para isso a voz da personagem que "assombra" o destinatário pelo som da notificação do dispositivo. No primeiro exemplo, disponibilizar o produto audiovisual na madrugada tem o potencial de criar uma conexão com os personagens com insônia, já que o horário da enunciação forçado deveria ser usado para

¹⁴² JOURNAL, of Insomnia, A. Criação: Bruno Choiniere, Philippe Lambert e Thibaut Duverneix and Guillaume Braun. França, 2012. Web documentário interativo.

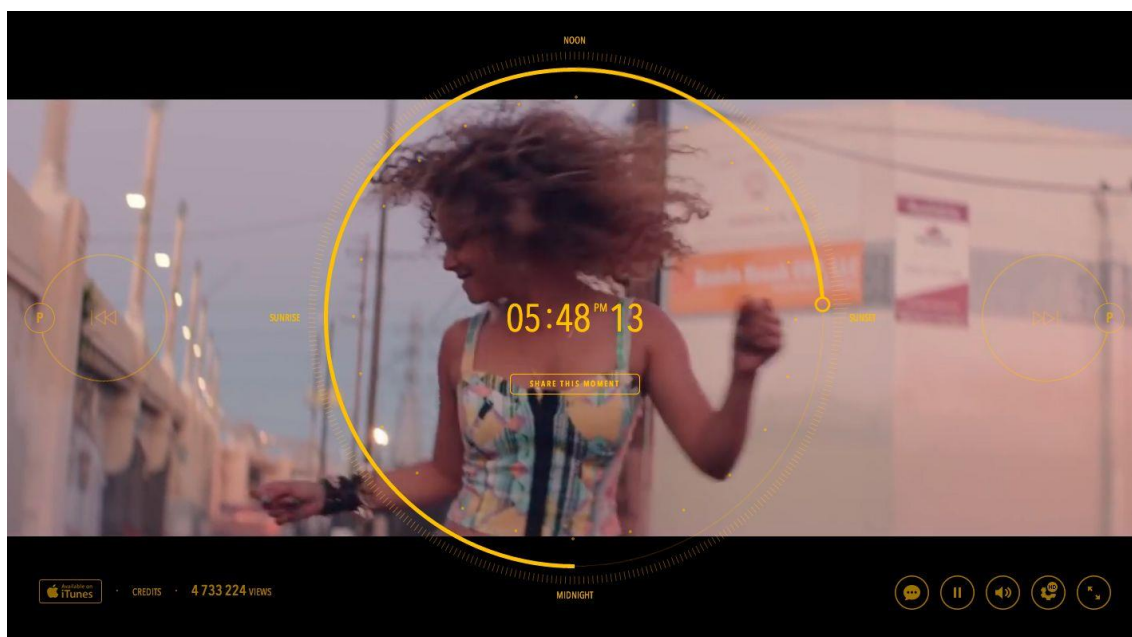
¹⁴³ HAUNTING Melissa. Criação: Neal Edelstein e Andrew Klavan. Estados Unidos: Hooked Digital Media, 2013. Aplicativo.

dormir, e no segundo, o habitual silêncio, escuro e solidão da madrugada podem reforçar uma situação de medo visada pelo gênero do produto.

O videoclipe interativo *Happy: Pharrell Williams*¹⁴⁴ articula de modo engenhoso as projeções temporais utilizando os recursos dos meios digitais. O site apresenta em vídeo pessoas cantando repetidamente a música enquanto caminham pela cidade, durante vinte e quatro horas. O tempo do enunciado e do vídeo tem essa duração, mas a ideia é que o da enunciação não tenha. O público utiliza a interface gráfica na figura de um relógio (Figura 57) e seleciona outros horários do dia, o que promove um salto arquitetado de tal modo que o mesmo momento da canção seja o critério de conexão com o intervalo escolhido, não prejudicando, deste modo, a continuidade musical. Isso faz com que todo o clipe seja uma situação de escolha *pluri-optativa sem prazo* na qual a anterior é englobante da próxima. O termo incoativo, ou seja, o início, é programado para começar na abertura do site, que sincroniza o horário do tempo crônico do tempo enunciado com o mesmo no crônico da enunciação. Em outras palavras, se alguém acessar às 9h35 da manhã, será 9h35 nos eventos narrados. O vídeo recomeça assim que concluído, o que anula a terminatividade que só existe quando a experiência for interrompida. O conjunto de estratégias cria um efeito de duratividade permanente concomitante ao tempo crônico da enunciação, e que oferece ao enunciatário a chance de operar não concomitâncias anteriores ou posteriores no intervalo de um dia mediada pela interface gráfica de um relógio.

¹⁴⁴ FIFTEEN. Direção: Gavin Michael Booth. Estados Unidos: Mimetic Entertainment e Blumhouse Productions, 2015 (20 min).

Figura 57 – Interface gráfica do videoclipe interativo *Happy: Pharrell Willams*



Fonte: Imagem do videoclipe interativo *Happy: Pharrell Willams*.

Cabe mencionar de modo breve as transmissões ao vivo para a internet em redes sociais online, quando os tempos da enunciação e linguístico são concomitantes. Figuras públicas costumam fazer as populares *lives*, que criam uma ideia de proximidade com o público, pelo efeito de presença da transmissão direta, mas com novos contornos quando um campo de comentários ou reações (como no Facebook e Instagram) é oferecido. Ao oferecer um enunciado no qual um comentário pode pautar o que acontece na *live* e ao colocar outros espectadores em contato via *chat* diretamente no texto enunciado, o enunciador cria a sensação de que aqueles elementos inseridos no sistema atualizam o discurso. Mesmo que o comentário não seja correspondido pelo enunciador ou pelos outros enunciatários, ele aparece na tela e consolida a atualização do enunciado, produzindo um efeito discursivo de participação (ainda que inócuo para os demais) e por isso as *lives* podem ser entendidas aqui como um audiovisual interativo objeto da tese. Será destacada uma experiência ficcional produzida neste contexto, o filme *Fifteen*¹⁴⁵. Veiculado próximo ao Halloween de 2015 pelo Periscope, serviço destinado para *streaming* de vídeo ao vivo feito pelo *smartphone*, o curta mostra um assassino mascarado que inicia a transmissão e avisa aos seguidores que ele irá matar pessoas. Muitos seguidores que acompanharam a produção ficaram em dúvida se aquilo era real ou não. Nos comentários, manifestações de diferentes

¹⁴⁵ FIFTEEN. Direção: Gavin Michael Booth. Estados Unidos: Mimetic Entertainment e Blumhouse Productions, 2015 (20 min).

tipos: algumas entendendo como ficção e torcendo para os personagens, outros recomendando chamar a polícia por precaução, e outros reprovando a proposta. Questionado do ponto de vista ético, o filme aproveitou o efeito de presença da transmissão direta e a incorporação dos comentários no texto audiovisual para provocar medo.

Observa-se na variedade de exemplos trazidos como a projeção temporal pode ser aplicada criativamente na discursivização. Design de produção, trilha musical, movimentações espaciais de elementos conhecidos, indicações verbais escritas e faladas são exemplos de articulações expressivas que - combinadas - instauram o tempo no discurso. Como o tempo é sensível por elas, alterações provocadas diretamente nelas criam o efeito de modificações no tempo, caminho adotado para criar temporalidades com efeito de impossíveis. Será analisado a seguir de que modo esse último efeito é construído no audiovisual interativo.

4.4 Análises

Braid e *Quantum Break* foram os jogos selecionados para que a categoria tempo fosse analisada. Assim como nas obras do espaço, o primeiro critério de escolha do *corpus* deste capítulo foi a proposta de temporalização deslocada da referencialidade do mundo natural permitida via agência. Inovações em linguagem, popularidade e prestígio entre público e crítica também foram considerados. A revisão sobre as formas de enunciar tempo nos discursos audiovisuais e o entendimento de que alterações nas evidências dos acontecimentos podem provocar o sentido de tempo manipulado auxiliarão na compreensão da dinâmica enunciativa das obras escolhidas. Espera-se que os resultados das análises somem-se às contribuições da tese.

4.4.1 *Braid*

Braid é um jogo de plataforma criado pelo americano Jonathan Blow por meio da desenvolvedora independente Number None, lançado em 2008 para Xbox 360, e posteriormente para Microsoft Windows, OS X, PlayStation 3 e Linux¹⁴⁶. A jogabilidade é baseada na habilidade do protagonista de controlar o tempo. O jogo atraiu atenção graças à

¹⁴⁶ Informações da ficha técnica do jogo foram obtidas na página da obra no site Wikipédia. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Braid_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Braid_(video_game)). Acesso em: 21 fev. 2020.

proposta de manipulação temporal associada à estética visual, sonora e às reflexões existenciais propostas durante a história. Concorreu a diversos prêmios devido a sua jogabilidade, e entre os que recebeu destacam-se o de "Melhor Inovação" no Xbox Live Arcade 2008 awards¹⁴⁷ e "Jogo Casual do Ano" pela Academy of Interactive Arts & Sciences¹⁴⁸. Uma crítica da NBC News¹⁴⁹ afirma que *Braid* “é uma obra sublime que brinca com as regras do tempo, com as expectativas e, de modo geral, com a sua mente”. A recepção positiva também é averiguada no registro das mais de cinquenta mil compras durante a primeira semana de vendas¹⁵⁰.

O jogo começa nos arredores de uma casa, na qual cada cômodo contém uma porta que leva aos conjuntos de níveis jogáveis. Cada agrupamento é chamado de "mundo". Há cinco deles numerados de dois a seis, e o número um é, a princípio, inacessível, localizado no sótão (Figura 58). As fases são acessadas por portas sequenciais e estão englobadas pelos cômodos, estes englobados pela casa. A navegação espacial por esses espaços enunciados não precisa ser linear depois que o personagem as abre sequencialmente. Os níveis são diversos enigmas espaciotemporais que demandam o uso do "poder" de Tim sobre o tempo para que a solução seja encontrada. O êxito dos enigmas dá acesso às peças de quebra-cabeça, e recolhê-las é um dos objetivos do jogo, já que cada mundo possui um painel que, quando completado e montado, habilita um setor da escada que leva ao último cômodo, o número um. É preciso, portanto, completar todos os quebra-cabeças para poder concluir o jogo.

¹⁴⁷ Disponível em: https://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=22508. Acesso em: 21 fev. 2020.

¹⁴⁸ Disponível em: https://www.interactive.org/awards/2009_12th_awards.asp. Acesso em: 21 fev. 2020.

¹⁴⁹ Disponível em: <http://www.nbcnews.com/id/26336877#.XjDVTGhKiUk>. Acesso em: 21 fev. 2020.

¹⁵⁰ Disponível em: <http://braid-game.com/news/?p=323>. Acesso em: 21 fev. 2020.

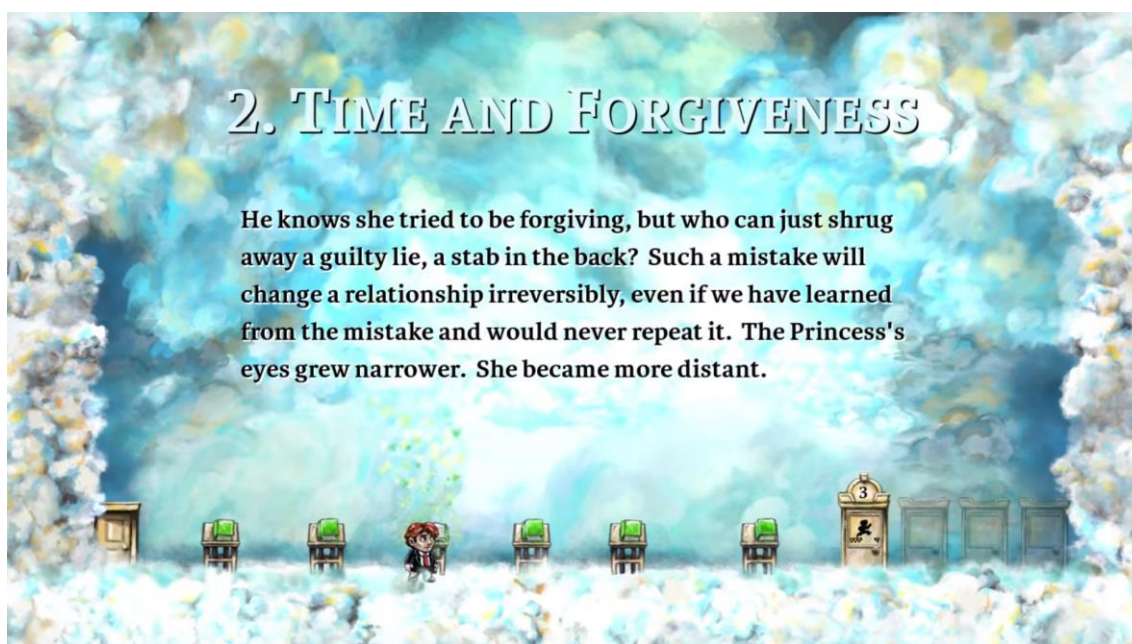
Figura 58 – Os seis cômodos com cada um dos mundos jogáveis de *Braid*. Os cinco últimos devem ser completados para que o primeiro seja acessado



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Braid*.

A história é protagonizada por Tim, um jovem que está em busca de uma princesa raptada por um monstro. A narrativa é majoritariamente vaga nesse aspecto, pois não é possível saber qual de fato é o relacionamento entre o protagonista e ela. As principais fontes de informações são textos verbais escritos posicionados dentro de cada conjunto de fase (Figura 59). Os livros mostram ao jogador frases com ênfase em percursos temáticos que evocam questões como culpa, perdão, reconciliação e voltar no tempo para corrigir as coisas. Um deles diz que tudo aconteceu porque Tim cometeu um erro.

Figura 59 – Ao entrar na porta do primeiro cômodo disponível, “Tempo e Perdão”, Tim tem acesso aos livros que narram a difusa história de uma relação antiga com a princesa, raptada por um monstro maligno. Cada porta depois dos livros dá acesso a um ambiente com os enigmas espaciotemporais



Fonte: Imagem do jogo *Braid*.

Tim pode andar para as laterais, escalar para cima e para baixo, e pular. O grande diferencial do jogo pode ser descoberto antes de ser necessário, mas inevitavelmente ele será obrigatório para o avanço dos níveis. Esse diferencial é a possibilidade de "voltar no tempo". Um botão inverte o sentido da direção temporal, e enquanto pressionado, outros dois podem acelerar, desacelerar, parar ou reverter também com velocidade variável esse regresso. A habilidade fica vigente enquanto o botão para ela estiver pressionado. Caso o jogador deixe de pressionar, o tempo volta a correr naturalmente. O percurso traçado pelo personagem é recuperado com esse botão, mas a partir do momento que ele é solto nesse intervalo de deslocamento já percorrido, os posicionamentos posteriores são perdidos. Se Tim estiver à esquerda da tela e o destinatário, após movê-los para direita, utilizar o poder para regressar ao lado esquerdo e deixar de pressionar o botão, precisará andar novamente caso queira voltar ao lado direito. Em outras palavras, os momentos anteriores ao *agora* fora da vigência do botão são recuperáveis, e os posteriores não.

Essas não concomitâncias são efeitos criados no enunciado. Além da ciência de que o botão está pressionado, um conjunto de elementos cria a ilusão (Figura 60). As constatações das seções anteriores colaboram nessa avaliação. O movimento recém-feito pelo corpo do personagem, que é comandado pelo destinatário, muda de sentido. Visualmente é como se ele se movesse "de costas". Tudo que está em movimento no enunciado também sofre a inversão, incluindo os outros personagens e as paisagens de fundo. Essas últimas, sempre dinâmicas, também sofrem uma curta distorção, como se a lente da câmera virtual fosse ligeiramente manipulada. Tais elementos também produzem um curto desfoque de movimento no sentido movido durante a reversibilidade. A saturação das cores também estabelece o efeito, sendo removida parcialmente, dando uma aparência mais fraca ao colorido dos cenários. Sob o aspecto sonoro a alteração é bastante perceptiva. A trilha musical também muda de sentido. O efeito é similar a de um disco tocando ao contrário. A troca constante de sentido provoca do ponto de vista musical uma percepção de que a melodia pauta os movimentos dos elementos enunciados, técnica conhecida como "Mickey Mousing", originada no início das animações dos estúdios Disney e que consiste em sincronizar a melodia com as ações visuais. A dinâmica sonora e imagética da reversão temporal cria a sensação de que ambas as dimensões são unificadas. A alteração da velocidade acentua ou ameniza os desfoques de movimento, a dessaturação e as distorções sonoras, e quanto mais rápido, mais ruído na imagem, como se um suporte analógico fosse rebobinado.

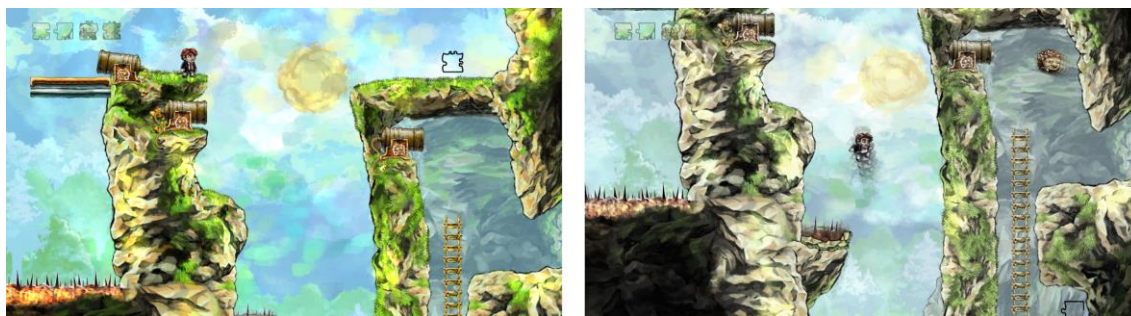
Figura 60 – Progressão natural do tempo em *Braid* e diferentes velocidades de reversibilidade, que pode ser até oito vezes mais rápida



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Braid*.

O botão funciona como um recurso de não concomitância, dando ao destinatário a agência de deslocar a projeção temporal para *agoras* anteriores. Diferente de um botão que retrocede o tempo de uma obra audiovisual clássica, a operação de anterioridade em *Braid* opera na projeção temporal do enunciado. Tal habilidade é central na jogabilidade. Os desafios se organizam em função dela. No segundo mundo (primeiro que se pode jogar), chamado de "Tempo e Pedrão", a resolução dos enigmas exige que o poder seja usado. Em uma das fases, Tim precisa se jogar de uma grande altura para poder seguir, mas há obstáculos mortais no caminho que só são vistos durante a queda (Figura 61). A solução é se jogar, e caso colida em algo fatal, reverter o tempo e corrigir o curso até chegar na região final intacto.

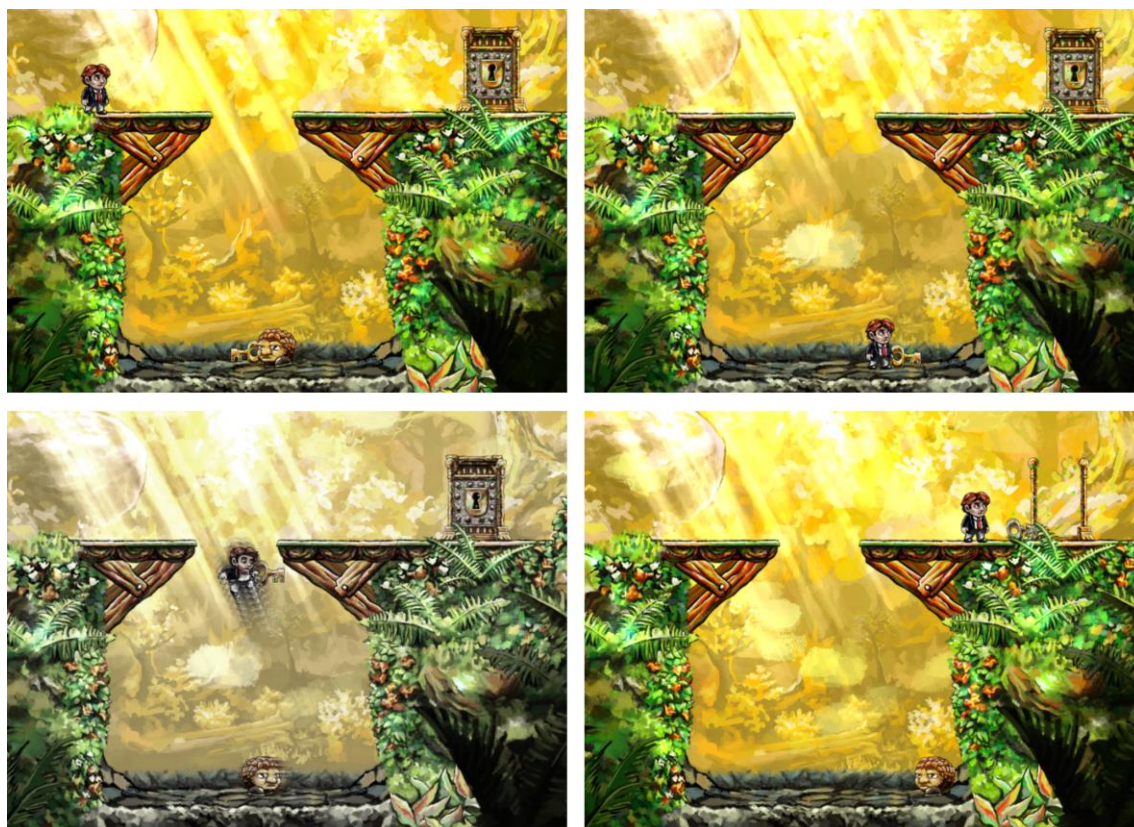
Figura 61 – Tim prestes a saltar, e a aplicação da reversibilidade para promover uma nova queda depois de já saber onde os obstáculos fatais estarão



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Braid*.

O uso da reversibilidade é ilimitado e a reintegração dessa configuração temporal é importante pois não demora para o jogo apresentar mudanças que, sem consolidada essa habilidade, seriam de difícil compreensão. No conjunto de fases número três, "Tempo e Mistério", uma novidade aparece: alguns elementos são imunes ao poder de Tim (Figura 62). Isso é representado com uma espécie de brilho esverdeado em torno do item, acompanhado por sons tilintantes agudos. Na sua primeira aparição, uma chave para abrir a porta de saída está em um fosso. O único jeito de sair da fase é cair e inverter o tempo. Se a chave não estivesse imune, na inversão ela permaneceria no fosso quando ele "caísse de volta", mas, nesse caso, ele retorna ao nível superior em posse do item. Nos níveis seguintes essa imunidade é empregada com um gradativo aumento de complexidade. Os oponentes, algumas portas e peças do quebra cabeça, nuvens móveis que funcionam como plataforma de apoio, alavancas, e outros componentes ganham o brilho esverdeado para compor o enigma. Em um dos casos o próprio Tim consegue esse *status*, e a reversibilidade se aplica a todo resto menos a ele.

Figura 62 – Sequência (de cima para baixo e da esquerda para a direita) que mostra Tim caindo no fosso e retornando no tempo, dessa vez com a chave imune ao poder do protagonista de inverter o tempo e que, portanto, retorna com ele quando ele reverte a queda



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Braid*.

As situações de escolha em *Braid* costumam ser *pluri-optativas sem prazo*, mas esta última alteração permite que situações com tempo limite sejam construídas. Em uma das fases uma plataforma com essa imunidade ao poder de Tim move-se lentamente de modo a impedir o êxito caso ela chegue ao fim do seu trajeto. Tim pode e deve aplicar a reversibilidade em outros componentes, mas precisa agir rápido para concluir o nível antes da plataforma concluir o movimento. Nesses casos, a velocidade da reversibilidade é importante para o jogo. Observa-se que a imunidade temporal inserida nessas fases estabelece um *agora* dos itens que a têm, desvinculado do *agora* geral do enunciado, e o botão que provoca a não concomitância não se aplica a eles. O poder de Tim promove uma disjunção entre os *agoras*, que são unidos novamente depois que a operação de anterioridade é suspensa.

"Tempo e Lugar", o conjunto de fases número quatro, inaugura uma nova dinâmica de temporalidade: o deslocamento horizontal de Tim provoca a progressão temporal. Ancorado na temática de que os locais por nós frequentados no passado, se revisitados, evocam memórias e, portanto, tempo, a construção visual e sonora mostra uma temporalidade que só "anda" se o personagem "anda", e que "volta" se ele "volta". A dificuldade nessa parte do jogo é conceber movimentações um mundo no qual ações recém-feitas são desfeitas caso um caminho já percorrido seja retomado. O botão de reversibilidade continua operante. As estratégias enunciativas que criam essa ilusão são similares às anteriores. Tudo permanece estático se o personagem não for nem pra frente nem pra trás (pular no lugar não altera a temporalidade), e move-se em dois sentidos diferentes a depender do deslocamento de Tim. No som a troca de sentidos também ocorre. Há silêncio quando tudo está parado, e quando as coisas passam a se mover, o efeito de aceleração ou desaceleração do som indica a retomada do tempo.

No quinto mundo, "Tempo e Decisão", a sombra de Tim é projetada e repete as ações que ele acabara de executar antes de acionar o botão de reversibilidade temporal. O corpo original do personagem permanece simultâneo ao da sombra que repete o movimento recém-feito, e junto com ela, pode agir. Os enigmas dessa seção são projetados, portanto, para que o jogador execute uma cooperação de Tim com ele mesmo (Figura 63). A representação figurativa é simples: um contorno escurecido daquilo que seriam as sombras é repetido após o botão deixar de ser pressionado. Na projeção temporal, a operação é construída de tal modo que o botão que muda o sentido do tempo circunscreva a duratividade de uma primeira ação, para que na sequência o *agora* dessa primeira seja trazido para uma não concomitância posterior e reprisado no *agora* quando o botão deixar

de ser pressionado, como efeito somático nos elementos passíveis de interação na fase, como alavancas. O Tim do *agora* então desenvolve estratégias combinadas com as ações reprisadas de sua sombra. Os enigmas desse mundo exigem um raciocínio temporal do destinatário pautado em um conjunto de ações que devem ser simultâneas entre Tim e sua sombra, mas executadas sequencialmente, pois a sombra deve ser controlada imediatamente antes da forma original do protagonista. A temporalização gera um efeito de cooperação simultânea entre dois atores do discurso que são comandados pelo mesmo enunciatário em momentos diferentes do tempo da enunciação.

Figura 63 – A cooperação concomitante entre Tim e sua sombra, ambos comandados pelo jogador em momentos não concomitantes

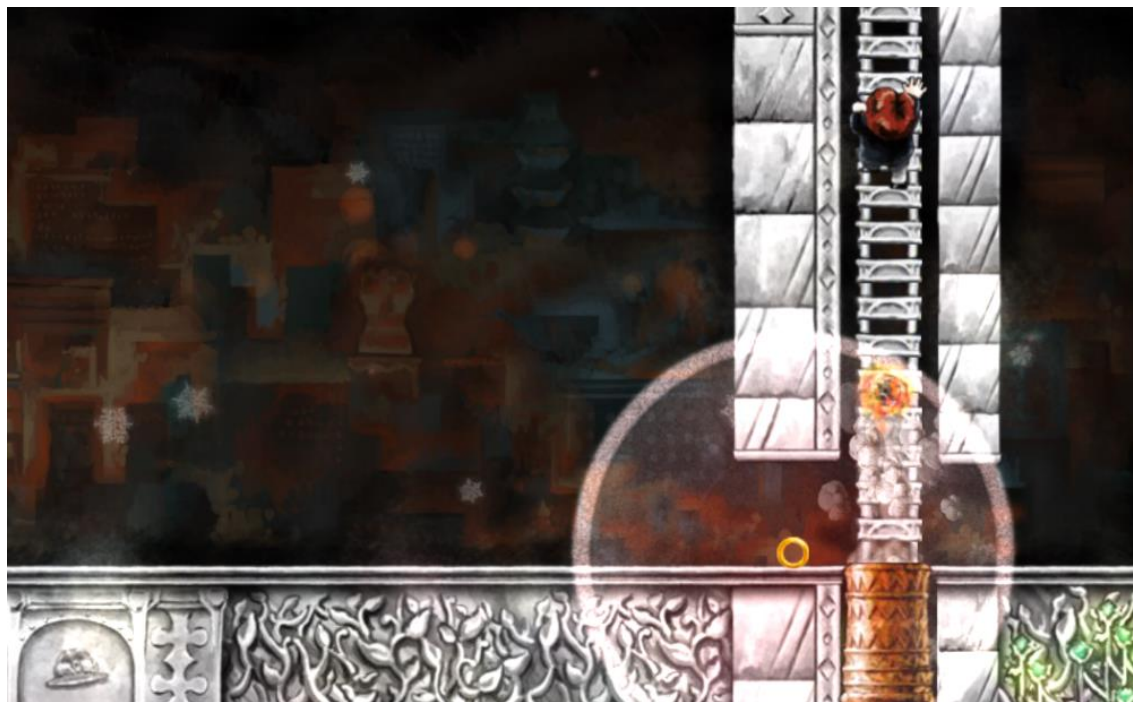


Fonte: Imagem do jogo *Braid*.

No sexto e penúltimo mundo, "Hesitação", Tim possui um anel com o poder de diminuir a velocidade da progressividade do tempo dos itens ao redor dele, incluindo o protagonista. Um outro comando permite que o anel seja solto ou recuperado, enquanto estiver no ambiente, o poder se manifesta. Para tal efeito, uma circunferência avermelhada com círculos concêntricos que se formam a partir dela aparecem ao redor da joia, que, nesse caso, é um artefato dietético cuja narrativa atribui o poder de manipular o tempo. Há a desaceleração visual dos elementos em movimento dentro dessa área e cada vez mais perto dele. A aceleração retoma com o afastamento. Quando o item afetado é o próprio Tim, os sons da cena também sofrem a desaceleração. Os desafios dessas fases impõem o raciocínio de acelerar a velocidade de setores e objetos específicos (Figura 64). A projeção temporal

composta implica em dar ao destinatário o poder de decisão de reduzir a progressividade do *agora* do discurso de modo setorizado espacialmente.

Figura 64 – Anel capaz de reduzir o tempo ao redor. O projétil do canhão é desacelerado por ele e permite que Tim suba a escada antes de ser atingido



Fonte: Imagem do jogo *Braid*.

O último mundo, o número um, não possui título e consegue ser acessado quando todos os quebra-cabeças são resolvidos. Nele os níveis são transpostos da última para a primeira porta, e, nos ambientes acessados por ela, a novidade é que o tempo padrão é com o sentido trocado. Imagens e sons estão invertidos, se o parâmetro é o mundo natural. O botão mantém sua função de mudar o sentido, o que nesse mundo estabelece a progressão natural do tempo enquanto pressionado.

A última porta do mundo (primeira na ordem habitual do jogo) reserva uma surpresa no enredo. A princesa finalmente aparece, nos braços de um homem com armadura. Ele diz que a pegou, ela sai dos braços dele e pede ajuda. Ela está na parte superior da tela, e Tim, embaixo. Uma parede de fogo progride da esquerda para a direita, e o jogador precisa em uma corrida contra o tempo (que ainda pode ser revertido) fugir para o outro lado. A princesa se desloca no mesmo sentido, acionando alavancas que interferem no trajeto do protagonista e acabam ajudando-o. Depois de uma desafiadora transposição de barreiras, a princesa, na parte de cima da tela, chega em uma casa e se deita em uma cama. Tim tem

acesso à janela, mas ela não abre. O destinatador menos atento poderá estar distraído com a dificuldade da fase e esquecer momentaneamente que nesse primeiro mundo o tempo é invertido e, portanto, toda essa ação foi vista ao contrário. Tim é, na verdade, o "monstro" (Figura 65). A princesa durante todo esse nível estava, na verdade, escapando dele, e no final é salva pelo homem de armadura, a quem pediu ajuda. O manejo das alavancas acionadas por ela, no tempo com sentido inverso, aparentava uma colaboração, mas a progressão natural dele revela que ela na verdade tentava impedir o jovem, dificultando seu trajeto. Ao inverter a ordem dos eventos, o discurso provoca uma alteração radical na narrativa e estabelece uma reviravolta no enredo que coloca em perspectiva toda a fruição do jogo. Esse retorno pela fase com a progressão natural do tempo só se revela se o botão de inversão temporal estiver pressionado, caso contrário tudo fica estático. A situação de escolha nesse caso é do tipo *uni-optativa sem prazo*, aplicada discursivamente para tornar o destinatário agente do infeliz desfecho para Tim.

Figura 65 – Da esquerda para a direita e de cima para baixo, uma princesa sendo salva *por* Tim. No sentido oposto, uma princesa sendo salva *de* Tim



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Braid*.

A obra é concluída com elementos verbais escritos que abrem espaço para múltiplas interpretações, mas entende-se que provavelmente *Braid* é sobre um jovem que cometeu erros com o seu afeto, virou seu antagonista, empreendeu uma jornada sem consciência do que estava fazendo e não conseguiu reverter o passado, terminando só. A decisão da ordem dos eventos narrativos nas operações de temporalização enriquece a jornada temática proposta e dialoga com a jogabilidade pautada em efeitos de manipulação temporal, criando um discurso que convoca o destinatário a repensar em diversas dimensões a sua relação com o tempo e com as decisões tomadas na duratividade da vida.

4.4.2 *Quantum Break*

Desenvolvido pela Remedy Entertainment e lançado em 2016 pela Microsoft Studios, *Quantum Break* é um jogo de tiro tridimensional do tipo de perspectiva gráfica conhecida como "terceira pessoa" (o corpo de personagem aparece na tela e o jogador o controla vendo suas costas) disponível para Xbox One e Microsoft Windows¹⁵¹. A produção é um típico exemplo de jogo eletrônico de um grande estúdio comercial, prezando pela excelência técnica dos gráficos, captura de movimentos, vozes originais com elenco prestigiado, e outros fatores que caracterizam os jogos *mainstream*. *Quantum Break* mescla a parte jogável com conteúdos episódicos *live-action*. Os segmentos com agência são divididos em cinco atos, e entre cada um deles há um dos quatro episódios de vinte minutos cada da chamada "série digital", que apresenta as tramas dos oponentes do personagem jogável. O formato dividiu opiniões¹⁵², mas a obra majoritariamente recebeu elogios da crítica, que reconheceu a inventividade de sua jogabilidade baseada na manipulação temporal aplicada ao combate armado. Uma delas, feita por Dean Takahashi, do portal VentureBeat, diz que "o primeiro ato de dobrar o tempo em *Quantum Break* foi feito para surpreender sua mente". A aceitação do público também foi positiva. Segundo a Microsoft¹⁵³, na ocasião do lançamento, *Quantum Break* tornou-se a propriedade intelectual

¹⁵¹ Disponível em: <https://www.remedygames.com/games/quantumbreak/>. Acesso em: 21 fev. 2020.

¹⁵² Disponível em: <https://www.gamespot.com/reviews/quantum-break-review/1900-6416395/>. Acesso em: 21 fev. 2020.

¹⁵³ Disponível em: <https://www.eurogamer.net/articles/2016-04-11-quantum-break-uks-best-selling-boxed-game>. Acesso em: 21 fev. 2020.

mais vendida da Microsoft Studios. Em 2018, ganhou o prêmio "Melhor Experiência do Usuário" no Webby Awards¹⁵⁴.

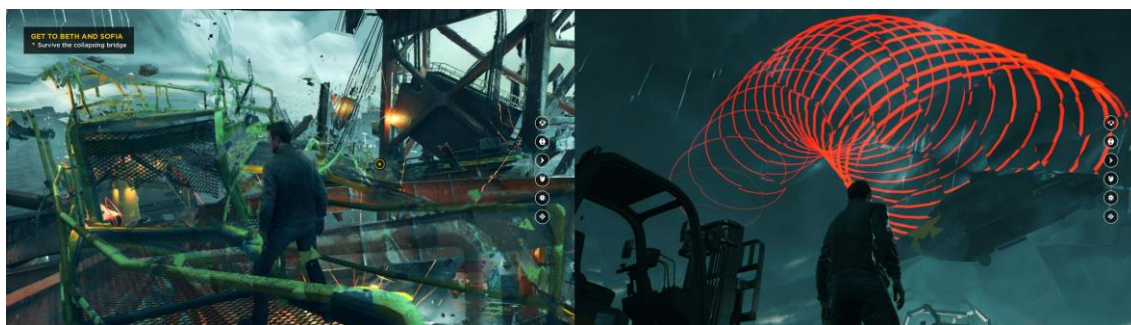
O jogador controla Jack Joyce, personagem que aceita ajudar o seu amigo cientista Paul Serene a realizar um teste não oficial durante a madrugada no laboratório de uma universidade que, com verba de uma empresa privada chamada Monarch Solutions, construiu um dispositivo capaz de realizar viagens temporais. O teste dá errado e a máquina provoca uma fratura no tempo. O acidente resultará no colapso nomeado como "Fim do Tempo", no qual todas as temporalidades colidem provocando a destruição da existência das coisas. A missão de Jack é impedir que isso se concretize, antagonizado pelo próprio Paul, que durante o acidente viajou inesperadamente para o futuro, testemunhou o "Fim do Tempo" e, para sobreviver a ele, encontrou um modo de voltar anos antes do acidente para executar um método de salvar a humanidade. Por acreditar nas evidências de que o tempo é autoconsistente, ou seja, por entender que é inevitável impedir que o acidente ocorra pois ele já aconteceu, Paul esconde sua identidade, lucra com o conhecimento de eventos que ainda ocorrerão e funda a empresa Monarch Solution para financiar o seu próprio projeto no futuro (ou passado dele próprio), cujo teste provocará a fratura, enquanto desenvolve paralelamente um dispositivo capaz de proteger um grupo de cientistas para sobreviverem ao "Fim do Tempo" e corrigi-lo após o colapso. Ciente do dispositivo, chamado de "contramedida", Jack entende que é possível pegá-lo e utilizá-lo para voltar no tempo e impedir a fratura de acontecer. Com poderio paramilitar e recursos financeiros acumulados por anos, Paul enfrenta Jack para que ele não impeça os eventos de ocorrerem como devem ocorrer.

A temática da consistência do tempo permeia os dilemas dos personagens, fator bastante explorado nas ficções científicas de viagem no tempo. Mistérios envolvendo paradoxos temporais são revelados de várias formas e sustentam a narrativa do jogo, mas o que interessa para a análise neste capítulo é o fato de que, na história, por terem sido expostos às partículas *Chronon* (energia fictícia responsável pelas fraturas) irradiadas durante o acidente, Jack e Paul sofrem anomalias temporais. O próprio *continuum* é afetado, o que justifica um fenômeno comum durante toda a narrativa: eventuais paralisações temporais percebidas apenas por Jack e Paul (Figura 66). Para criar esse efeito, o enunciado mantém todos os elementos visuais estáticos, e para que o congelamento seja sentido,

¹⁵⁴ Disponível em: <https://www.webbyawards.com/winners/2018/games/features/best-user-experience/quantum-break-interface-game/>. Acesso em: 21 fev. 2020.

diversos itens cujo movimento é de conhecimento prévio do enunciatário são distribuídos no espaço enunciado. Folhas de árvores, faíscas, destroços, e diversos tipos de fragmentos que deveriam "cair" são colocados parados no ar nesses momentos. O tempo extraquadro pode ser facilmente identificado. Sem algo que deveria supostamente se mover no espaço, não haveria marcações de referências que pudessem criar a ilusão. A saturação da cena também muda, geralmente ficando mais azulada. O áudio tem papel fundamental nesses momentos de tempo congelado, pois efeitos sonoros indicam a parada e a retomada da progressão temporal, assim como uma música densa e ruídos com reverberações e ecos ocupam constantemente a ambiência. Se Jack interage com os elementos congelados, eles respondem e se movem com o contato, mas logo na sequência uma espécie de interferência visual os leva de volta para a posição original. Desfoques com rastros de movimentos enriquecem esse cinetismo estático, já que nesse recurso visual “o tempo se faz representar pelo acréscimo de uma dimensão espacial: um ponto dessa realidade se arrasta formando uma linha; uma linha, por sua vez, resulta num plano” (ENTLER, 2007, p. 32).

Figura 66 – Jack progredindo sobre os destroços estáticos de uma ponte em colapso à esquerda, e desfoque de movimento denunciando a procedência espacial do helicóptero congelado no tempo à direita



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Quantum Break*.

A combinação dessas soluções visuais e sonoras provoca um efeito de disjunção entre o *agora* “correto” do universo e o *agora* vivido por Jack e Paul, sendo que o segundo tem duratividade concomitante a um instante do primeiro, técnica já utilizada em produções clássicas. A diferença é que a ordem visual de navegação- fruto do deslocamento no ambiente digital- é, nesse caso, de decisão do enunciatário. Ele move o avatar, tendo assim a oportunidade de explorar o instante da forma que achar melhor dentro do que o enunciador permitir. Do mesmo modo que um apreciador de uma pintura cria percursos de leitura com o olhar para fruir uma obra estática, em *Quantum Break* o jogador pode criar o seu percurso se deslocando no ambiente digital tridimensional para criar a sua ordem de leitura da cena.

O jogo explora narrativamente essa possibilidade, criando cenários com transformações de estado distribuídas não no tempo, mas no espaço (Figura 67). Cabe ao enunciatário finalizar o processo navegando por ela e constatando a narrativa.

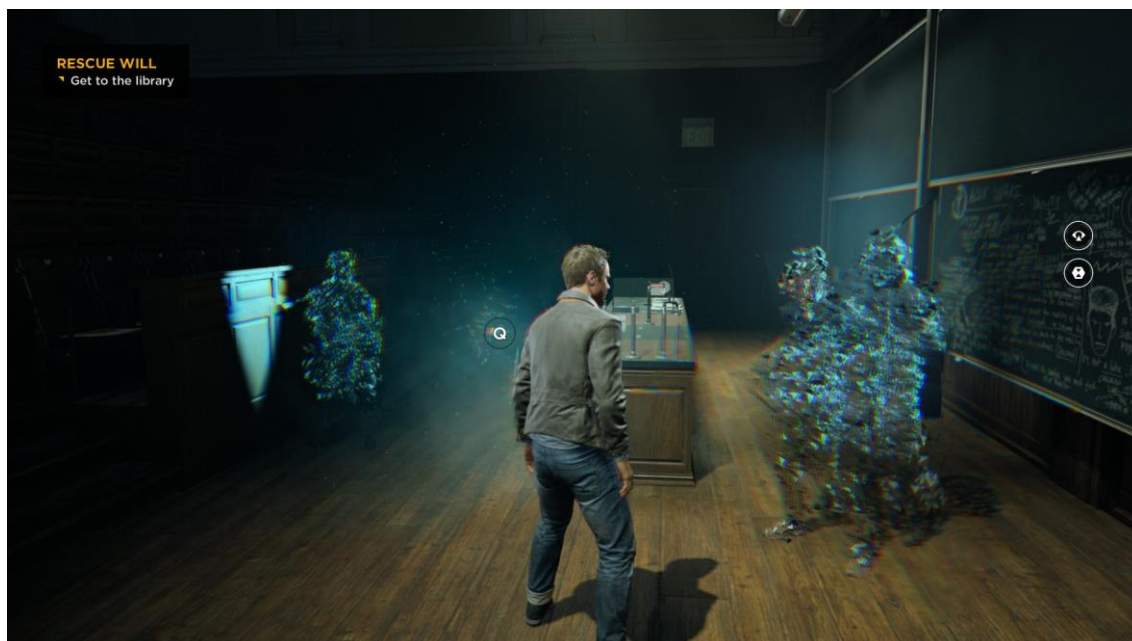
Figura 67 – Narrativas distribuídas espacialmente em um mesmo instante de *Quantum Break*



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Quantum Break*.

A sequência do jogo explora os seis poderes adquiridos por Jack ao ter sido atingido pelo acidente no laboratório: “visão temporal”, “parar o tempo”, “esquiva temporal”, “escudo temporal”, “estouro temporal” e “aceleração temporal”. O corpo do personagem é o artefato que controla o tempo, e todas essas habilidades têm limites de uso que no decorrer do jogo são reduzidos, mas que inevitavelmente será necessário esperar alguns instantes para poder usar tais habilidades repetidas vezes. O primeiro poder, a "visão temporal", é apresentado como uma sensibilidade ao tempo adquirida por Jack. A explicação é um pretexto para incluir um recurso comum em jogos como *Quantum Break*, que é um modo de ativar uma visão especial para enxergar o que é relevante no cenário. Tudo fica sem saturação e só o que é importante ganha cores vívidas, adquirindo uma evidência por contraste cromático. Apesar do nome, ela é mais vinculada à uma habilidade espacial que temporal. Para essa última, o que ela de fato permite é identificar no ambiente uma espécie de resquício de situações passadas e que podem, pela visão temporal, ser parcialmente recuperadas. Eles são apresentados como fragmentos poligonais que remontam em partes as formas espaciais da situação, ou contornos translúcidos vistos via refração (Figura 68). O comando que ativa a visão indica que ali há algo a ser remontado, e então outro botão permite recuperar a visualidade ou até mesmo a tangibilidade daquele momento. O som dos eventos recuperados possui reverberação e ruídos.

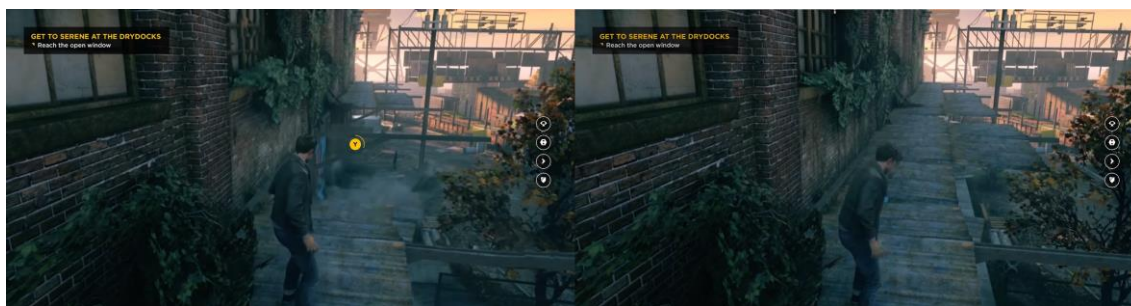
Figura 68 – Jack usando a “visão temporal” enxergando projeções espaciais de temporalidades anteriores



Fonte: Imagem do jogo *Quantum Break*.

A habilidade de remontar o tempo é empregada na jogabilidade majoritariamente em duas ocasiões: enigmas espaciais e aquisição de saberes ocultos. A primeira, de ordem da narrativa pragmática, é quando Jack precisa remontar uma configuração espacial que auxiliará na progressão no ambiente, como, por exemplo, quando ele desfaz uma queda de telhas para poder correr sobre elas (Figura 69). A outra ocasião, de ordem da narrativa cognitiva, é quando o protagonista precisa descobrir uma informação que ainda não sabe, como uma senha de acesso ou o local secreto de algo que precisa ser encontrado. Ao remontar trechos do passado via visão temporal, é possível, por exemplo, ouvir as conversas dos paramilitares dizendo uns para os outros as informações buscadas. Em um ponto do jogo, Jack espia à distância uma conversa e, minutos depois, passando pelo local, vê o "eco" correspondente, evento que reforça a legitimidade do poder de recuperar vislumbres anteriores.

Figura 69 – Jack reverte a queda de um telhado para poder andar sobre ele



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Quantum Break*.

Por outro lado, o poder só pode ser usado em setores muito específicos, em momentos igualmente específicos e sempre convenientes ao personagem, enfraquecendo o pretexto de que o acidente provoca eventos aleatórios pautados no caos. Essas "coincidências" fragilizam o contrato firmado entre os sujeitos da enunciação quando é criada uma expectativa de que o tempo pode ser controlado. O fator intensidade e frequência da agência pode ser avaliado como malsucedido nesse aspecto, assim como a coerência para o discurso. Uma solução seria uma aplicabilidade do poder de modo predominante no cenário, mesmo que irrelevante para os enigmas. Erro, por exemplo, que *Portal* não comete na agência do espaço, já que as aberturas nas superfícies podem ser feitas em vários lugares durante todo o jogo, permitindo que o enunciatário explore a habilidade como se a tivesse fora do enunciado, reforçando a coerência discursiva.

"Parar o tempo", segundo o poder que Jack manifesta, consiste em um arremesso que cria uma bolha no ponto atingido, parando o tempo dentro dela (Figura 70). Similar ao anel de Tim em *Braid*, a área da esfera é afetada temporalmente, mas em *Quantum Break*, o tempo dentro dela é congelado integralmente. Visualmente isso é mostrado por um formato de meia esfera, da cor azul e percebida pela refração diferente do ambiente fora dela. Se algo em movimento, como o inimigo (uso mais comum), foi atingido e ficar dentro dela, ele ficará imóvel até que ela suma, o que não demora para acontecer. Se algo que emite som estiver dentro da bolha, como um contador regressivo sonoro de uma granada, o som é interrompido. A descontinuidade do movimento percebido pela imagem e áudio criam a ilusão de que o *agora* imediatamente antes da formação da bolha fica na anterioridade até que ela suma, e o tempo ali dentro salta do *agora* no momento da formação da esfera para o *agora* vigente do tempo todo fora dela. A habilidade tem função principalmente durante combates, já que pode congelar os inimigos e granadas provisoriamente. Aplicações menos óbvias podem ser feitas, como usá-la de método para

segurar tiros efetuados nela que, no momento em que sumir, seguirão todos de uma vez rumo ao que estiver atrás, amplificando o dano. Em outros casos, o poder é necessário para resolver barreiras espaciais, como congelar uma plataforma que, ao demorar a cair, permite a passagem de Jack.

Figura 70 – Esfera que congela o tempo em seu interior



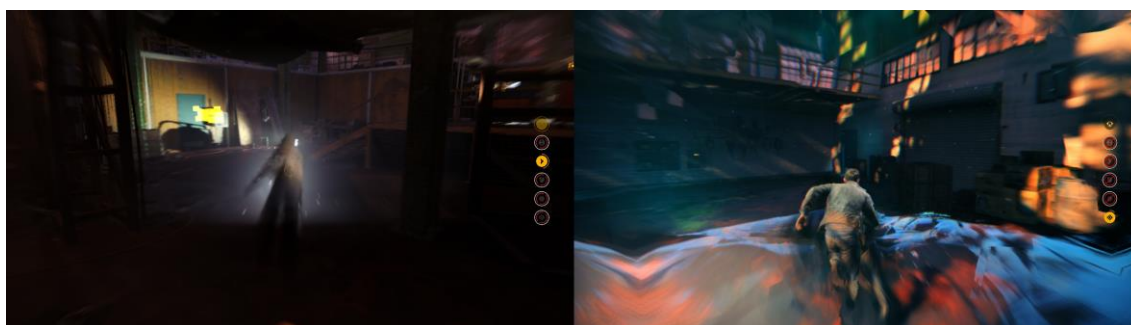
Fonte: Imagem do jogo *Quantum Break*.

"Esquiva temporal" e "aceleração temporal" são duas habilidades similares. Em ambas Jack percorre uma longa distância em poucos segundos, como se fosse uma super-velocidade adquirida pela manipulação temporal. A diferença entre elas é que na primeira Jack se desloca rapidamente sem se dar conta do rápido movimento e na segunda há um efeito de "câmera lenta", no qual todo o resto do mundo está em velocidade desacelerada enquanto o protagonista se movimenta com menos desaceleração e tem a possibilidade de agir enquanto isso. "Esquiva temporal" é aproveitado na jogabilidade para fugir de situações de riscos e alcançar lugares rapidamente, enquanto a "aceleração temporal" é mais útil para "ganhar tempo" diante dos inimigos. Essa última é muito similar ao recurso dos games conhecido como "*bullet time*", ou "tempo de bala", popularizado pelos jogos da série *Max Payne*¹⁵⁵ (mesmos criadores de *Quantum Break*). Do ponto de vista sonoro e imagético, há um efeito de zunido e um longo traço de desfoque que marca o rápido deslocamento de

¹⁵⁵ MAX Payne. Direção: Sam Lake. Finlândia e Estados Unidos: Remedy Entertainment e Rockstar Studios, 2001. Série de jogos eletrônicos.

Jack, seguido de um impulso nos objetos e partículas de destino, como se uma onda de impacto fosse disparada, e o segundo tudo fica azulado e desacelerando, menos Jack (Figura 71). A diferença dos dois poderes mostra que o observador que dá acesso ao discurso está adotando a perspectiva temporal do personagem, mesmo que a visual seja outra (vê-lo de costas). Essa constatação também é válida para *Braid*.

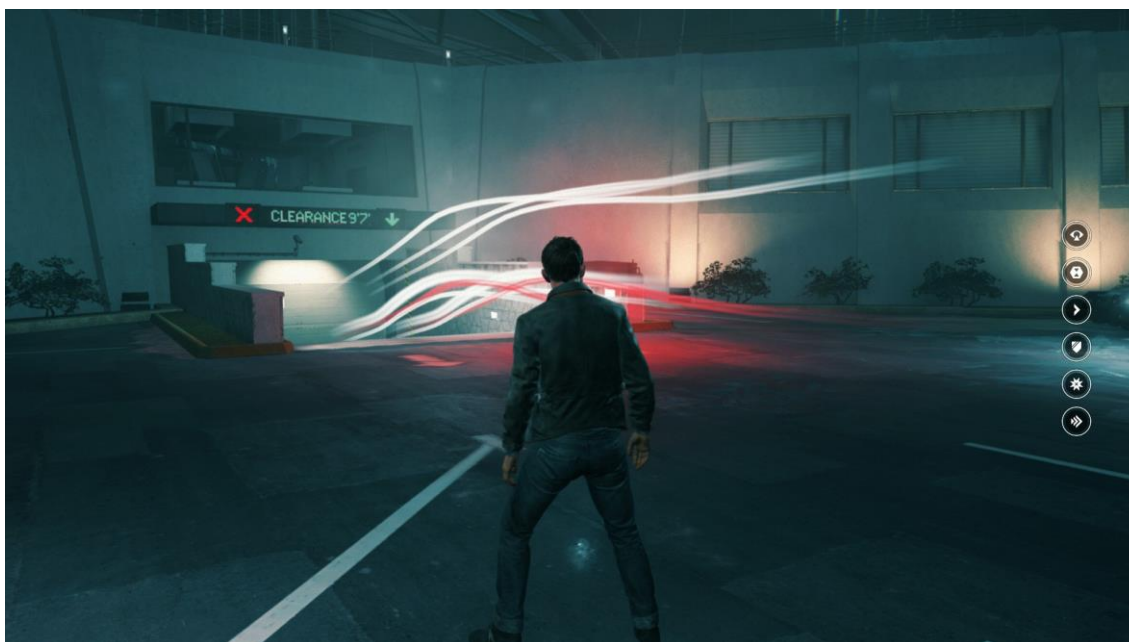
Figura 71 – “Esquiva temporal” à esquerda e “aceleração temporal” à direita: dois modos diferentes de explorar a velocidade pelo domínio do tempo



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Quantum Break*.

Os outros dois poderes restantes, "escudo temporal" e "estouro temporal", são explicados usando o tempo como pretexto, mas o efeito prático é que um é uma bolha que protege o protagonista e o outro, uma espécie de granada. Ambos são apresentados com o adjetivo "temporal", mas observa-se que o nome é mais um subterfúgio para munir Jack de acordo com a narrativa que uma ruptura temporal substancial. A configuração da temporalidade em *Quantum Break* criada a partir dos poderes de Jack oferece novas articulações estratégicas de combate com armas de fogo e na solução de enigmas. Em uma situação com múltiplos inimigos, poder congelar alguns enquanto corre mais rápido de outros, por exemplo, são combinações possíveis que requerem do jogador um raciocínio consciente de que é possível manipular o tempo de diferentes modos em benefício de um objetivo específico. Alguns enigmas propõem a combinação de alguns poderes, como remontar o tempo para abrir uma passagem e correr de modo acelerado para atravessá-la antes que seu estado final retorne (Figura 72).

Figura 72 – Enigmas espaciais que exigem combinações dos poderes: é preciso reverter o tempo para o veículo, ao retornar, abrir o portão que deve ser transposto rapidamente pela “aceleração temporal”



Fonte: Imagem do jogo *Quantum Break*.

O jogo escalona a dificuldade no decorrer dos atos. A Monarch Solution desenvolve trajes especiais para os paramilitares poderem combater Jack no tempo congelado, o que ocasiona disputas visualmente impactantes do ponto de vista temporal, já que todos os fragmentos que deveriam estar em movimento estão parados, menos os oponentes. Quando derrotados, a imunidade à progressividade temporal é suspensa, e o corpo permanece no último deslocamento, “no ar”. Um outro recurso que aumenta provisoriamente a dificuldade do jogo e que evidencia a sensibilidade temporal irreal que os poderes provocam cognitivamente no jogador é um aparelho que em uma área delimitada “drena” os poderes temporais de Jack, que deve lutar sem eles naquela região. Artifício comum nos jogos, o efeito evidencia o chaveamento cognitivo do uso das sobreposições de temporalidades ao removê-lo da equação.

A narrativa também promove situações temporais instigantes para enriquecer a experiência, como no momento que Jack viaja ao passado e revive os acontecimentos anteriores ao acidente na universidade. No começo do jogo alguns eventos notórios chamam a atenção do protagonista, como a queda de energia no campus. Nesse ato em que Jack retorna ao *agora* já vivido por ele, o Jack vindo do futuro é quem ocasiona a queda de energia. Se em *Braid* Tim e sua sombra cooperam, em *Quantum Break* dois Jack coexistem no mesmo local, o segundo coopera com o primeiro, mas esse último não tem consciência

do outro. Isso é replicado no discurso, já que no começo o jogador não tem consciência que esses eventos estranhos serão provocados por ele mais tarde no jogo.

Outras duas configurações temporais que merecem destaque são os *time-lapses* com efeito de *flashback* e o corredor da máquina do tempo. A primeira é utilizada em um momento do jogo quando Jack descobre o local de trabalho secreto do seu irmão (Figura 72), e a fratura temporal provoca uma rápida aceleração de uma duratividade anterior, sentida sobretudo pela iluminação do local que completa ciclos de dia e noite em poucos segundos, repetidamente. A progressividade de Jack, controlada pelo jogador, continua a mesma. É possível com essa estratégia navegar espacialmente por eventos e testemunhar, nesse caso, o trabalho do irmão que, de modo acelerado, preenche lousas com cálculos e movimenta-se de um lado para outro velozmente (até o clássico relógio de ponteiros acelerados é visto no ambiente). É uma espécie de *flashback* diegético criado pela mescla de uma concomitância com progressão natural e outra anterior em alta velocidade. Sobre o corredor da máquina do tempo, para criar a ilusão de que "andar por ele é andar para o passado", formas de indivíduos aparecem andando de modo difuso no ambiente, mas esse movimento só ocorre se Jack progredir no corredor. Se ele andar para trás, o movimento é invertido. O sentido da progressão temporal nesse ambiente é construído de modo similar ao mundo "Tempo e Lugar" de *Braid*.

Figura 73 – Dois momentos de um *time-lapse* que transforma projeções não concomitantes anteriores em *flashbacks* diegéticos



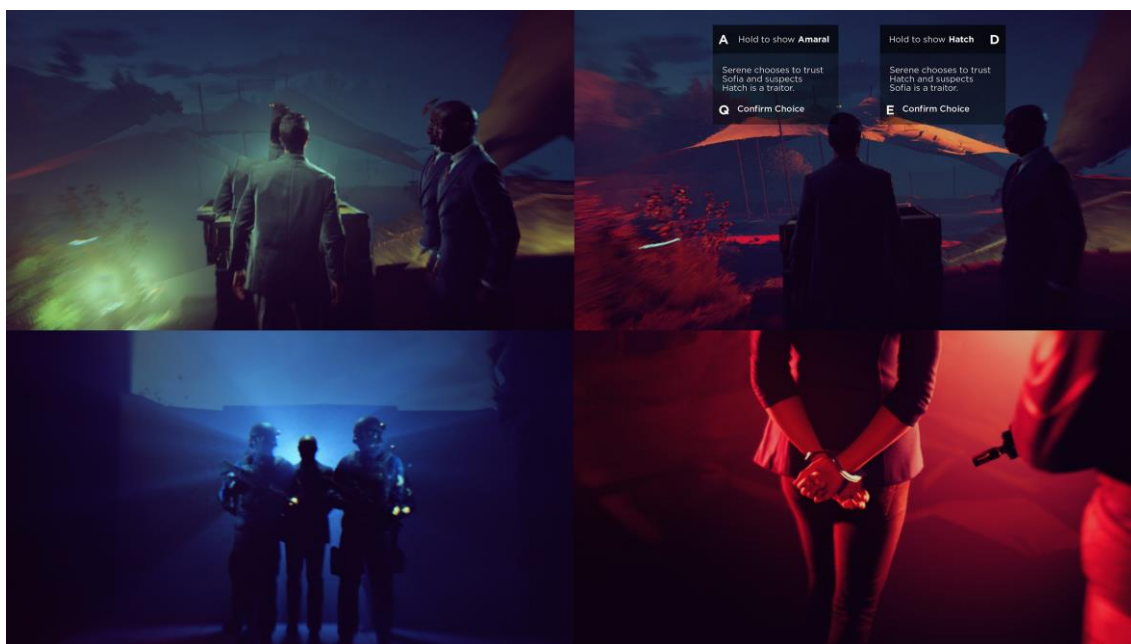
Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Quantum Break*.

A organização dos percursos narrativos de *Quantum Break* que são exibidos a partir de uma alternância entre trechos com e sem agência acontece em função de um recurso chamado pelo jogo de "ponto de junção". No final dos quatro primeiros atos jogáveis, o destinatário tem breves momentos nos quais pode controlar o antagonista de Jack, Paul Serene. Como ele possui os poderes há muitos anos (já que depois do acidente ele voltou ao passado e, no *agora* de Jack, para Paul já passou muito mais tempo), as habilidades

temporais, segundo o próprio personagem, se aprimoraram a ponto de um novo poder aparecer: poder prever o futuro. O problema, segundo ele, é que enquanto ele não executa decisões cruciais, as consequências associadas às opções de escolha coexistem temporalmente. Ao escolher uma, a outra deixa de existir. E, obviamente, o jogador tomará essa decisão por Paul.

O "ponto de junção" é um poder temporal sobretudo narrativo, construído inicialmente pela linguagem verbal-oral, nas instruções de Paul, que explica brevemente os (sempre dois) desdobramentos possíveis. Sua figuratividade é reforçada por imagens que acompanham a narração, e que para rerepresentar a restrição de nitidez desses futuros coexistentes, abusa de ângulos e movimentos de câmera quase que oníricos, fotografia não natural com predominância de vermelho e azul, e sonoridade com reverberações excessivas, como se Paul tivesse dificuldade de ver e ouvir tudo. Uma visualidade estática síntese das duas opções ocupa, cada uma, um lado da tela durante o momento de decidir. Sob o aspecto das projeções temporais, o "ponto de junção" marca referências de duas sequências posteriores que são virtualmente concomitantes entre elas, e os poderes de Paul são também concomitantes ao serem vislumbrados por ele. Ao decidir, o jogador retorna integralmente ao *agora* vigente, mas sabendo que a sequência de eventos de uma das posteridades sugeridas irá inevitavelmente ocorrer. Os dilemas sempre são de ordem moral, recorrência verificada no segundo capítulo. No primeiro deles (Figura 74), Paul deve decidir se executa uma estudante que testemunhou o acidente e com isso protege o segredo da Monarch ao custo de ataques da opinião pública, ou se mantém ela viva, forçando-a a gravar um depoimento culpando Jack pelo ocorrido, neutralizando a opinião pública contrária, mas permitindo que ela vaze segredos para seus inimigos.

Figura 74 – Ponto de junção. Acima, a instauração da fratura no tempo que dá ao personagem o poder de ver dois futuros coexistentes até que um seja decidido por ele. Abaixo, o modo como tais projeções posteriores e concomitantes são vislumbradas no ato da decisão



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Quantum Break*.

É possível notar que o enunciador busca dosar o quanto é possível entregar dos desdobramentos temporais posteriores sem revelar integralmente a narrativa e suas consequências, mas dando também informações suficientes para dar relevância afetiva à escolha. As consequências das decisões, no entanto, acabam não alterando substancialmente o enredo principal, o que foi percebido pelos jogadores em outras fruições feitas justamente para escolher diferente. O resultado da agência fica comprometido, ocasionando uma nova desestabilização no contrato entre os sujeitos da enunciação da obra interativa.

Observa-se também que a configuração que combina acompanhar percursos narrativos diferentes nas duas modalidades revezadas, gráficos de jogo e *live action*, ao mesmo tempo que enriquece a narrativa ao tentar humanizar os "vilões", pode neutralizar a vontade de contribuir, na agência, para que eles sejam derrotados pelo personagem comandado no jogo. Situação que também pode ser reforçada nos pontos de junção. O mesmo jogador decidirá por oponentes entre si, o que pode ser confuso do ponto de vista da semântica narrativa, já que os objetos modais e valores são diferentes - os que são para um não são para o outro.

No exame da enunciação temporal no audiovisual interativo, *Braid* e *Quantum Break* mostram que as projeções temporais podem ser manipuladas pelo destinatário

quando as evidências sonoras e visuais dos eventos pelos quais os sujeitos são capazes de perceber o tempo são dispostas de tal modo que operações de troca entre concomitância e não concomitância possam ser realizadas. Verifica-se em ambos os jogos que, para que o efeito de manipulação temporal faça sentido, o observador instaurado no texto para dar acesso ao discurso precisa possuir durante a jogabilidade uma temporalidade que acompanha o sujeito controlado pelo enunciatário. Como no espaço, as rupturas temporais não são integrais, e sim pontuais, apresentadas nas duas produções de maneira gradual, e a partir das quais as regras físicas vivenciadas no mundo natural são reproduzidas e ressignificadas.

5 ATORES INTERATIVOS

Produções audiovisuais contemporâneas que propõem agência ao enunciatário com consequências na vida de um ator do discurso são capazes de proporcionar experiências sensíveis não necessariamente possíveis em outras modalidades discursivas. Poder “manipular” um personagem é um ato que requer competências de ambos os sujeitos envolvidos no processo enunciativo. É interesse deste último capítulo investigar as estratégias empregadas em tais obras e a relação de comunicação possibilitada pelos enunciados com propostas interativas com ênfase em personagens, ou seja, nas projeções de pessoa no discurso.

É preciso fazer uma observação inicial sobre o termo *personagem* como designação do ator do discurso. Greimas e Courtés (2008, p. 34) explicam que, usado comumente na literatura, o termo foi progressivamente substituído por conceitos semióticos mais precisos, com o de actante e ator. No mesmo sentido, para Bertrand (2003, p. 416, grifos do autor), “uma vez definido o processo de actorialização por meio de critérios semióticos, o termo *ator* é às vezes utilizado para substituir o termo ‘personagem’, marcado pela psicologia dos caracteres”. *Personagem*, no entanto, é um vocábulo que na cultura audiovisual comunica a categoria enunciativa de pessoa em diferentes contextos e, portanto, é eventualmente usado na tese e neste capítulo para referenciar o ator do discurso nos termos semióticos relativos à actorialização.

Para atender o objetivo proposto esta pesquisa revisa inicialmente o conceito de enunciação de pessoa nos discursos, para então examinar quais recursos técnico-expressivos o audiovisual oferece enquanto linguagem para que esta operação enunciativa ocorra. Em seguida será discutido como personagens são sensíveis como grandezas semióticas aos sujeitos da enunciação. Os levantamentos definirão os parâmetros de análise das duas produções em audiovisual interativo selecionadas como *corpus*, *Bandersnatch*, filme britânico pertencente ao selo da série televisiva *Black Mirror*¹⁵⁶ e lançado pela Netflix em 2018, e *Florence*, jogo australiano publicado no mesmo ano pela Annapurna Interactive. Os resultados serão sistematizados no final com o objetivo de tecer contribuições aos estudos de comunicação e semiótica no âmbito do audiovisual para os meios digitais.

¹⁵⁶ BLACK Mirror. Criação: Charlie Brooker. Reino Unido: Channel 4 e Netflix. Seriado televisivo, estreia em 4 de dezembro de 2011.

5.1 Enunciação de pessoas no audiovisual

Como visto anteriormente, é na enunciação que mecanismos são utilizados para instaurar as categorias de espaço, tempo e pessoa nos discursos. A enunciação da categoria “pessoa” também é chamada de actorialização. Antes de entender como essa categoria discursiva é instaurada no audiovisual, é preciso esclarecer o que é uma “pessoa” em um discurso e quais os procedimentos enunciativos para colocá-las nos enunciados.

Fiorin (1996, p. 59) aponta que a actorialização é um dos componentes da discursivização e que ela é realizada por meio de operações combinadas nos componentes sintático e semântico do discurso. O autor afirma que na sintaxe discursiva a pessoa é instalada no discurso por operações enunciativas, e a partir de tematizações e figurativizações, componentes semânticos, a pessoa converte-se em ator do discurso (FIORIN, 1996, p. 59). Barros (2002) explica que antes de ator do discurso o sujeito é uma entidade narrativa com um papel actancial: “só é possível pensar em actantes do discurso se uma perspectiva narratológica for adotada no exame da enunciação, ou seja, se a enunciação for abordada do ponto de vista de sua organização narrativa ou espetacular” (BARROS, 2002, p. 79). “O termo sujeito remete a um a ‘ser’, a um ‘princípio ativo’ suscetível não apenas de possuir qualidade, mas igualmente de efetuar atos” (GREIMAS, COURTÉS, 2008, p. 445), e tais atos são definidos inicialmente na narratividade do texto. Assim como Barros, Bertrand (2003, p. 416) afirma que o conceito de ator se situa na junção da sintaxe narrativa com a semântica discursiva - em outras palavras, o actante é dotado de programas narrativos para no discursivo ser revestido de papéis temáticos que se manifestam por meio de figuras. Há então um actante narrativo que precede a condição de actante do discurso. É relevante perceber que o ator do discurso tem início no nível narrativo, pois tal constatação será fundamental para entender como é possível alterar sujeitos em enunciados audiovisuais interativos.

A partir da revisão sobre como instaurar atores em qualquer discurso, podemos avaliar como funcionam essas operações especificamente no discurso audiovisual. Evidentemente o método mais lógico de enunciar pessoas nessa modalidade de textualização é posicionar um ser humano em frente a uma câmera, registrar e reproduzir em uma tela. De fato, tal recurso constitui a essência do cinematógrafo, instrumento a partir do qual nasceu o cinema. Foi aferido que imagens em movimento e sons criam uma configuração de linguagem na qual o espaço e o tempo são imperativos, mesmo que ocultados ou anulados, já que o mascaramento deles é perceptível espacialmente e

temporalmente. O ator do discurso adquire deste modo uma condição de categoria enunciativa que, ao aparecer no texto, estará em função de um lugar e um tempo, já que estes dois são grandezas semióticas obrigatórias no audiovisual. Há inevitavelmente a instância observadora, mas ela não necessariamente terá um papel actancial narrativo para que possa adquirir um *status* de pessoa no discurso. Pode ter ou não. No primeiro caso, há um ator do discurso que não é visto, mas que está enunciado pela sua visão, e no segundo, não haverá atos por parte dessa instância que a habilite como pessoa enunciada. De todo modo, "ver a pessoa" ou "ver pela pessoa" são as maneiras mais diretas de projetar um ator no discurso, inscrito sempre em um contexto espacial e temporal do enunciado.

Nos primórdios das representações visuais esta estratégia já era empregada de maneira similar. Caçadores e presas desenhados nas superfícies de cavernas por nossos ancestrais são enunciados que apresentam atores. A evolução das técnicas de representações visuais que ocorreu ao longo dos séculos e a invenção de aparelhos capazes de registrar a luz em uma superfície sensível dinamizaram e automatizaram esse processo, e é desta última forma que a fotografia apresenta seus sujeitos. Quando o cinetismo é incorporado ao registro fotográfico, é estabelecido um veloz processo de criar um enunciado com imagens dinâmicas e com personagens saindo de trens ou fábricas, por exemplo, como nas primeiras obras dos irmãos Lumière.

Independente da técnica de manifestação imagética que nos permita ver uma figura reconhecida como personagem, é importante lembrar da constatação de que antes do ator do discurso adquirir esse *status*, ele é um actante narrativo. Desta forma, é fundamental examinar o processo de reconhecimento dos sujeitos e seus programas narrativos estabelecidos ao longo do discurso audiovisual para poder seguir com o objetivo desta pesquisa.

Tomando como exemplo *A chegada do trem na estação*¹⁵⁷, é possível verificar no início do filme que há sujeitos aguardando em um lugar que é reconhecido como um ambiente que conecta espaços, e algo identificado como um meio de transporte chega. Sujeitos que saem dele parecem que tem um papel actancial de chegar ao local ao qual não estavam, e os sujeitos que entram seriam aqueles que estão em disjunção do objeto "chegar para onde esse meio de transporte vai" (Figura 75). A própria identificação dessas formas humanas como sujeitos ocorre porque é possível observar pelo menos um objeto para tais figuras, uma vez que, como explica Barros (2005), o que define um sujeito é a sua relação

¹⁵⁷ CHEGADA do trem na estação, A. Direção: Auguste Lumière e Louis Lumière. França, 1895 (1 min).

com o objeto, assim como o que define o objeto é sua relação com o sujeito. Entendemos também que os mesmos sujeitos que têm como objeto “chegar àquele local via o meio de transporte”, podem ser objetos dos sujeitos que já estavam ali. Estes últimos estariam em disjunção dos sujeitos prestes a chegar, e estavam, portanto, os aguardando. Esses são alguns programas narrativos identificados no filme.

Figura 75 – Personagens de uma das primeiras obras cinematográficas



Fonte: Imagem do filme *A chegada do trem na estação*.

Percebam como é desafiador isolar o nível narrativo do discursivo. Isso ocorre, pois, identificar seres humanos e formas como o trem e a estação são resultado do nível discursivo do texto. Apesar do reconhecimento poder ser simultâneo, é mais provável que identifiquemos que uma pessoa é um ator do discurso mais pelo seu revestimento figurativo de “ser humano” que pelo seu programa narrativo. A associação direta entre ser humano e personagem não é uma certeza em todos os casos. Nas linguagens visuais as figuras humanas são reconhecidas por nós imediatamente como potenciais atores, mas nem sempre elas possuem um papel actancial para que sejam entendidas como personagens.

O jogo *Thomas Was Alone*¹⁵⁸ é um bom modo de entender essa distinção. A primeira tela exibe um retângulo laranja posicionado sobre superfícies bidimensionais escuras (Figura 76). A partir de uma imagem estática do jogo, alguém desprovido do contexto da

¹⁵⁸ THOMAS Was Alone. Desenvolvimento: Mike Bithell. 2014.

produção talvez não conseguisse identificar o retângulo laranja como um personagem. Isso porque a visualidade não traz uma figura humana (ou algo antropomorfizado) e nem outras formas comumente entendidas como sujeitos. Em *Thomas Was Alone*, a semântica discursiva fica por conta de uma voz (ouvida e transcrita na tela) que descreve o que Thomas pensa, e é por ela que o retângulo laranja passa a ser Thomas. Há uma narratividade visual, sobretudo espacial e pragmática, já que o retângulo laranja tem que cruzar os níveis para poder ir ao próximo, mas o percurso narrativo do sujeito é majoritariamente construído pelo verbal falado (e escrito, pois há ambos), com ênfase na dimensão patêmica da narrativa, já que é pela voz do narrador que conhecemos os anseios e angústias de Thomas.

Figura 76 – Retângulo laranja, ou Thomas



Fonte: Imagem do jogo *Thomas Was Alone*.

E se o objetivo for buscar uma figura humana que não possui papel actancial, talvez o mais adequado seja uma cena com multidão. Em *Metrópolis*¹⁵⁹, por exemplo, no emblemático momento no qual há um grupo de operários entrando e outro saindo do posto de trabalho (Figura 77), se apenas uma figura humana fosse removida, quase nada seria alterado na narratividade. Isso porque o papel actancial nesse caso é de um coletivo de formas humanas, e uma isoladamente não sustenta tal papel. Greimas e Courtés (2008, p. 34) esclarecem que o ator do discurso pode ser individual ou coletivo, figurativo ou não

¹⁵⁹ METRÓPOLIS. Direção: Fritz Lang. Alemanha, 1927 (148 min).

figurativo. *Thomas Was Alone* e *Metrópolis* comprovam que reconhecer uma figura humana não é sinônimo de ator, assim como uma figura não humana não é sinônimo de não ator.

Figura 77 – Grupo de figuras humanas compondo o personagem coletivo “operários”



Fonte: Imagem do filme *Metrópolis*.

Thomas Was Alone antecipou um outro recurso expressivo utilizado para estabelecer narrativamente um personagem: o som. O que vale para os recursos técnicos de registro e exibição de imagem, como uma câmera e um projetor, vale também para os microfones e os alto-falantes. Do ponto de vista narrativo, a voz talvez seja o mais relevante dos elementos sonoros. Pela descrição do próprio sujeito ou de terceiros, podemos conhecer programas narrativos inteiros nunca mostrados visualmente, mas que descritos oralmente, compõem o papel actancial de tal sujeito. Em *A Noite dos Mortos-Vivos*¹⁶⁰, por exemplo, após um grupo de personagens desconhecidos entre si esconderem-se em uma casa para escapar de zumbis, um dos personagens conta de maneira bem figurativa como foi parar ali. A narrativa descrita por ele por meio da voz traz informações fundamentais que completam seu papel actancial visto pelas imagens até esse ponto do filme.

Explicado o exame da sintaxe narrativa como início da instauração de personagens nos discursos audiovisuais, podemos passar para a continuação do processo: a semântica

¹⁶⁰ NOITE dos Mortos-Vivos, A. Direção: George A. Romero. Estados Unidos: The Walter Reade Organization, 1968 (96 min).

discursiva. Como visto anteriormente, os componentes da semântica discursiva são a tematização e figurativização. Tematização é o procedimento que consiste na formulação abstrata dos valores narrativos e na sua disseminação em percurso; e figurativização é o aquele pelo qual conteúdos mais “concretos” recobrem os percursos temáticos (BARROS, 2005). Partindo das figuras que revestem e contextualizam um sujeito, é possível completar a colocação de discurso de um personagem anteriormente apenas actante da narrativa. Além da própria estrutura física e biológica de um sujeito, o mais óbvio revestimento figurativo é o figurino. Assim como a maquiagem e os penteados, as vestimentas que recobrem o corpo comunicam diversos aspectos do ator. Sobre corpo, roupa e moda, Oliveira afirma que:

A vestimenta com sua plástica, formada em uma topologia com um volume que é o do corpo vestido, constitui-se um arranjo tridimensional de cores, formas, matérias que, nos recortes de espacialidades e temporalidades, realiza um percurso de constituição identitária ao montar uma visibilidade àquele que assim vestido a porta em suas ações e comportamentos (OLIVEIRA, 2009, p. 61).

A figurativização composta pelas roupas estabelece os mais diversos percursos temáticos. As pessoas que aparecem nos já mencionados *A chegada do trem na estação* e *Metropólis* comprovam isso: no primeiro vemos sujeitos com trajes elegantes e no segundo todos usando o mesmo uniforme. Apesar de monocromático por conta da película preta e branca, os figurinos citados comunicam espacialidades, temporalidades, e subjetividades bastante específicas. Se tivéssemos acesso só ao figurino, com um repertório básico de moda seria possível identificar, no primeiro caso, roupas de uma elite europeia na virada para o século XX, enquanto no segundo concluiríamos que se trata de um grupo de operários padronizados por uma roupa que expressa acima de tudo a identidade coletiva baseada na função social e na força de trabalho.

Para além do corpo do sujeito, o espaço o qual ele ocupa também pode carregar figuras (e conseqüentemente, temas) com bastante significado. Landowski (2002, p. 70) afirma que a espacialização “envolve o próprio regime de identidade dos sujeitos, que através dela, se se pode assim dizer, vêm ao mundo”. *Rua de mão dupla*¹⁶¹ é um exemplo bastante evidente disso. No documentário, duplas de pessoas que nunca se viram são convidadas a conhecer e registrar com uma câmera a casa do outro. Depois elas gravam um depoimento fazendo especulações de como é essa pessoa desconhecida a partir do que foi

¹⁶¹ RUA de Mão Dupla. Direção: Cao Guimarães. Brasil: 2002 (65 min).

possível conhecê-la pela casa. Um assiste ao depoimento do outro. O resultado denuncia essa condição que o espaço habitado tem de comunicar sujeitos.

Uma importante característica constitutiva do audiovisual também é fundamental na enunciação de pessoas: a montagem pela composição visual estabelecida nos posicionamentos da câmera e dos elementos registrados por ela. A distância deste equipamento em relação ao sujeito, o ângulo, a duração do plano, os movimentos de câmera e lentes, o momento no qual os planos serão exibidos e outras decisões desta natureza são fundantes na actorialização no audiovisual. Vários planos de uma mansão (espaço o qual o ainda oculto sujeito ocupa), um leito com uma silhueta humana, uma boca dizendo “Rosebud”, uma mão derrubando um globo de neve, uma enfermeira entra no quarto e dispõe de maneira respeitosa um corpo recém-falecido. É desta forma que conhecemos Charles Foster Kane em *Cidadão Kane*¹⁶². Estas decisões de composição visual colocam em discurso o personagem de uma maneira completamente diferente se sua primeira aparição fosse alguém vívido, em um plano conjunto com ângulo neutro, na redação do jornal e em pleno exercício.

Figura 78 – Hitler e o ângulo *contra-plongée* adotado por Leni Riefenstahl



Fonte: Imagem do filme *O Triunfo da Vontade*.

Outro exemplo recorrente é o ângulo *contra-plongée* escolhido por Leni Riefenstahl para apresentar um Hitler imponente em *O Triunfo da Vontade*¹⁶³ (Figura 78),

¹⁶² CIDADÃO Kane. Direção: Orson Welles. Estados Unidos: RKO Radio Pictures e Mercury Productions, 1941 (119 min).

¹⁶³ TRIUNFO da Vontade, O. Direção: Leni Riefenstahl. Alemanha: Universum Film AG, 1925 (114 min).

ocultando a baixa estatura do ditador. Em *O Senhor dos Anéis - As Duas Torres*¹⁶⁴, a quebra do eixo da câmera estabelece um engenhoso caminho para passar a sensação de duplicação de um mesmo sujeito em dois, Gollum e Sméagol (Figura 79). Dois atores do discurso em um só corpo também por meio da composição visual da cena.

Figura 79 – Gollum e Sméagol: dois personagens em um mesmo corpo duplicado via quebra do eixo



Fonte: Montagem nossa feita com imagens do filme *O Senhor dos Anéis: As duas Torres*.

É importante lembrar que há atores que estão no enunciado sem nunca serem vistos ou ouvidos: sua concretude é possível graças a uma sintaxe narrativa e semântica discursiva apresentadas por terceiros. Tais recursos sugerem ausências que se tornam presenças de sujeitos que não estão ali, mas que ganham status de atores do discurso da mesma maneira. *Rebecca, a mulher inesquecível*¹⁶⁵ é um ótimo exemplo, já que o enredo é desenvolvido em função da personagem que dá título ao filme, e ela nunca aparece na obra. *O Mágico de Oz*, também no título do filme, aparece apenas no final depois de várias especulações sobre ele (e uma reviravolta constitui a principal mensagem da narrativa). Tais decisões estão relacionadas ao enredo previsto no roteiro.

Todo recurso audiovisual pode ser empregado para construir um personagem no enunciado. O som, citado anteriormente como fonte de informação narrativa, pode ser um recurso figurativo poderoso, como, por exemplo, o sotaque ou maneirismos de uma voz, ou

¹⁶⁴ SENHOR dos Anéis: As duas Torres, O. Direção: Peter Jackson. Nova Zelândia e Estados Unidos: New Line Cinema, 2000 (179 min).

¹⁶⁵ REBECCA, a mulher inesquecível. Direção: Alfred Hitchcock. Estados Unidos: Selznick International Pictures e United Artists, 1940 (130 min).

uma música que estabelece um *leitmotiv*¹⁶⁶ com um personagem. Um outro recurso é a fotografia. A sombra de *Nosferatu*¹⁶⁷ e os olhos iluminados de *Drácula*¹⁶⁸ (Figura 80) sustentam personagens hipnotizantes e ameaçadores.

Figura 80 – Exemplos do uso da luz como recurso enunciativo de personagens



Fonte: Montagem nossa feita com imagens dos filmes *Nosferatu* e *Drácula*.

As cores, como componentes constituintes de recursos figurativos já citados como o figurino e a fotografia, também são utilizadas como operação da sintaxe discursiva para enunciar pessoas. Um marcante exemplo é o de *A Lista de Schindler*¹⁶⁹, filme predominantemente em preto, branco e tons de cinza, mas que em dois momentos destaca um casaco vermelho de uma criança judia antes vista com vida pelo protagonista, e depois em uma pilha de cadáveres (Figura 81). Sem a cor vermelha em ambas sequências, o impacto teria sido bem menor, e talvez nem percebido.

Figura 81 – Primeira e segunda aparições de uma criança em *A Lista de Schindler*. A manipulação das cores do enunciado torna o evento notório e destaca o ator do discurso. “Uma criança” passa a ser “a criança”



Fonte: Montagem nossa feita com quadros do filme *A Lista de Schindler*.

¹⁶⁶ Reaparecimentos de um mesmo elemento para caracterizar algum assunto ou algum personagem.

¹⁶⁷ NOSFERATU. Direção: F. W. Murnau. Alemanha: Prana Film, 1922 (94 min).

¹⁶⁸ DRÁCULA, O. Direção: Tod Browning. Estados Unidos: Universal Pictures, 1931 (75 min).

¹⁶⁹ LISTA de Schindler, A. Direção: Steven Spielberg. Estados Unidos: Universal Pictures, 1993 (195 min).

A atuação é outro caminho essencial para projetar pessoas no discurso. É por meio do elenco que os personagens ganham vida no texto audiovisual, seja pela imagem e sons, ou só por um deles. Graças à atuação que um mesmo profissional pode interpretar diferentes papéis sem parecer ser o mesmo sujeito. Um exemplo extremo disso pode ser visto no filme *Fragmentado*¹⁷⁰, no qual há uma pessoa com transtorno dissociativo de identidade, possuindo vinte e três personalidades distintas coexistindo em um mesmo corpo. Há momentos no filme em que esse mesmo integrante do elenco muda entre as personalidades (sem mudar nenhum outro elemento, como o figurino), e com o tempo apenas a atuação é suficiente para que identifiquemos qual é qual das personalidades. Neste caso, são vinte e três atores do discurso enunciados em um só corpo, sobretudo por meio da atuação.

É importante observar que os recursos citados são elementos visuais e sonoros empregados na obra para que possamos identificar a história subjacente daquele personagem. A forma como ele se veste, seu comportamento, enfim, tudo são informações que juntas compõem um campo semântico sobre o qual podemos colocar em relação os nossos conhecimentos e experiências para deduzir (mesmo que em um processo inconsciente) quem é aquele sujeito. Em outras palavras, as figurativizações citadas são caminhos para que o enunciado consiga construir percursos temáticos e narrativas pregressas do personagem.

Para entender os mecanismos enunciativos de interatividade pautada em atores do discurso no audiovisual, é preciso elucidar, além da colocação da categoria pessoa em discurso, como eles são sensíveis ao destinatário. Esse será o assunto da próxima seção.

5.2 Apreensão do outro e as relações de sentido

É possível afirmar que o processo de reconhecimento de personagens de enunciados não é muito diferente do reconhecimento de pessoas no mundo natural, uma vez que este, enquanto sistema macrossemiótico, é composto por sujeitos que agem sobre ele e sobre uns aos outros. Um dos princípios epistemológicos da semiótica discursiva lembrado por Landowski (2002) é o fato de que só se podem identificar unidades pela observação das diferenças que as interdefinem, porque “para que o mundo faça sentido e seja analisável enquanto tal, é preciso que ele nos apareça como um universo articulado” (LANDOWSKI,

¹⁷⁰ FRAGMENTADO. Direção: M. Night Shyamalan. Estados Unidos: Universal Pictures, 2016 (117 min).

2002, p. 3). O autor indica que a partir da constatação dessas diferenças, é possível definir grandezas semióticas e atribuir a elas valores de diferentes ordens. Sobre a percepção de outro, Landowski (2002, p. 3-4, grifos do autor) postula:

Não é diferente com o “sujeito” - *eu* ou *nós* - quando o consideramos como uma grandeza *sui generis* a constituir-se do ponto de vista de sua “identidade”. Também ele condenado, aparentemente, a só poder construir-se pela diferença, o sujeito tem a necessidade de um ele - dos “outros” (*eles*) - para chegar à existência semiótica, e isso por duas razões. Com efeito, o que dá forma à minha própria identidade não é só a maneira pela qual, reflexivamente, eu me defino (ou tento me definir) em relação à imagem que outrem me envia de mim mesmo; é também a maneira pela qual, transitivamente, objetivo a *alteridade do outro* atribuindo um conteúdo específico à diferença que me separa dele. Assim, quer a encaremos no plano da vivência individual ou [...] da consciência coletiva, a emergência do sentimento de “identidade” parece passar necessariamente pela intermediação de uma “alteridade” a ser constituída.

Para um sujeito, o outro é uma grandeza semiótica, assim como o espaço e tempo. O outro se faz sensível a partir da diferença entre o ele e o eu. É a partir dessa diferenciação que é possível entender o outro como um sujeito e, pensando nas configurações de um ator do discurso (seja esse espaço discursivo o mundo natural ou um enunciado criado por um sujeito enunciatário), é possível ter um acesso interpretativo à identidade deste outro se examinarmos os seus programas narrativos, suas tematizações e figurativizações. Tal habilidade de perceber o outro não está imune de uma posição daquele que percebe. Landowski (2014, p. 15, grifos do autor) explica que:

Dois elementos não podem ser considerados como “diferentes”, e a distância que os separa não é suscetível de fazer sentido, a menos que, de um outro ponto de vista, se lhes possa considerar também como idênticos: se eles diferem entre si, somente pode ser sob *um certo ângulo* ou de *um certo ponto de vista*, participando ao mesmo tempo de uma ordem de coisas que, por lhes se comum, os faz, precisamente, comparáveis.

Não seria o ato de enunciar uma antecipação da interpretação que o enunciatário teria desses elementos tanto narrativos quanto discursivos? Desta forma, cabe ao enunciatário de personagens compor uma estruturação dos acessos à significação visando obter efeitos comunicativos a serviço do objetivo do enunciado. O ator é sensível ao enunciatário enquanto um não eu submetido a um fazer interpretativo que vise decifrar sua sintaxe narrativa e discursiva, e é sensível ao enunciatário enquanto conjunto de operações também narrativas e discursivas para propor os caminhos dessa interpretação que será desempenhada pelo uso do enunciatário.

A partir dessas constatações é possível entender como os diversos recursos de produção audiovisual descritos na seção anterior podem estar a serviço da actorialização.

5.3 Novas representações actoriais, novos significados

O objetivo dessa reflexão é identificar caminhos para tornar o ator do discurso sensível e alterável. Da mesma forma que nos capítulos anteriores foram apresentadas obras nas quais espaço e tempo ganham um *status* de objeto semiótico passível de manipulação pelo enunciatário, como propor o mesmo para a categoria pessoa da enunciação?

Foi verificado que as variáveis de um ator inscrito no audiovisual são da ordem da sintaxe narrativa e da semântica discursiva, sendo essa última a mais superficial e concreta do discurso e, por esse motivo, caminho para acessar a outra. Propor um sujeito passível de manipulação seria oferecer um grau de agência nesses componentes da manifestação do sentido. Se resultados decorrentes de ações atualizam o discurso com novos sons e novas imagens, é possível reconfigurar o ator ao atualizar esses elementos.

Uma das potências da linguagem audiovisual é justamente provocar situações nas quais o público possa testemunhar as experiências dos sujeitos e espelhar nelas as suas próprias. Além de também construir essa configuração, as produções interativas têm como meta dar ao destinatário o poder de agir pelos sujeitos enunciados. Uma importante constatação relacionada a essa operação é que o destinatário é ele mesmo um sujeito. Diferente para o espaço e o tempo, nos quais ele “está”, na categoria pessoa ele “é”. Isso impõe uma primeira dificuldade a esses enunciados, que é propor uma construção que lide com essa existência simultânea do sujeito no mundo e no discurso. Os regimes enunciativos auxiliam na compreensão desta situação. Segundo Fiorin (1996, p. 36), há dois tipos de regimes: a enunciação enunciada, que é o conjunto de marcas identificáveis no texto que remetem à instância da enunciação, e o enunciado enunciado, que é a sequência enunciada desprovida de marcas da enunciação. Ocultar tais marcas é o caminho adotado pelo audiovisual clássico que visa criar obras sem que o público lembre que aquilo é um enunciado feito por alguém, ou para alguém. Nas obras interativas, o efeito de “anulação” da existência do destinatário também precisa ser parte do processo para que ele deixe de ser ele para ser o outro.

Antes do digital o audiovisual já propunha narrativas utilizando técnicas analógicas para segmentar os trechos e exibir uma escolha definida pelo público, como no filme *Kinoautomat* e no programa de TV *Você Decide* apresentados no primeiro capítulo, mas nos

ambientes digitais, no entanto, por oferecerem a agência nesses desdobramentos relativos ao ator ancorada em unidades programadas no computador, as possibilidades se expandem em grau e escala. Investigar os modos de discursivização sob esse aspecto será esse o foco de interesse nas análises a seguir.

5.4 Análises

Serão analisadas duas obras que de maneiras distintas propõem a alteração da categoria enunciativa pessoa a partir da arquitetura dos meios digitais. *Bandersnatch* foi selecionado como representante das narrativas ramificadas por explorar diferentes modos de discursivizar um ator interativo, e *Florence* por propor uma interatividade na qual o enunciatário é o agente que leva a história para frente - não nas escolhas de diferentes caminhos, mas compartilhando com o ator do discurso a realização das ações. Procedimentos inventivos e recepção bem-sucedida também foram critérios. Os componentes identificados anteriormente como recursos para projetar atores do discurso no audiovisual servirão de parâmetro durante as análises e espera-se que as constatações contribuam com o objetivo do capítulo de entender as operações discursivas empregadas na construção de atores com efeitos de interativo no audiovisual para os meios digitais.

5.4.1 *Bandersnatch*

Roteirizado por Charlie Brooker e dirigido por David Slade, *Bandersnatch* é uma produção do serviço de vídeo sob demanda Netflix lançada em dezembro de 2018¹⁷¹. Integrado à série televisiva *Black Mirror*, o filme interativo apresenta a história de Stefan, um jovem programador em 1984 que inspirado por um livro-jogo busca desenvolver um *game* no mesmo formato. A interação acontece pelo controle remoto no caso de *Smart TVs*, pelo *mouse* quando assistindo no computador, ou pela tela do celular quando o título é acessado pelo aplicativo da Netflix. A recepção do filme foi predominantemente positiva¹⁷², e a realização da proposta interativa recebeu elogios com ressalvas. Uma crítica do *The Guardian*¹⁷³ chamou o filme de "meta obra de arte" de Charlie Brooker e reconheceu a

¹⁷¹ Informações da ficha técnica do filme foram obtidas na página oficial da obra na Netflix. Disponível em: <https://www.netflix.com/bandersnatch>. Acesso em: 21 fev. 2020.

¹⁷² Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt9495224/?ref=nm_knf_i2. Acesso em: 21 fev. 2020.

¹⁷³ Disponível em: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2018/dec/28/black-mirrors-bandersnatch-charlie-brookers-meta-masterpiece>. Acesso em: 21 fev. 2020.

eficácia da interface das situações de escolha ao afirmar que “do ponto de vista do usuário, é transparente”. O jornal *The Independent*¹⁷⁴ avaliou que no começo as interações são divertidas, mas as constantes interrupções podem se tornar cansativas, removendo o público da história ao invés de permiti-lo absorver os temas. O título ganhou dois prêmios Emmy, incluindo o de “Melhor Filme para a TV” em 2019¹⁷⁵, e o prêmio de “Inovação” no *Broadcasting Press Guild TV and Radio Awards*¹⁷⁶.

Com um propósito claramente metalinguístico, o filme possui em diversos momentos telas que oferecem opções para que o público possa tomar decisões pelo personagem, e por conta desta estrutura ramificada há vários finais possíveis e diferentes caminhos para chegar até eles (Figura 82). A estrutura ramificada é programada de tal forma que há finais escondidos e outros conteúdos cujo acesso depende de escolhas bem específicas, o que fez com que comunidades de fãs explorassem todas as possibilidades em busca de encontrar tudo o que podia ser encontrado, prazer de exploração característico das mídias contemporâneas (JENKINS, H; GREEN, J; FORD, 2014). *Bandersnatch* será examinado neste estudo sob a perspectiva da enunciação de um personagem interativo.

¹⁷⁴ Disponível em: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/news/bandersnatch-live-updates-black-mirror-netfix-latest-decisions-endings-interactive-stefan-choices-a8701701.html>. Acesso em: 21 fev. 2020.

¹⁷⁵ Disponível em: <https://www.emmys.com/awards/nominees-winners/2019/outstanding-creative-achievement-in-interactive-media-within-a-scripted-program>. Acesso em: 21 fev. 2020.

¹⁷⁶ Disponível em: <http://www.broadcastingpressguild.org/2019-2/>. Acesso em: 21 fev. 2020.

*pluri-optativa*¹⁷⁸ com prazo e imperativa, já que há poucos segundos para uma das opções ser selecionada ou então o sistema escolhe automaticamente. A terminatividade programada promove uma junção entre um trecho audiovisual e outro, atualizando a sequência dos planos em uma espécie de montagem compartilhada entre os sujeitos da enunciação a partir de uma relação transitiva. Ao serem exibidas transformações narrativas associadas a uma opção e não a outra, há uma atualização do discurso em função do ator Stefan. Tais escolhas são, no entanto, efeitos de sentido, já que todas as possibilidades estão previstas e programadas no sistema da plataforma. No segundo capítulo foi explicado como a produção concebe sua continuidade para ter a aparência de um filme sem agência. Os momentos com as escolhas são projetados para que o desdobramento selecionado não provoque uma interrupção, ou cortes mal efetuados (comuns em filmes interativos que exibem o trecho escolhido imediatamente após a seleção).

A primeira escolha proposta no filme é aparentemente simples. Qual entre dois cereais matinais propostos pelo pai o protagonista deve escolher. Essa situação parece esvaziada de sentido se considerado o contexto da narrativa. Que diferença faz o cereal? Ao oferecer uma escolha banal o efeito de sentido é de que o enunciatário decide por Stefan. Uma isotopia é instaurada a partir da segunda escolha, momento no qual o público decide qual música o personagem deve ouvir no *walkman* (Figura 83), indicando que serão sempre as escolhas de Stefan, e não de outro ator do discurso, que serão passadas ao público. Ficam sincretizados, nestas primeiras convocações para escolher, os papéis deste ator do discurso e do enunciatário. A escolha funciona simultaneamente como tutorial da interatividade e como uma espécie de alerta para as situações narrativas seguintes, uma vez que seria de interesse do enunciatário estar informado sobre o contexto do enredo para que escolhas sejam feitas. Uma inserção de um comercial de TV com o cereal escolhido aparece com pouca ênfase no decorrer da história, um detalhe que indica que a escolha não foi inteiramente sem consequências, e que, no enredo, remete aos temas propostos no episódio, como o questionamento da realidade e a vigilância.

¹⁷⁸ Com exceção do segmento descrito para exemplificar uma das possibilidades de sintaxe das escolhas e que pode ser conferido na página 65, e de outros trechos que finalizam a história daquela temporalidade e oferecendo uma única opção de um retorno para que uma nova decisão seja tomada. Nesses casos a escolha é *uni-optativa*.

Figura 83 – Duas primeiras situações de escolhas em *Bandersnatch*



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do filme interativo *Bandersnatch*.

Dessa forma, a percepção da narrativa é organizada em função do ator do discurso Stefan. O que não significa, por outro lado, que o destinatário tomará decisões de modo a contribuir com o percurso narrativo do garoto. A obra pode traçar estratégias persuasivas para direcionar a participação, como, por exemplo, incentivar o público no sentido de tomar decisões que colaborem com o êxito do actante da narrativa em busca do objeto valor. Mas o destinatário pode, por exemplo, ignorar este apelo e optar por tomar decisões pelos mais variados critérios, às vezes pelo simples prazer da navegação. Essa configuração é um risco para o discurso, mas se escolhas são oferecidas, o principal caminho para reduzir a chance de não adesão ao percurso narrativo é criar condições na própria história que reforcem a persuasão que fundamenta a experiência. Em *Bandersnatch* esse artifício é criado ao propor no enredo, logo no começo, que Stefan tem poucos meses para desenvolver um jogo contratado por uma empresa que deseja lançá-lo no Natal, que está próximo. O jovem assiste a uma crítica feita em um programa de TV sobre outro jogo da mesma empresa. Fica sugerido que o dele também será avaliado, e que ter êxito na nota é um objeto valor. De fato, uma das formas mais breves de provocar uma espécie de fim do filme (quando aparecerá um convite para retornar e fazer novas escolhas) é justamente com uma avaliação negativa do jogo feita na televisão. O percurso do actante da narrativa ganha novos contornos no decorrer da história, mas pelo menos como estratégia de persuasão nos primeiros minutos da experiência, “ser bem avaliado pelo programa de TV” funciona como a recompensa de uma vitória no “jogo” *Bandersnatch*.

A terceira situação de escolha se apresenta com mais relevância. Stefan deve decidir se aceita desenvolver o jogo nas dependências da empresa, ou se prefere trabalhar sozinho em casa. Quem escolher por trabalhar na empresa verá uma passagem de tempo e o jogo fruto do trabalho do protagonista recebendo nota zero pelo crítico na TV. Stefan diz que *tentará novamente*, e há um resumo do dia anterior de Stefan com os acontecimentos se

repetindo até ele chegar na empresa, de novo. Dessa vez, porém, ele antecipa informações que ele ainda não ouviu e aparenta confusão por sabê-las. A história começa a dar sinais de que as várias temporalidades visualizadas pela navegação são trazidas para a diegese da narrativa. Eventualmente esse tipo de situação aparecerá na trama, e não demora para que o destinatário perceba que a obra busca contemplar as restrições e dificuldades do formato por meio de tematizações construídas na história, como a crença de alguns personagens de que múltiplas realidades coexistem, e que as decisões não são de fatos tomadas por eles mesmo. Tais temas são recorrentes na produção televisiva *Black Mirror* da qual a obra faz parte, então reforça a coerência temática, mas ao obrigar o público a inevitavelmente voltar para a escolha proposta na empresa e ter que, para avançar na narrativa, escolher trabalhar em casa, aumenta-se o risco do resultado da agência ser identificado como artificial ao não dar sequência satisfatória a uma das opções possíveis, o que evidencia a interatividade enquanto truque e torna frágil o contrato que rege a experiência discursiva. Além disso, aparenta tratar-se de opções certas ou erradas, outro fator que, dependendo da expectativa, pode desestimular a fruição.

Observa-se que os elementos do nível discursivo operacionalizados inicialmente como propostas de escolhas (como visto no segundo capítulo) são aqueles similares aos que os sujeitos se relacionam com o mundo. Seguir ou não um outro personagem são decisões de ordem espacial, lembrar ou não memórias são de ordem temporal, e gritar ou não com o pai são de ordem actancial, por exemplo. Outras decisões como "qual música" e "qual cereal" possuem ênfase figurativa e as do tipo "aceitar ou não trabalhar na empresa" ou "conversar ou não sobre os medos", temáticas. É possível concluir que essa configuração existe porque obras desse tipo buscam reproduzir no discurso as escolhas feitas pelos sujeitos na macrossemiótica do mundo natural. Segundo Greimas e Courtés (2008, p. 291):

Entendemos por mundo natural o parecer segundo o qual o universo se apresenta ao homem como um conjunto de qualidades sensíveis, dotado de certa organização que faz com que o designemos por vezes como “mundo do senso comum”. Com relação à estrutura “profunda” do universo, que é de ordem física, química, biológica, etc., o mundo natural corresponde, por assim dizer, à sua estrutura “de superfície”; é, por outro lado, uma estrutura “discursiva”, pois se apresenta no quadro da relação sujeito/objeto: é o “enunciado” construído pelo sujeito humano e decifrável por ele (GREIMAS; COURTÉS, 2008, p. 291).

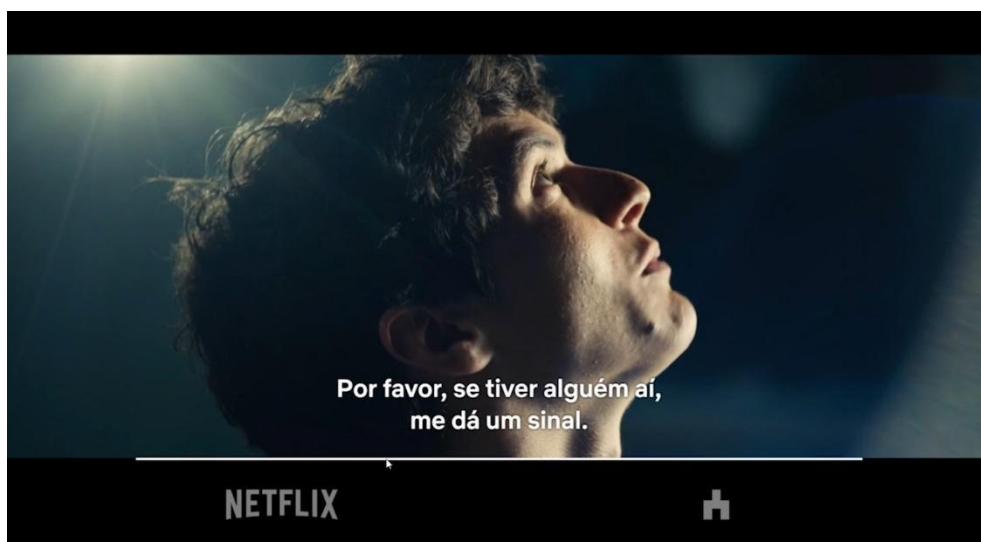
Já que nossas escolhas são executadas nas estruturas mais superficiais do mundo, decisões como as exemplificadas reforçam o vínculo entre ator do discurso e enunciatário. *Bandersnatch*, porém, efetua procedimentos que exploram essas operações a fim de

incorporá-las na narrativa e tematicamente na obra, trocando os modos pelos quais o enunciatário ocupa o discurso. Aos poucos, Stefan parece dar indícios de que ele está adquirindo consciência de que há alguém tomando decisões por ele, e tal constatação fica clara quando ele verbaliza essa sensação para a sua psicóloga. Ele alega que tem a sensação de estar sendo “controlado”. Diante de uma situação de nervosismo e ansiedade de Stefan, o enunciatário deve optar entre “roer as unhas” ou “puxar a orelha”. Independente da opção selecionada, o personagem tem o ímpeto de seguir com a ação, mas percebe algo errado e luta contra si para não agir, segurando a sua própria mão. O efeito que tal recurso ocasiona é que o enunciador estava soberano no comando dentre as escolhas oferecidas, e que naquele ponto o personagem não acata a decisão. A primeira parte do filme estabelece discursivamente que o público “é” o Stefan, já que as decisões cruciais do personagem são delegadas a ele, privilégio apenas com esse ator do discurso e nenhum outro. Há um sincretismo entre os dois sujeitos que é rompido quando Stefan reluta em obedecer a um dos comandos. É como se o ator do discurso tomasse consciência de que está sendo manipulado por alguém. Esse alguém é o destinatário na figura do enunciatário. O poder de “ser” ele afasta-se, evidenciando que se trata de diferentes entidades, e a partir disso passa a operar em uma lógica de poder “mandar” ao invés de “ser”.

Um dos momentos mais emblemáticos do filme é quando uma conversa entre Stefan e o enunciatário é permitida. Frustrado com os erros constantes no processo de desenvolvimento do jogo, é oferecida ao enunciatário a escolha entre arremessar chá no computador ou destruir o aparelho. O personagem consegue lutar contra a tendência de obedecer, e não realizando a ação. Logo em seguida, ele olha para cima e pergunta quem está fazendo isso com ele. O efeito é bastante peculiar, já que a gestualidade do personagem indica que ele está tentando “olhar para fora” da sua realidade. É como se Stefan quisesse escapar do enunciado. Ao enunciatário resta observar a súplica do personagem (Figura 84). Aparece eventualmente uma possibilidade de responder a Stefan. São oferecidas duas opções: o logo da Netflix e o símbolo que vinha aparecendo no episódio. A situação, além de diferente de tudo o que havia aparecido até então, evidencia o enunciador, a Netflix, na tela. Se escolhida essa opção, a tela do computador redige um texto para Stefan, que diz “eu estou assistindo você na Netflix”. O sujeito da frase é o enunciatário. Algumas limitadas opções de diálogos aparecem em seguida, nas quais resumidamente Stefan toma conhecimento, apesar de intensa confusão, de que ele está em uma produção de um site de entretenimento audiovisual do século XXI. O destinador cria com essa estratégia um efeito de sentido de que o destinatário da Netflix está conversando com o ator do enunciado. Antes

sincretizados, agora estão, na figura do indivíduo fora do texto (espectador da Netflix), brevemente em diálogo.

Figura 84 – Personagem tentando vencer os limites do enunciado para dialogar com o destinatário



Fonte: Imagem do filme interativo *Bandersnatch*.

A estranha possibilidade de comunicação entre público e personagem cria, conseqüentemente, uma sensação, mesmo que artificial, de que Stefan é mais que um ator do discurso, mas um sujeito cuja interação é possível. O dispositivo funciona como um mediador que estabelece uma ponte entre o mundo natural do destinatário e o mundo enunciado do ator. Efeito similar de diálogo entre ator e enunciatário sempre foi possível em outras linguagens, como, por exemplo, em *Memórias Póstumas de Brás Cubas*¹⁷⁹ na literatura, mas engendrar tal efeito pela figuratividade imagética e sonora do audiovisual adiciona uma sensação de realidade mais concreta à pessoa enunciada, que parece responder às inserções de informações no sistema feitas pelo destinatário. Assistentes de inteligência artificial por voz operam nessa lógica, mas a diferença em *Bandersnatch* é que o recurso quebra uma isotopia construída até aquele ponto, o que possibilita, com isso, tais efeitos discursivos. Na perspectiva do personagem, é criada a percepção de que ele tem consciência de que há algo "fora" da realidade dele.

Se o destinatário fizer um raciocínio no sentido de comparar a condição de Stefan com a das pessoas fora do enunciado, é possível interpretar tematizações como controle social, vigilância, privacidade, livre-arbítrio ou até mesmo interferência sobrenatural ou

¹⁷⁹ ASSIS, M. *Memórias póstumas de Brás Cubas*. São Paulo: Ática, 1992.

divina, já que seria uma situação, nesse exercício imaginativo, na qual entidades fora da macrossemiótica do mundo natural estariam nos observando e tomando decisões por nós. Uma das possibilidades de finais mostra Stefan confuso ao se dar conta de que ele é um integrante do elenco na gravação de uma produção ficcional da Netflix, simulando um efeito de “retirada” do ator do discurso do enunciado pela dissociação entre ele o profissional do elenco que o interpreta. Os contornos do regime de enunciação enunciada que já haviam sido criados no *chat* pelo computador são, nesta situação de bastidores, escancarados. Estes e outros procedimentos adotados por *Bandersnatch* ilustram como a obra buscou explorar durante o processo de enlouquecimento do personagem as coerções do formato do filme interativo na própria narrativa.

Além do já descrito *flashback* com uma situação de escolha *uni-optativa com prazo e imperativa* composto para produzir um sentido de impotência diante do passado¹⁸⁰, outros efeitos discursivos merecem destaque. Em alguns momentos da narrativa o filme recorre à memória do enunciatário ao perguntar informações já citadas na história na forma de enigmas. Esse recurso evoca o caráter da experiência ativa do olhar e todos os processos cognitivos e interpretativos que o audiovisual possui mesmo sem agência. Em outras situações, a escolha efetuada não é respeitada, mas de um modo no qual a não confiabilidade do enunciador é empregada nas reflexões do filme, quando, por exemplo, um outro programador oferece uma droga ao protagonista e, mesmo que o público escolha “não”, o personagem irá colocar a droga no chá de Stefan sem ele ver, e revela posteriormente que “escolheu por ele”. Em outro segmento, a psicóloga não aceita a primeira negativa escolhida pelo público à pergunta sobre falar da morte da mãe de Stefan, e repete a pergunta imediatamente depois, emulando uma situação de comunicação interpessoal na qual o outro não aceita uma resposta.

O filme é concluído quando uma das possibilidades de finais é alcançada, explicitada por uma opção que oferece ao enunciatário “sair para os créditos” com menos ênfase se comparada com a também opção de retornar a uma das escolhas para seguir outros caminhos (Figura 85). A estrutura ramificada cria um contexto no qual “chegar ao final” é uma decisão que cabe ao público definir, uma vez que retornar ou recomeçar são possibilidades, assim como abandonar nos “becos sem saídas” durante o enunciado.

¹⁸⁰ Segmento descrito para exemplificar uma das possibilidades de sintaxe das escolhas e que pode ser conferido na página 65.

Figura 85 – Um dos finais do filme, que também estimula o retorno para novas escolhas



Fonte: Imagem do filme interativo *Bandersnatch*.

As constatações obtidas a partir da análise de *Bandersnatch* reforçam a verificação de que ator do discurso e enunciatário têm os papéis unificados quando as escolhas do primeiro são delegadas ao segundo. A cada decisão feita dessa forma, o efeito de que o público precisa agir "como se fosse" o personagem é reforçado, e o percurso narrativo organizado em função do objeto valor estabelecido na apresentação da história pode balizar as decisões, mas não garante a adesão à proposta, já que a intencionalidade do destinatário é, apesar de antecipada e objeto de persuasão no simulacro da comunicação, incontrolável.

Para construir a percepção de que o objeto semiótico "pessoa" existe e é um substrato de manipulação, a montagem audiovisual clássica é o modo de instaurar no discurso o ator, e as escolhas estabelecem o efeito de que o enunciatário está, no discurso, sendo alguém que não é ele mesmo. O exame da estrutura narrativa do filme indica que a ramificação dos percursos construída na participação via interface é capaz de tornar o ator do discurso uma grandeza semiótica manipulável pelo enunciatário, mas que a eficácia do efeito é tênue, já que as opções explicitadas têm grande chance de serem insuficientes ou inadequadas ao que o público poderia querer decidir naquela situação. Essa observação destaca a dificuldade em construir a coerência discursiva em narrativas audiovisuais cuja proposta é a agência com ênfase na actorialização.

É percebida uma configuração, num primeiro momento, em que cada escolha inaugura uma diegese distinta, com uma temporalidade própria. A consciência de que o que

não foi escolhido era uma linha temporal possível pode provocar o já mencionado efeito disfórico na fruição caso o enunciário fique pensando no que deixou de escolher enquanto acompanha o que de fato escolheu. Outro ponto a ser observado é que, ao ter consciência de que pode retornar ou recomeçar para fazer novas escolhas (o que é possível em *Bandersnatch*), os eventos ocorridos na narrativa atualizada podem perder o impacto no discurso, já que são "reversíveis".

Interatividade enquanto efeito explicitado, exigir a capacidade de abdicar temporalidades em função de outras, e a percepção de que os eventos são reversíveis são características deste tipo de obra e desafios aos enunciadores que centralizam a experiência interativa na projeção actorial. No caso específico de *Bandersnatch*, ao utilizar tais características na forma de tematizações como vigilância, controle, livre-arbítrio e realidades paralelas, a produção parece buscar aproveitar os riscos do formato. Por outro lado, esta estratégia evidencia mais ainda as operações de projeções actoriais que são oferecidas como combinações previamente planejadas e que, pela intervenção do destinatário nos elementos expressivos, são atualizadas no ato enunciativo. Os diferentes procedimentos de projeções de pessoa explorados em *Bandersnatch* contribuem para a compreensão da construção de atores do discurso interativos, e as constatações a partir do exame deles somam-se às que serão feitas na próxima análise.

5.4.2 *Florence*

Lançado em fevereiro de 2018¹⁸¹, *Florence* é um jogo eletrônico para dispositivos móveis apresentado por seus desenvolvedores como “uma história interativa sobre o amor e a vida”. Desenvolvido pela empresa australiana Mountains e publicado pela Annapurna Interactive, o jogo foi bem-recebido pelos críticos sobretudo pela interface intuitiva e pela história, que, mesmo curta, foi qualificada como bem-desenvolvida. O jornal The Guardian o classificou como "poderosamente relacionável"¹⁸², e a avaliação do portal The Verge elogiou a interface aplicada à narrativa ao dizer que "com apenas alguns toques, *Florence* mostra como é se apaixonar"¹⁸³. Do mesmo designer de *Monument Valley*, a produção foi

¹⁸¹ Informações da ficha técnica do jogo foram obtidas no site oficial. Disponível em: <http://florencegame.com/>. Acesso em: 21 fev. 2020.

¹⁸² Disponível em: <https://www.theguardian.com/games/2018/mar/03/florence-iphone-video-game-review-simon-parkin>. Acesso em: 21 fev. 2020.

¹⁸³ Disponível em: <https://www.theverge.com/2018/2/14/17007592/florence-iphone-ipad-review-monument-valley>. Acesso em: 21 fev. 2020.

contemplada com os prêmios de "Melhor jogo para dispositivos móveis" no The Game Awards 2018¹⁸⁴, e "Melhor *Game Design*" no Webby Awards de 2019¹⁸⁵.

A narrativa é dividida em vinte capítulos distribuídos por seis atos, e mostra uma garota comum em um relacionamento amoroso que, apesar de não ser duradouro e nem central em sua vida, a amadurece. Com visualidade similar a dos quadrinhos, o jogo pensado para *smartphones* concebe a jogabilidade exclusivamente via toques na tela. As modalidades de interação são dinâmicas e simples, visando sempre uma intuição do jogador para deduzir o que deve ser feito para que a história avance. Faz parte da experiência adivinhar como esse contato com a superfície sensível do aparelho opera em cada momento. Os acontecimentos da narrativa não são ramificados. A história contada é a mesma em todas as fruições, com poucas variações.

No primeiro capítulo conhecemos a rotina de Florence. O enunciatário deve agir para que ela cancele o despertador, escove os dentes e vá de metrô ao trabalho, por exemplo. Neste último momento, a personagem está no celular e o que deve ser feito pelo enunciatário é escolher entre dois ícones, reconhecidos como o ato de “compartilhar” ou “curtir” as fotos de uma rede social. A decisão parece irrelevante, já que as fotos não possuem densidade figurativa ou contexto suficientes para que se possa entre um ou outro, mas a obrigatoriedade da escolha coloca o público na situação cotidiana de Florence. O mesmo vale para o trabalho e a alimentação. No primeiro, é necessário realizar operações matemáticas, e, no segundo, tocar na tela para que a refeição seja parcialmente feita até ser concluída. São decisões de natureza figurativa que, assim como em *Bandersnatch*, sincretizam enunciatário e ator do discurso ao mesmo tempo que constroem a isotopia temática de “rotina” ou “tédio” a ser quebrada quando ela conhece um rapaz chamado Krish.

Destaque-se logo no início a estratégia do enunciador de explorar o conhecimento prévio dos objetos representados para que a interface possa ser deduzida. O despertador, para ser interrompido, deve ser tocado, a escova de dentes deve ser “arrastada” de um lado para outro, a frigideira deve ser “sacudida”. Tudo sem instruções explícitas, o que transforma os momentos de agência em desafios cognitivos, nos quais o enunciatário deve descobrir como será o modo de interação a cada momento, já que, apesar de ser sempre baseado no toque na tela, é dinâmico. A figuratividade visual ganha relevância neste

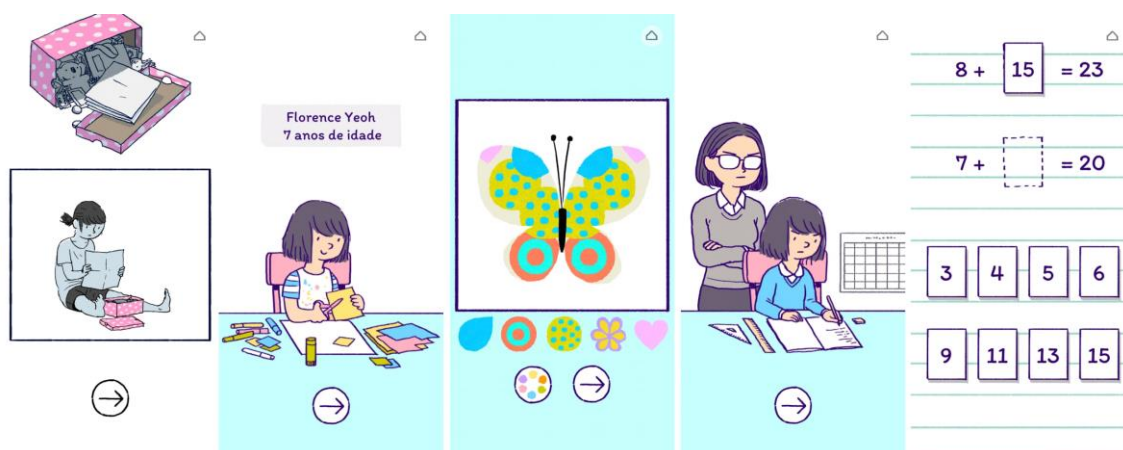
¹⁸⁴ Disponível em: <https://thegameawards.com/history/2018-2>. Acesso em: 21 fev. 2020.

¹⁸⁵ Disponível em: <https://www.webbyawards.com/winners/2019/games/features/best-game-design/florence/>. Acesso em: 21 fev. 2020.

aspecto, pois é por ela que é possível identificar os itens para que a manipulação seja feita. Outro ponto importante é que o toque deixa a experiência mais “manual”, e o efeito seria diferente e menos interessante se fosse jogado pelo computador com o *mouse*, por exemplo, o que aponta para uma avaliação positiva do uso das características do dispositivo de poder exibir imagens em uma tela que reconhece contatos nas diferentes unidades de área da sua superfície.

No início do capítulo seguinte, a protagonista encontra um desenho feito por ela quando criança, o que desperta uma lembrança inserida no discurso. Florence criança aparece na sequência, e um texto verbal escrito reforça a projeção temporal posicionada na anterioridade. Ela está colorindo desenhos e a agência nesse ponto é preencher as formas das figuras com padrões coloridos disponíveis. A mãe da personagem surge, aparenta estar brava como se cobrasse a filha de algo, e em seguida a criança começa a fazer cálculos matemáticos, nitidamente contra a sua vontade (Figura 86). A troca abrupta de uma atividade entendida como lúdica, divertida e expressiva, que é colorir um desenho, para um dever escolar, visto como tedioso e mecânico, é um artifício de quebra de isotopia figurativa do jogo para propor temáticas da vocação e prazer diante das obrigações e responsabilidades. É interessante notar que operações matemáticas com respostas corretas são cobradas. O cálculo, mesmo que fácil, inserido em um jogo cuja expectativa costuma ser se divertir, enriquece o efeito de unificar as percepções de Florence com a do enunciatário. A situação de escolha é *pluri-optativa sem prazo*, então, para que a história siga, uma opção deve ser selecionada, mas não qualquer uma, e sim aquela única que, para ser identificada, exige um processo cognitivo talvez não esperado como necessário para a fruição, o que pode ocasionar aborrecimento similar ao da criança, reforçando, desse modo, o vínculo entre Florence e enunciatário.

Figura 86 – Atividades “divertidas” e “chatas” na infância de Florence

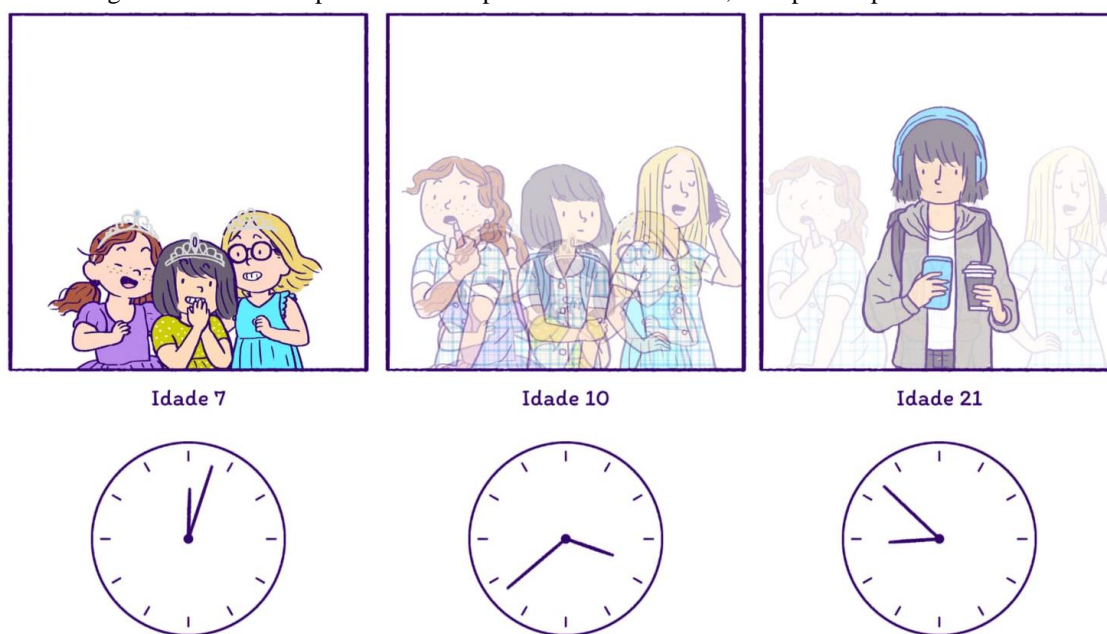


Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Florence*.

Para sair do *agora* anterior e retornar à progressão do *agora* inicial do discurso, o artifício usado merece destaque. Um relógio de ponteiros aparece em uma parte da tela, enquanto na outra a protagonista surge criança acompanhada de amigas da mesma idade. Nada acontece até que o jogador “gire” os ponteiros com os dedos, provocando um efeito de progressividade do tempo (que também pode ser invertida se forem girados no sentido anti-horário), o que ocasiona um distanciamento espacial dos atores do discurso, ao passo que transições e textos verbais mostram que elas ficam mais velhas (Figura 87). Este recurso provoca a interpretação de que o tempo passou e ela perdeu o contato com as amigas. A manipulação é realizada pelo enunciatário via alteração nos elementos visuais do principal ícone que representa a passagem de tempo, o relógio, e do mesmo modo que as obras do capítulo anterior criaram a ilusão de manipulação temporal pela alteração das evidências, o jogo provoca novas mudanças de ordem também figurativa nas personagens que se espaçam visualmente entre elas, revelando uma tematização de distanciamento da amizade. Observa-se relações semissimbólicas nesta estratégia. Um sistema semissimbólico, de acordo com Floch (2001, p. 29), se define “pela conformidade não entre os elementos isolados dos dois planos, mas entre categorias da expressão e categorias do conteúdo”. Este momento do jogo homologa a categoria da expressão *afastamento/aproximação* com a do conteúdo *apego/desapego* e *rejuvenescimento/envelhecimento*, articulada com outra relação que homologa os movimentos *horário/anti-horário*, feitos pelo enunciatário, com *progressividade/regressividade* do tempo. A situação de escolha é *pluri-optativa sem prazo* (girar em um sentido ou em outro), mas para o enunciado apresentar novos elementos ela acaba operando como *uni-optativa*, girar sentido horário, e a cada deslocamento o efeito é

de que o enunciador está sendo tão imperativo quanto o tempo que age sobre o mundo e provoca mudanças inevitáveis, mesmo que disfóricas.

Figura 87 – Efeito imperativo do tempo na vida de Florence, manipulado pelo enunciador



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Florence*.

A produção explora em alguns momentos o manuseio e a mobilidade do dispositivo para o qual ela foi produzida (Figura 88). Um deles é quando Florence e sua mãe "fazem pose" para o observador pelo qual o discurso está organizado visualmente, e surge então um botão para tirar foto, na mesma disposição topológica que costuma ficar na tela dos *smartphones*. Ao tocar nele, é como se o destinatário estivesse usando o dispositivo para tirar uma foto dos dois atores do discurso - efeito reforçado com o som de clique fotográfico. Outro exemplo é o começo do terceiro capítulo, quando os elementos da tela, incluindo o texto verbal escrito, estão perpendiculares se comparados ao que se construiu visualmente até o momento, uma clara instrução de que o aparelho precisa, para esse momento, ser girado.

Figura 88 – Duas situações nas quais o enunciado explora as características do dispositivo móvel para o qual foi feito

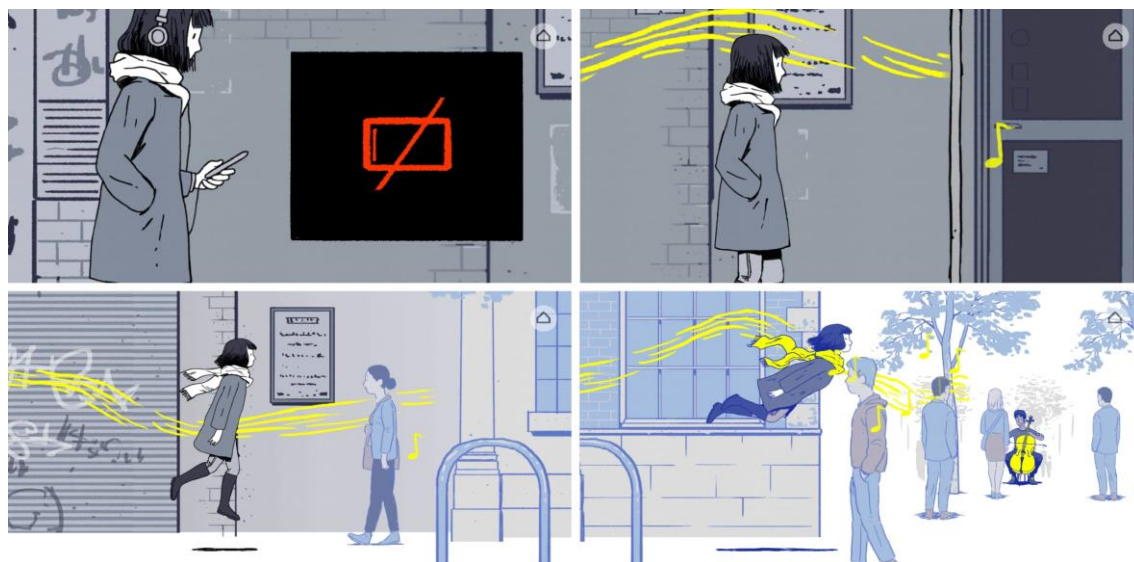


Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Florence*.

O jogo quebra isotopias para provocar efeitos no discurso, como na situação na qual Florence anda pela rua e o jogador novamente está escolhendo de modo rotineiro entre "curtir" e "compartilhar" postagens indiferentes. Ela está de fone de ouvido, e é possível escutar a música. A imagem da tela do celular da personagem subitamente apaga, indicando o fim da bateria. A música também é interrompida, imperando o silêncio. É curioso o efeito sentido com isso, sobretudo porque o enunciado *Florence* é fruído por um celular. A meta é provocar no público uma sensação similar à da personagem, que perde seu instrumento de distração, ou talvez vício, e é obrigada a prestar atenção no mundo ao seu redor. É a partir desse momento que uma clave musical amarela entra em cena, da direita para a esquerda. Se o jogador tocar sobre ela, uma música de violoncelo começa, traços passando pela clave indicam a melodia, e outra clave aparece. Se tocar novamente, o mesmo ocorre, até que mais claves apareçam simultaneamente, e enquanto o destinatário toca rapidamente por todas elas, Florence está levitando, como se estivesse encantada com o que ouve. A organização de dispor sequencialmente ícones reconhecidos visualmente como "notas musicais", um de cada vez, em uma escolha *uni-optativa sem prazo*, é empregada neste segmento regida por um prazer estético musical. A melodia espacializada visualmente pelas notas e traços conduz a personagem até o ator do discurso Krish, fonte sonora da música (Figura 89). Mais tarde, Florence sofre uma queda de bicicleta e é socorrida por ele. Ela fica desorientada e enxerga com dificuldade, o que é representado por uma imagem trêmula

e distorcida, e o jogador deve combinar os ajustes de alguns marcadores para que ela consiga ver com cada vez mais nitidez. Deste modo, o enunciatário age como se controlasse a retomada de consciência da protagonista.

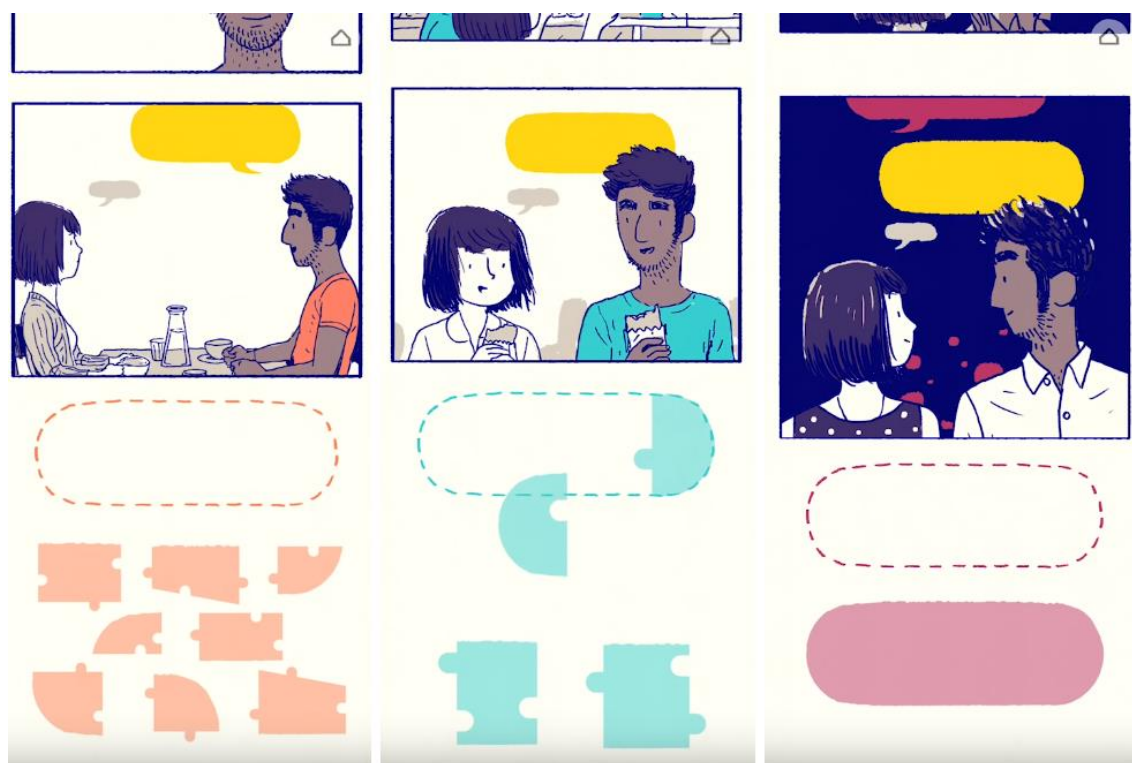
Figura 89 – Florence fica sem bateria e chega até Krish pela música



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Florence*.

Em outro momento do jogo, Florence e Krish marcam um encontro. Na ocasião, balões de diálogos conhecidos como recursos de fala para quadrinhos aparecem sobre suas cabeças. A sucessão dos balões indica a ordem do diálogo, e na vez de Florence formas reconhecidas como peças de um quebra-cabeça ocupam a parte inferior da tela. Não precisa de muito tempo para que o jogador perceba que as peças compõem justamente a lacuna do balão de diálogo e, portanto, para o jogo avançar, elas devem ser encaixadas ali dentro (Figura 90). Ao fazer isso, a sucessão de balões tem continuidade, e é possível concluir que o ato de completar cada conjunto de peças por balão equivale à organização do pensamento que será atualizado em fala.

Figura 90 – Sucessão dos primeiros diálogos entre Florence para Krish

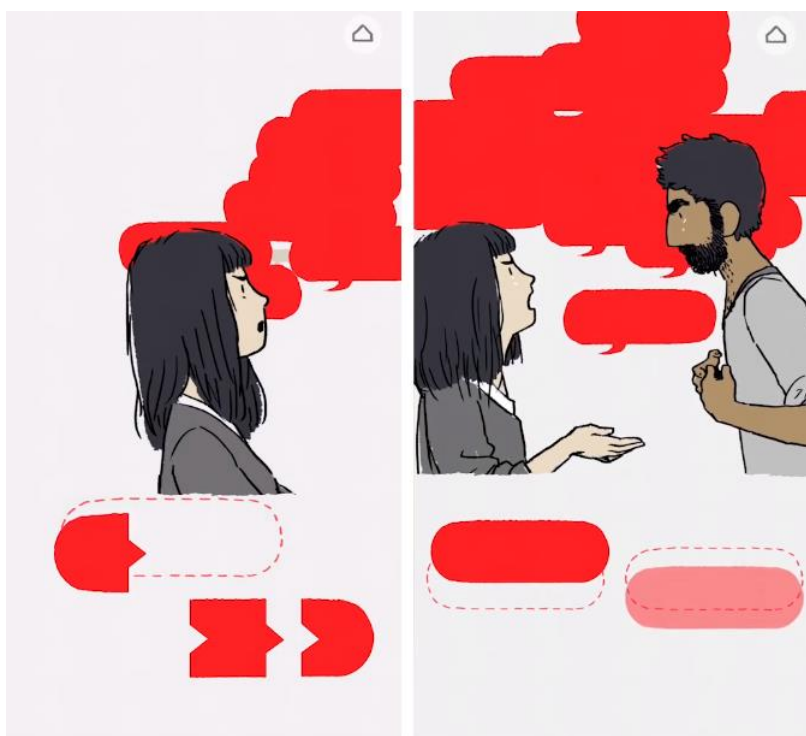


Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Florence*.

Há algumas mudanças de ambiente conforme o momento continua, o que sugere elipses temporais. Gradativamente, o jogo oferece menos peças de quebra-cabeças para um mesmo espaço de balão. A redução de peças é um facilitador do desafio de montá-las, e o resultado disso na agência sobre o personagem é a sensação de que os pensamentos estão sendo articulados com mais facilidade antes de serem atualizados em fala. O contexto tematizado por situações que configuram uma ocasião de casal se conhecendo sugerem que para Florence está ficando cada vez menos desafiador pensar para falar. O final dessa sequência apresenta balões compostos por uma única peça que o enunciatário deva encaixar no balão: a sintonia entre o casal está estabelecida e a personagem fala o que pensa de imediato. É possível constatar outra relação semissimbólica instaurada nesta estratégia discursiva. A categoria do plano da expressão *muitas/poucas*, referente à quantidade de peças, foi homologada com a categoria do plano do conteúdo *difícil/fácil* articulação do converter pensamento em fala. Quanto mais peças, mais árdua é a comunicação interpessoal. Essa modalidade de diálogo retorna no jogo e acrescenta elementos nessa relação semissimbólica. Durante um momento de desacordo, as peças antes com as partes de encaixe arredondadas e com cores menos saturadas, começam a aparecer com as

extremidades retilíneas e pontiagudas, e com mais saturação (Figura 91). O enunciador homologa desta forma a oposição eidética *curvilíneo/retilíneo* do plano da expressão com a tonalidade das falas *amena/ríspida* do plano do conteúdo, e a intensidade da cor com a da fala.

Figura 91 – Briga entre Florence para Krish



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Florence*.

Duratividade, progressividade, e angulação topográfica também fazem parte da dinâmica dos diálogos. Nas primeiras situações dessa modalidade de conversa do casal, há uma divisão temporal bem definida entre as falas: as peças só são disponibilizadas para o enunciatário sincretizado com Florence após o seu parceiro terminar de exibir o seu balão. Em uma briga mais intensa, ele não a espera montar a fala para se pronunciar. O que antes era sequencial passa a ser simultâneo, e há tempo para encaixar as peças - situação *pluri-optativa com prazo* que não é imperativa, pois, se nada for feito, é como se Florence ficasse em silêncio durante o desentendimento. Ocorre também uma inclinação visual entre os personagens, como se o ponto entre eles fosse fixo, e quando um completa uma fala ele sobe um pouco na posição da tela, enquanto diminui o outro nesse procedimento. Se o balão de fala não for preenchido, a inclinação visual fará com que Krish ocupe a parte mais alta da tela. Neste ponto, uma categoria topológica *alto/baixo* corresponde à ideia de

vitória/derrota na discussão, e a categoria do conteúdo *difícil/fácil* articulação do converter pensamento em fala se mantém, aqui com o efeito de que a briga escalone para um “falar a primeira coisa que vem a mente”. A tonalidade harmônica e o desenho melódico também estão articulados se comparadas as trilhas sonoras do momento feliz e do de briga: as tonalidades *maior/menor* e os ritmos *rápido/lento* são categorias da expressão sonora homologadas com os momentos *eufóricos/disfóricos*. A música ganha, assim, um papel importante como condutor emocional de uma conversa que não é construída por palavras escritas ou orais. A visualidade do diálogo ganha concretude pelas cores, formas e disposição topológica dos quebra-cabeças e a oralidade pela trilha musical.

Quando o casal decide morar junto, é passada ao jogador a decisão sobre quais bens de Florence serão removidos de sua casa para que os dele possam ser acolhidos. A clara decisão figurativa subjaz uma temática bastante significativa: quanto você abre mão de si para receber o outro? Sobre o choque de identidades, Landowski afirma:

Compreender-se-á nessas condições que, quando as unidades em questão têm o estatuto de sujeitos autônomos e se apegam a sua respectiva identidade, tendo-se mutuamente em estima pelo que são, elas possam ter preocupação, e, às vezes, interesse em retardar o momento dessa pequena ou grande catástrofe (no sentido matemático do termo) que constituiria sua fusão. Pois bem, para isso, não bastará que os parceiros saibam resistir mutuamente um ao Outro, nem que fosse somente para deliberadamente manter sua "reserva de si". Na verdade, é também é, sobretudo, frente a si mesmo que será preciso que cada um deles tenha a força de "manter-se". Porque, se se trata de fazer viver, entre Si e Outro, uma relação efetiva de Sujeito a Sujeito, será preciso, de ambas as partes, não ceder nem ao desejo de um total abandono de si mesmo perante o Outro - o que equivaleria a renunciar à própria identidade, com o risco de logo ser para o Outro apenas um objeto - nem ao desejo de uma posse total do Outro, que do mesmo modo só poderia chegar a coisificá-lo, despojando-se daquilo que o faz verdadeiramente Outro - ao mesmo tempo autônomo e diferente -, isto é, precisamente, daquilo que o torna "atraente" (LANDOWSKI, 2002, p. 23-24).

O vínculo entre sujeito da enunciação e ator do discurso é intensificado neste ponto, pois a decisão na vida de Florence discursivamente pode provocar um processo de reflexão sobre escolhas da mesma ordem feitas na vida do enunciatário. De natureza sintática *pluri-optativa*, o revestimento semântico torna o ato de decidir entre um item próprio e do outro uma ação que coloca sob julgamento o quanto da renúncia da própria identidade deve ser feita. O espaço ocupado e transformado pelo ator, ferramenta de enunciação da categoria pessoa no audiovisual, é neste segmento operacionalizado para provocar tais efeitos discursivos.

Em situações nas quais os atores do discurso estão pensando ou conversando sobre realizações futuras (Figura 92), esses desejados momentos posteriores ganham visualidade

com um efeito de lampejo imagético criado com o arrastar do dedo na tela do dispositivo. Os espaços nos quais projetamos os futuros aspirados (pensamento e reflexos no espelho) viram superfícies que aceitam a agência para ali os enunciatários, assumindo a percepção dos atores do discurso, inscreverem suas vontades.

Figura 92 – Sonhos que precisam ser revelados com os dedos nas superfícies destinadas às suas projeções



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Florence*.

Do mesmo modo que a passagem de tempo para a personagem é operacionalizada pela agência na figuratividade visual do relógio, a exploração espacial é, em dos capítulos, construída pela agência em um mapa, situação na qual o enunciatário precisa tocar nos pinos distribuídos por ele, o que revela, uma a uma, fotos do casal pela cidade que, fixadas no mapa, enfeitam o escritório de Florence. Tempo e espaço aos quais a personagem pertence são ocasionalmente discursivizados pela agência. Após o término do relacionamento, Florence avança aos poucos na atividade artística que havia retomado durante o namoro. O artifício do relógio é usado novamente, mas para representar que as coisas começam a melhorar com o tempo (Figura 93).

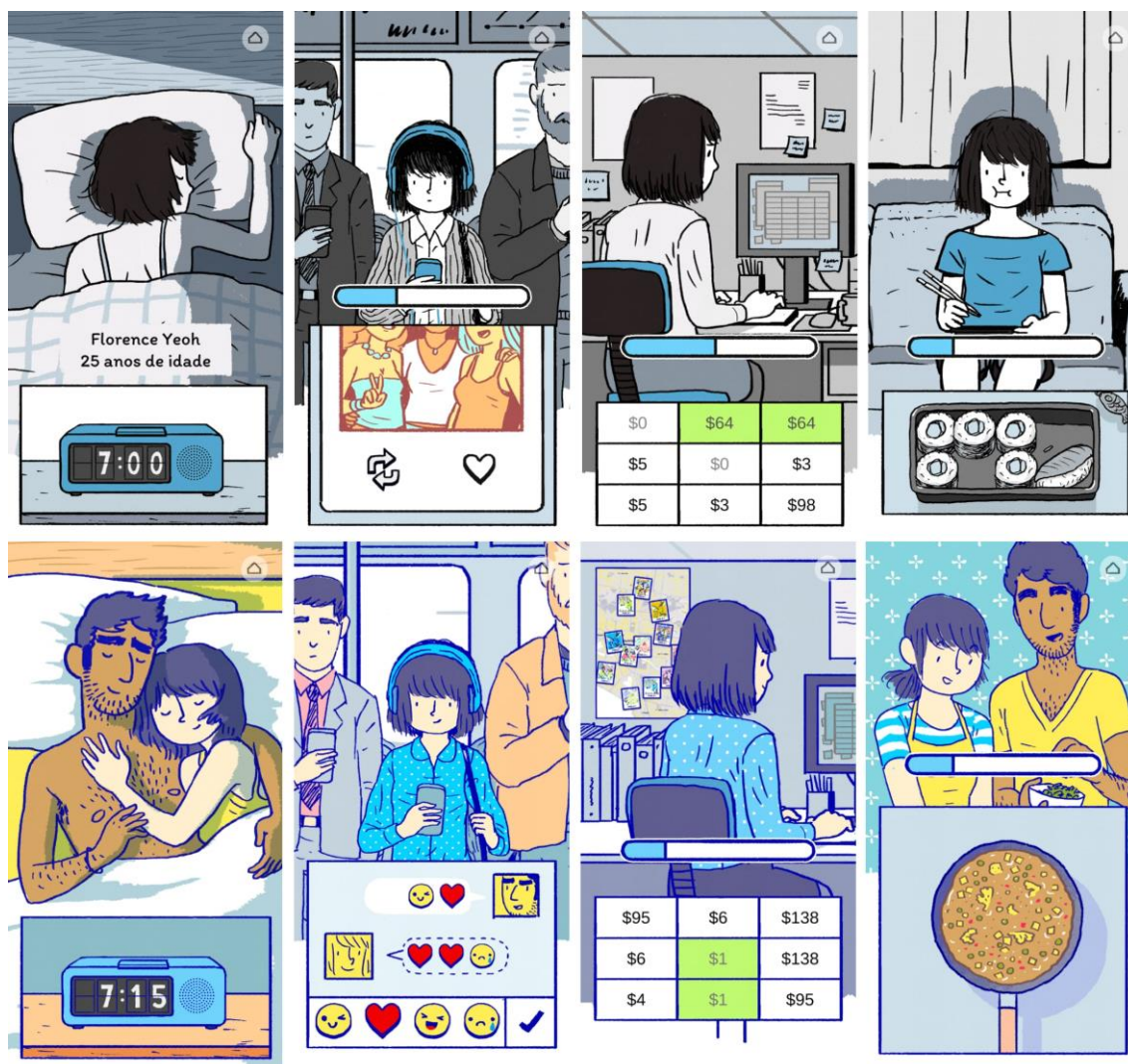
Figura 93 – Ao girar no sentido horário os ponteiros do relógio, o enunciatário avança o tempo e percebe a gradação eufórica nos eventos da vida de Florence, percebidos pelas cores e elementos no cenário



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Florence*.

Esta mesma situação evidencia uma outra articulação presente o tempo todo no jogo: a construção de percursos cromáticos. Também de modo semissimbólico, o enunciado como um todo homologa as categorias da expressão *saturação/dessaturação* cromáticas e *monocromatismo/policromatismo* com *euforia/disforia* para o ator do discurso Florence. O contraste cromático é percebido, por exemplo, quando a rotina monótona e solitária da personagem é espelhada na história, mas dessa vez com Krish: primeiro com cores fracas e depois, fortes (Figura 94). No emprego da protagonista, antes o enunciatário tinha que escolher os números iguais para que o jogo tivesse sequência, e depois, na reprise, os números são selecionados sozinhos, criando o efeito de que Florence não se incomoda mais com a rotina tediosa, realizando as tarefas “sem perceber”. Uma situação *pluri-optativa sem prazo* é mimetizada valendo-se do contexto do jogo para criar esse efeito, já que na realidade o momento não oferece agência.

Figura 94 – Comparação da rotina de Florence sem e com Krish. Saturação homologada com euforia



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Florence*.

A inicial harmonia do casal é gradativamente substituída por desavenças e frustrações que resultam no fim do relacionamento. As relações semissimbólicas também podem ser observadas neste momento. Na tela na qual o jogador não deve tocar na superfície sensível enquanto Krish se distancia de Florence¹⁸⁶, quanto mais longe e translúcido, mais ela "supera" o término. *Perto/longe* e *opacidade/transparência*, da expressão, homologadas com *presença/ausência* e *sujeição/emancipação*, do conteúdo. A obrigatoriedade de realizar ações consonantes com um namoro decadente gera um efeito de impotência. Em tais momentos fica evidente que o enunciatário não possui agência sobre a narrativa além de fazê-la acontecer ou não. Os segmentos citados ao longo da análise são

¹⁸⁶ Segmento descrito para exemplificar a situação de escolha *uni-optativa com prazo variável* e que pode ser conferido na página 68.

diferentes procedimentos que se assemelham por articular o toque na tela às situações que colocam o enunciatário como agente de transformações que afetam diretamente o ator do discurso. Destaca-se o emprego de relações semissimbólicas como estratégias discursivas recorrentes no enunciado. Importante também nos eventos narrativos por causa da vocação de Krish, a trilha musical da obra conduz a experiência, reforçando a sensibilidade e as emoções de cada etapa da trama. Tocar, arrastar, rabiscar, reorganizar, e outros modos de usar o dedo na tela são programados no sistema para alterarem a expressividade imagética e sonora que representam elementos do mundos natural cuja configuração ao longo do discurso estabelece percursos figurativos que, por sua vez, constroem percursos temáticos maioritariamente comuns à existência humana, como rotina, solidão, trabalho, vocação, companhia, família e amizade, criando um efeito de percepção de Florence como grandeza semiótica sensível e interativa.

As análises de *Bandersnatch* e *Florence* indicam que se a agência for proposta ao enunciatário, sempre nas escolhas a serem tomadas por um mesmo ator do discurso, haverá uma junção entre essas duas entidades da enunciação. Ambas aproveitam situações de escolha iguais do ponto de vista da sintaxe e as semantizam de maneiras distintas no percurso narrativo das obras, sempre visando o efeito de sentir o que o personagem está sentindo. Foi identificado que o campo operacional para compor as escolhas opera no nível discursivo, nas situações que emulam as decisões que os sujeitos efetuam no mundo natural, o que, junto com a montagem audiovisual, sustenta o regime enunciativo que garante uma configuração na qual o enunciatário "é", no discurso, o ator. Ao permitir alterações em componentes pelos quais o audiovisual projeta a categoria pessoa no discurso, como nas cores, no posicionamento das personagens em cena, na organização da fala (relacionada à voz), no espaço ocupado etc., o enunciador compõe uma "pessoa interativa". A agência sobre o espaço e sobre o tempo, neste contexto, também são modos de manipular o objeto semiótico pessoa. Ambas produções mostraram que é possível incorporar as coerções do dispositivo e as especificidades do formato nas próprias reflexões do enunciado.

6 CONCLUSÕES

O audiovisual historicamente sofre mudanças advindas de inovações tecnológicas que reconfiguram a práxis enunciativa, abrindo possibilidades discursivas sem abandonar as estratégias consolidadas antes delas. O efeito de interatividade capaz de ser produzido quando exploradas as especificidades dos meios digitais encontra-se nesse contexto, e abordar cientificamente as práticas de linguagem de obras desta modalidade de textualização é uma necessidade para compreender o cenário comunicacional contemporâneo. A semiótica discursiva de linha francesa, enquanto constructo teórico, fundamentou o duplo percurso analítico adotado como estratégia metodológica da tese: um exame das estruturas de linguagem e de suas articulações visando a construção discursiva, e o exame a partir do conteúdo de tais discursos, assumindo como critério de segmentação inicial as categorias enunciativas de espaço, tempo e pessoa.

No primeiro percurso constatou-se que o audiovisual interativo para mídias digitais caracteriza-se por um processo de comunicação mediado por um ou mais dispositivos digitais qualificados a exibirem imagens dinâmicas com sons sincronizados (ou seja, que possuam tela e monitor de som), e o enunciador apresenta um conteúdo programado em um sistema que é colocado em contato com outro sistema, o corpo do outro sujeito da enunciação, que, dotado de terminações nervosas, é capaz de sentir fisicamente as substâncias da expressão luz e som e agir sobre elas. Ambos os sistemas trocam substâncias da expressão em uma lógica de sensibilidade reativa por parte do dispositivo. É estabelecida uma relação discursiva com papéis definidos: um faz uso do esquema que corresponde ao sintagma do audiovisual interativo e disponibiliza o conjunto de escolhas e o outro atualiza uma das possibilidades, efetuando um novo uso a partir daquele feito, configuração que faz o uso do enunciador ganhar um *status* de esquema para o enunciatário. O enunciador exhibe uma interface articulando as unidades que correspondem às opções, e a consequência no enunciado ocasionada pela atualização de uma delas é o que constitui o efeito de interatividade.

Adotou-se a denominação “escolha” para circunscrever o momento que contempla as ações da situação de agência (como identificar as opções oferecidas, avaliar a seleção, decidir qual delas, e executar o veredito), e constatou-se que ela é constitutiva do audiovisual interativo. A sistematização das estruturas sintáticas das escolhas aponta para

ao menos oito tipos possíveis de situações¹⁸⁷ se consideradas as quantidades de opções e a duratividade do momento destinado à escolha. O detalhamento do aspecto semântico indica que o ato de decidir pode atingir diferentes efeitos para uma mesma situação sintática a depender de quais sentidos serão investidos nas opções. O processo pode ganhar mais relevância e enriquecer a experiência do enunciatário quando as consequências das opções oferecidas são consideradas, e observa-se uma ênfase nas escolhas de ordem moral comuns à experiência humana. Tais escolhas modificam a expressividade do enunciado, que, pela função semiótica, provoca alterações no plano do conteúdo, e a avaliação destas últimas pode ser realizada no exame do percurso gerativo de sentido. Essa configuração atualiza o enunciado e é a causa que provoca o efeito de sentido de interatividade, fator que não exime o enunciador de empregar a engenhosidade artística e comunicativa dos discursos convencionais. A arquitetura de toda essa dinâmica engendra a comunicação e o sentido no audiovisual interativo para as mídias digitais, que se estabelece sustentado por um contrato que deve considerar a coerência discursiva, a frequência e intensidade das escolhas, resultados da agência, e a transparência da interface para que a obra *pareça* interativa.

Na investigação específica das categorias enunciativas espaço, tempo e personagem, optou-se por selecionar obras que fundamentam a agência na criação de mundos com efeitos de irreabilidade, por tensionarem os modos de relação do destinatário com essas grandezas semióticas e explorarem, para isso, as coerções do meio digital. Observa-se em *Portal*, *Antichamber* e *Monument Valley*, produções examinadas na análise do espaço, que o *continuum* proposto corresponde à totalidade do espaço enunciado, e que os jogos apresentam os recursos disponíveis, para que, a partir da propriocepção, o destinatário possa perceber suas descontinuidades e os caminhos que permitam a manipulação dessas unidades a partir da coesão espacial projetada. Em todos, é possível identificar que as características físicas do mundo natural permanecem em seus processos de espacialização. Não há uma total ruptura com o que é conhecido da relação espacial cotidiana. Quando uma regra é suspensa há a quebra de uma isotopia espacial que corresponde ao mundo experienciado, e a reiteração desta suspensão instaura uma nova isotopia. Os ambientes digitais que produzem as imagens sintetizadas introduzem novas perspectivas na representação da espacialidade, alterando lógicas relativas às noções de contiguidade, ligadas à categoria *continuidade/descontinuidade*, assim como às lógicas do posicionamento espacial pautadas

¹⁸⁷ A reunião das situações de escolhas identificadas pode ser conferida no Quadro 1 da página 76.

nas leis que regem as dinâmicas do mundo natural, como as relações de *verticalidade/horizontalidade (lateralidade/perspectividade) e englobante/englobado*.

Braid e *Quantum Break*, analisados para que fossem entendidas as estratégias enunciativas de tempo no audiovisual interativo, mostram que o conjunto de procedimentos empreendidos a fim de construir no discurso um sistema de referências que permita situar temporalmente diferentes elementos uns em relação com os outros opera no campo das marcas dos acontecimentos pelos quais podemos perceber a passagem do tempo. Noções de ordem, sentido e duratividade aplicadas à apresentação dos elementos imagéticos e sonoros dos eventos narrados permitem que complexas temporalizações sejam representadas, e a agência oferecida pelo enunciador, quando utilizada para opções de escolhas nesses elementos, cria discursivamente o efeito de que o tempo enunciado está sendo manipulado. Destaca-se a importância do som para que a ilusão da progressão do tempo seja criada. Assim como o espaço, conclui-se a partir das análises que as rupturas temporais não são predominantes, e sim, mesmo que complexas, pontuais e de apresentação gradual para que a relação com o tempo possa ser assimilada pelo sujeito enunciatário. Foi observada a criação de contextos ficcionais para justificar e legitimar as inconsistências temporais que são vividas e efetuadas pela agência, e é comum que artefatos diegéticos atuem como interface da manipulação da projeção dessa categoria enunciativa.

Na investigação da interatividade proposta com ênfase na categoria pessoa, as análises de *Bandersnatch* e *Florence* indicam que se as decisões oferecidas ao público forem de um mesmo actante da narrativa, os efeitos de fusão do enunciatário e do ator do discurso ganham consistência a cada momento de agência, provocando uma sensação de que o fruidor vive o personagem enunciado. Verificou-se que as escolhas propostas costumam ser reservadas para momentos cruciais da narrativa daquele personagem, com ênfase em dilemas com maior potencial de serem universais, ou seja, comuns a muitos indivíduos do público visado. As decisões aparentemente banais funcionam ou como um tutorial para entender a dinâmica de interação proposta pela interface, ou como parte de uma estratégia de construção de isotopias necessárias para fundamentar alguma quebra futura. O exame das obras também aponta para a semântica discursiva como campo operacional e parâmetro para propor escolhas similares às que os sujeitos efetuam no mundo natural. Se antes de ator do discurso a pessoa instaurada no texto é um actante da narrativa, os substratos manipulados pelo enunciador como recursos editáveis pelo enunciatário são as relações espaciais, temporais e actoriais, assim como as figuras e temas que - juntos - compõem os percursos que atualizam a sintaxe e a semântica narrativa. Cabe aos produtores

de conteúdos e aos pesquisadores distinguirem tais unidades como método de criação e compreensão destes conteúdos.

A análise dos procedimentos enunciativos das projeções espaciais, temporais e actoriais reafirma a pressuposição fundante de que a representação visual sempre está associada à projeção espacial, ainda que diferentes técnicas explorem distintas possibilidades de enunciação do espaço. De modo análogo, a visualidade dinâmica e a sonoridade da linguagem audiovisual determinam uma obrigatoriedade da projeção temporal, que, mesmo anulada, é percebida como tal. Primordiais à enunciação audiovisual, observa-se nas obras analisadas que o espaço e o tempo fundamentam o discurso, e a categoria pessoa costuma ser organizada em função deles, e por esse motivo o segundo percurso analítico da tese foi empreendido nessa ordem. A adoção deste caminho de verificação das categorias enunciativas resulta em tais constatações, e outras ordens podem identificar averiguações distintas.

Ao esmiuçar os arranjos enunciativos em *Portal*, *Antichamber*, *Monument Valley*, *Braid*, *Quantum Break*, *Bandersnatch* e *Florence*, fica esclarecido o modo como tais obras criam universos ficcionais com regras próprias, que propõem racionalidades de outra ordem, distintas da referencialidade do mundo natural. Essa maneira de manipular os elementos abre caminhos para o sujeito se relacionar de diferentes formas com o mundo enunciado. A hipótese de que os meios digitais são capazes de promover experiências “impossíveis”, e com isso situações inéditas de significação, é aferida nas análises, não como impossível de fato, já que ela existe pelo enunciado e é viabilizada pelo contrato entre os sujeitos, mas como um efeito criado na e pela experiência da agência, configurando uma práxis enunciativa que exige do destinatário processos cognitivos incomuns na experiência cotidiana e tornando tais discursos potenciais recursos comunicacionais para expandir os limites da consciência humana sobre o mundo, sobre os outros e sobre si.

Os cenários de criação, produção e circulação dessas produções são geralmente ambientes de inovação tecnológica, e isso influencia avaliações e expectativas relacionadas a elas, entendidas como revolucionárias por uns e com descrédito por outros, que não reconhecem na interatividade a mesma engenhosidade de outras manifestações artísticas. Esta tese convida para um olhar não por essas angulações, e sim pelo entendimento de que luz e sons sincronizados e associados a uma programação de conteúdos - em um ambiente digital navegável - são inesgotáveis recursos expressivos. Tanto os aprendizados consolidados com o audiovisual clássico quanto a exploração das características da digitalização das mídias fazem do audiovisual interativo uma potente linguagem, fruto das

tecnologias do nosso tempo, e que, enquanto tal, é capaz de criar alternativas para que os sujeitos expressem tudo aquilo que pelas outras linguagem historicamente já está consolidado, mas agora com possibilidades diferentes.

A diversidade de gêneros, de tecnologias, de objetivos, de localidades e de contextos de mercado nos exemplos elencados ao longo do trabalho aponta para a rica aptidão comunicacional desse meio expressivo, que é, entre outras coisas, um agente de transformação social. Os efeitos discursivos provenientes das estratégias identificadas nas diferentes obras apontam para um fazer comunicativo que explora caminhos na busca do desenvolvimento da sua forma expressiva, e a expectativa é que o conjunto de constatações resultantes da tese possa contribuir para o entendimento da enunciação audiovisual de modo geral, mas sobretudo na comunicação mediada pelos sujeitos nas interações possibilitadas pelos meios digitais, colaborando com eventuais avanços da própria teoria semiótica, uma vez que a análise dos objetos pode lançar luz sobre ela, e com produtores e pesquisadores do campo da Comunicação que veem no audiovisual um fértil modo de estabelecer interações.

REFERÊNCIAS

- BARROS, D. L. P. **Teoria semiótica do texto**. São Paulo: Ática, 2005.
- _____. **Teoria do discurso**. Fundamentos Semióticos. 3.ed. São Paulo: Humanitas, 2002.
- BARROS, L. M.; CALDAS, C. H. S. Videoclipe, interação e ludicidade. In: **Lumina**. Juiz de Fora, v. 11, n. 1, p. 1-21, abr. 2017.
- BENVENISTE, É. **Problemas de Linguística Geral II**. Tradução de Eduardo Guimarães et al. Campinas, SP: Pontes Editores, 1989.
- BERTRAND, D. **Caminhos da semiótica literária**. Bauru: EDUSC, 2003.
- BULHÕES, M. A questão do espaço na ficção midiática. **Famecos**, v. 18, n. 1. Porto Alegre, p. 253-264, 2011.
- CALDAS, C. H. S. **Videoclipe interativo**: novas formas expressivas no audiovisual. 2018. 347 f. Tese (Doutorado) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2018. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/157378>>. Acesso em: 21 fev. 2020.
- CHION, M. **A Audiovisão**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.
- COUCHOT, E. Da representação à simulação. In: PARENTE, A. **Imagem Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- DUARTE, E. Por uma epistemologia da comunicação. In: LOPES, M. I. V. (Org.). **Epistemologia da Comunicação**. São Paulo: Loyola, 2003.
- ECO, Umberto. **Obra aberta**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- EISENSTEIN, S. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- ENTLER, R. A fotografia e as representações do tempo. **Galáxia**: Revista transdisciplinar de comunicação, semiótica, cultura. São Paulo, n. 141, p. 29-46, 2007.
- FECHINE, Y. Roteiro em novas mídias: uma abordagem a partir da teoria da linguagem. In: **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 22, p. 222-236, dez. 2011.
- _____. **Televisão e presença**: uma abordagem semiótica da transmissão direta. São Paulo: Estação das Letras e Cores/Centro de Pesquisas Sociosemióticas, 2008.
- FIORIN, J. L. **As astúcias da enunciação**: as categorias de pessoa, espaço e tempo. São Paulo: Ática, 1996.
- _____. **Elementos de análise do discurso**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2005a.
- _____. **Em busca do sentido**: estudos discursivos. São Paulo: Contexto, 2008.

_____. Enunciação. Cursos Livres: Univesp TV, 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0FmN3h6GM80>. Acesso em: 21 fev. 2020.

_____. **Enunciação e semiótica**. Letras/Universidade Federal de Santa Maria. Centro de Artes e Letras, Porto alegre, n. 33, 2006.

_____. O projeto hjelmsleviano e a semiótica francesa. In: **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 5, p. 19-52, abr. 2003.

_____. Para uma definição das linguagens sincréticas. In: OLIVEIRA, A. C.; TEIXEIRA, L. (Orgs.). **Linguagens na comunicação**: desenvolvimentos de semiótica sincrética. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009. p. 15-40.

_____. Teoria dos signos. In: FIORIN, J. L. (org). **Introdução à lingüística I**: Objetos teóricos. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2005b. p. 55-74.

FLOCH, J. M. Alguns conceitos fundamentais em semiótica geral. In: **Documentos de Estudo do Centro de Pesquisas Sociosemióticas – 1**. São Paulo: Centro de Pesquisas Sociosemióticas, 2001.

_____. **Petites mythologies de l’oeil et de l’esprit**: pour une sémiotique plastique. Paris; Amsterdam: Hadès-Benamins, 1985.

FONTANILLE, Jacques. **Semiótica do Discurso**. Tradução de Jean Cristtus Portela. São Paulo: Contexto, 2007.

FOOT, P. **The Problem of Abortion and the Doctrine Double Effect Virtues and Vices and Other Essays in Moral Philosophy**. New York: Oxford University Press, 2002.

GREIMAS, A. J. **Da imperfeição**. Tradução de Ana Cláudia de Oliveira. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

_____; COURTÉS, J. **Dicionário de semiótica**. Tradução de Alceu Dias Lima et al. São Paulo: Contexto, 2008.

_____. L’Enonciation: une posture épistémologique. In: **Significação – Revista Brasileira de Semiótica**, nº 1, Centro de Estudos Semióticos A. J. Greimas, Ribeirão Preto (SP), 1974. pp. 09-25.

_____. **Semântica estrutural**: pesquisa de método. 2. ed. São Paulo: Cultrix/Ed. da Universidade de São Paulo, 1976.

_____. Semiótica figurativa e semiótica plástica. Tradução de Assis Silva. In: OLIVEIRA, A. C. (org.). **Semiótica plástica**. São Paulo: Hacker Editores, 2004. p. 75-96.

HAWKING, S. **O universo numa casca de noz**. Tradução de Ivo Korytowski. São Paulo: Mandarim, 2001.

HJELMSLEV, L. **Prolegômenos a uma teoria da linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 1975.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. Tradução de Suzana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

JENKINS, H.; GREEN, J; FORD, S. **Cultura da conexão**: criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2014.

LANDOWSKI, E. **A sociedade refletida**. Ensaios de sociossemiótica. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: EDUC/Pontes, 1992.

_____. Entre Comunicação e Semiótica, a interação. **Revista Parágrafa**, v. 4, n. 2, 2016.

_____. **Interações arriscadas**. Tradução de Luiza Helena Oliveira da Silva. São Paulo: Estação das Letras e Cores: Centro de Pesquisas Sociossemióticas, 2014.

_____. Note préliminaire. Eléments pour une sémiotique des objets (matérialité, interaction, spatialité), **Actes Sémiotiques** [En ligne]. 2018, n° 121.

_____. **Presenças do outro**. São Paulo: Perspectiva, 2002.

_____. Regimes de espaço. **Galáxia** (São Paulo, Online), n. 29, p. 10-27, jun. 2015.

MACHADO, A. **A Ilusão Especular**: Introdução à Fotografia. São Paulo: Brasiliense, 1984.

_____. **Máquina e imaginário**: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: Edusp, 1993.

_____. **O sujeito na tela**. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

MANOVICH, L. The Language of Media Software. In: MILLER, P. D. et al. **The Imaginary App**. Cambridge: The MIT Press, 2014.

_____. **The language of new media**. Massachussets: The MIT Press, 2001.

MÉDOLA, A. S. L. D. Da TV analógica para a digital: elementos para a compreensão da práxis enunciativa. In: XV COMPÓS - Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. **Anais...** 2006, Bauru-SP. Bauru: PPGCOM-UNESP, 2006a.

_____. Globo Media Center: televisão e internet em processo de convergência midiática. In: LEMOS, A., BERGER, C.; BARBOSA M. (Orgs.). **Livro da XIV COMPÓS - Narrativas Midiáticas Contemporâneas**. Porto Alegre: Sulina, 2006b.

_____. Lógicas de articulação de linguagens no audiovisual. In: OLIVEIRA, A. C.; TEIXEIRA, L. (Orgs.). **Linguagens na comunicação**: desenvolvimentos de semióticas sincréticas. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

_____.; OLIVEIRA, B. J. Estratégias enunciativas de subversão da espacialidade nos jogos eletrônicos *Portal*, *Antichamber* e *Monument Valley*. **Galáxia** (São Paulo, online), ISSN 1982-2553, n. 41, maio-ago., 2019, p. 154-168.

_____.; OLIVEIRA, B. J. Estratégias enunciativas em Google Spotlight Stories: o olhar da semiótica de Greimas nos vídeos 360°. **Significação**: Revista de Cultura Audiovisual, v. 44, p. 68-85, 2017.

MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção**. 2. ed. São Paulo: Martin Fontes, 1999.

METZ, C. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

MORIN, Edgar. A alma do cinema. In: **A experiência do cinema**, XAVIER, I. (org.). Rio de Janeiro: Edições Gerais Graal: Embrafilmes, 1983, p. 143-172.

MURRAY, J. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução de Elissa Daher e Marcelo Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural/UNESP, 2003.

NASCIMENTO, N. **Série na tv sob demanda**: as estruturas narrativas frente as mudanças nas práticas de consumo. 2016. 131 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2016. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/150083>>. Acesso em: 21 fev. 2020.

NEKES, W. **O filme antes do filme** (Film before Film). Documentário. 123 min. Alemanha. 1986.

OLIVEIRA, A. C. As interações discursivas, em OLIVEIRA, A. C. (Ed.) **As interações sensíveis**. Ensaios de sociosemiótica a partir da obra de Eric Landowski. São Paulo: CPS e Estação das Letras e das Cores, 2013.

_____. “Corpo, roupa, moda nas inter-relações semióticas da comunicação”. In: **Revista Dobras**. v. 3, n. 6, jun. 2009.

_____. Semiótica plástica ou semiótica visual? In: OLIVEIRA, A. C. (Org.). **Semiótica plástica**. São Paulo: Hacker Editores, 2004. p.11-25.

OLIVEIRA, B. J. Audiovisual interativo e engajamento cívico: análise do filme “Condom, no Condom?” como iniciativa de comunicação pública. **Comunicação & Sociedade** (Online), v. 39, p. 189, 2017.

_____. Audiovisual interativo para as mídias digitais: análise do jogo narrativo 'Framed'. In: XIV Congresso Ibero-Americano de Comunicação IBERCOM 2015, 2015, São Paulo. **Anais...** São Paulo: ECA-USP, 2015. p. 3609-3619.

_____.; CALDAS, C. H. S. **Audiovisual interativo em múltiplas telas: da montagem audiovisual às práticas interacionais na cultura transmidiática** In: Comunicação Transmídia. Porto Alegre: Editora Universitária da PUCRS - EdiPUCRS, 2016, v.1, p. 5-192.

_____.; COQUEMALA, N. A. As narrativas modulares e interativas para internet: análise da peça audiovisual "Filme Sob Medida" da marca Volkswagen. In: RENÓ, D. P. et al. (Org.). **O audiovisual contemporâneo: Mercado, educação e novas telas**. Rosário: UNR Editora, 2016, p. 31-43.

_____. **Narrativas interativas em audiovisual panorâmico para dispositivos móveis**. 2015. 109 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2015. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/136777>>. Acesso em: 21 fev. 2020.

_____. Personagem interativos e enunciação audiovisual em Bandersnatch e Florence. In: XXVIII Encontro Anual da Compós, 2019, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre/RS, 2019.

PANOFISKY, E. Estilo e meio no filme. In: LIMA, L. C. (Org), **Teoria da cultura de massa**. Tradução de César Bloom. Rio de Janeiro: Saga, 1969.

PARENTE, A. A arte do observador. **Revista FAMECOS**. Porto Alegre, n. 11, p. 124-129, dez. 1999.

PETROVITS, A.; CANOSSA, A. From M. C. Escher to Mass Effect: impossible spaces and hyper-real worlds in video games. How can hyper-real worlds be designed and interpreted in a 2D, 2.5D and 3D virtual environment and how will this implementation affect the stereoscopic 3D video games of the future? Games as Art, Media, Entertainment. **The Italian Journal of Game Studies**. 2/2013.

PINHO, E. A estética de Dufrenne ou a procura da origem. In: **Revista Filosófica de Coimbra**, n. 6, 1994.

PORTELA, J.; TOMASI, C. Cronopoiese e cronotrofia na história em quadrinhos. **Estudos Semióticos**, v. 8, n. 2. São Paulo, p. 21-27, 2012.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

SARTRE, J. P. **O existencialismo é um humanismo**. Tradução de Rita Correia Guedes. São Paulo: Nova Cultural, 1970.

TARKOVSKI, A. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

TASSINARI, A. Einstein e a modernidade. **Novos estudos - CEBRAP**, v. 75, p. 157-170, 2006.

TATIT, L. A abordagem do texto. In: FIORIN, J. L. (Org.). **Introdução à linguística I**. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2006.

THOMSON, J. J. Killing, Letting Die, and the Trolley Problem. **The Monist**, n. 59, 1976.

_____. The trolley problem. **The Yale Law Journal**, n. 94, 1985.

XAVIER, I. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

_____. **Sétima arte: um culto moderno: o idealismo estético e o cinema**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2017.