

**Universidade Federal Fluminense
Instituto de Artes e Comunicação Social
Curso de Bacharelado de Cinema e Audiovisual**

THAYS PANTUZA COELHO PINTO

COGNIÇÃO E IMERSÃO NO AUDIOVISUAL

**Como a narrativa dos *videogames* pode interferir na subjetividade do
jogador**

NITERÓI, 2018

THAYS PANTUZA COELHO PINTO

COGNIÇÃO E IMERSÃO NO AUDIOVISUAL

**Como a narrativa dos *videogames* pode interferir na subjetividade do
jogador**

Monografia apresentada à Universidade
Federal Fluminense como requisito parcial
para obtenção do grau em bacharel em
Cinema OU BACHAREL EM CINEMA E
AUDIOVISUAL

Orientação: Prof. Dr. José Messias

Niterói, 2018

THAYS PANTUZA COELHO PINTO

COGNIÇÃO E IMERSÃO NO AUDIOVISUAL

Como a narrativa dos *videogames* pode interferir na subjetividade do jogador

Monografia apresentada à Universidade Federal Fluminense como requisito parcial para obtenção do grau em bacharel em Cinema OU BACHAREL EM CINEMA E AUDIOVISUAL

Banca Examinadora:

Prof. Dr. José Carlos Messias Santos Franco
Universidade Federal Fluminense (UFF)

Prof.^a Dr.^a Elianne Ivo Barroso
Universidade Federal Fluminense (UFF)

Prof.^a Dr.^a Alessandra Cristina da Silva Maia Cardoso Monteiro
Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)

Niterói, 2018

*“Está tudo misturado na minha cabeça: as imagens, os sons, o cheiro.
Eu preciso me lembrar, colocar as coisas em ordem até esse momento.
Me lembrar de quem eu sou. Se tivesse que dizer como tudo começou,
poderia começar aqui.”*

Jodie. In: Beyond: Two Souls

a n s i e d a d e

preciso ir no supermercado tá faltando saco de lixo. Os gatos não param de rasgar o lixo derrubam tudo filhote é assim mesmo que fofo vem me abraça. Não posso limpar agora preciso ir pra aula. Não posso ir pra aula tem que limpar pra não ficar cheiro. Não moro sozinha vão incomodar vão se mudar porque não dá é ansiedade demais. Ansiedade. Não chora. Não quebra o espelho. Vontade. Coloca uma música? Essa tá ruim bota outra troca de novo essa tá boa gosto dessa deixa essa. Deixa bota o que quiser. Eu quero demais devia querer menos devia ser menos porque menos é mais porque menos não sobressai. Então sai daqui preciso de espaço tenho que estudar não posso tenho que estudar não vou. Tenho que estudar que saco não fiz nada eu disse que faria levanta da cama abre o olho toma banho água gostosa não demora vai gastar água dinheiro energia. Fome. Sono. Quero dormir mas tá cedo é tarde não posso não devo eita já é noite é tarde é hora que horas são preciso dormir amanhã acordo cedo tenho um compromisso e não posso faltar por causa de mim

Trecho de um dia,
pós-Flip 2017

...a todos aqueles que encontram na sensibilidade um refúgio pra alma



AGRADECIMENTOS

Julguei que esta seria a parte mais fácil, mas estou há dias tentando escrever e não consigo. Eu começo a pensar sobre essa dificuldade e, mais uma vez, surge o medo. Medo do que vem depois do fim. Eu nunca fui muito boa em concluir as coisas, terminar o que comecei, mas dessa vez pode ser diferente: e isso assusta. Nunca gostei de não ter o controle sobre as coisas, mas a vida hoje me parece ser uma eterna sensação de insegurança, uma caixa de incertezas em que o futuro definitivamente não está em minhas mãos. E tudo bem por isso: estou aprendendo que aceitar a experiência é o primeiro passo para vivê-la. Se é para aceitar, então eu aceito que essa etapa chega ao fim e aceito o que o próximo instante tem a me oferecer.

Aprendi com **meus pais** que eu deveria seguir meus sonhos e aproveitar a vida porque ela passa muito rápido. O tempo voa! Agradeço aos meus pais por todo incentivo: sair de uma cidadezinha do interior com o sonho de ser cineasta foi frustrante por um tempo, mas chegar até aqui me fez ver que, melhor do que estar aqui, é ter tido a chance de querer. Enquanto existir o desejo, existe eu. Agradeço por cada história contada, cada livro lido, cada abraço recebido, agradeço por se doarem e por me ensinarem a me doar. Se eu consegui aprender alguma coisa na vida foi porque vocês me ensinaram a ouvir: a mim e o outro. Obrigada por tudo que não cabe aqui no texto e, às vezes, nem na minha boca. Mas a gente sabe que esse silêncio pode ser nosso aconchego. Willys e Tânia, obrigada. “O tempo me fez perceber que a saudade de casa é pra sempre”.

Com os **meus irmãos** aprendi o que é amizade. Aprendi que não dá para ser alguém sozinho e que minhas melhores companhias são eles. Trigêmeos, quase um. *Quase* porque a gente é cada um sozinho e isso é o que temos de melhor. Agradeço por cada tarde que passamos ouvindo música juntos, trocando “figurinhas culturais” e desenvolvendo nossas próprias narrativas para sair de casa e conquistar o mundo. Gugu e Ni: eu sou tão (de) vocês que é difícil explicar. **Cunhadinha**, esse agradecimento se estende a você, que veio completar a gente: eu precisava de alguém para compartilhar o gosto pela cultura pop adolescente, não é mesmo? À vocês, agradeço por tudo e mais um pouco.

Com o **Danilo** eu quero compartilhar a vida. É estranho falar em vida quando, em vários momentos, eu só enxerguei a morte. Dói lembrar dos momentos difíceis (dói mais ainda vivenciá-los e seguir sem a certeza de que foram embora), mas quando lembro da nossa história e de cada pôr-do-sol assistido na igrejinha de São Francisco, eu tenho a certeza de que eu posso ficar bem. Por mim, por você, por nós. Obrigada por nunca soltar a minha mão, seu abraço é minha melhor casa.

Um dia eu fiz minha ideia virar palavra, alguém ouviu e não gostou. Mas veio outro dia e eu criei coragem de fazer a ideia voar de novo. Eu agradeço a essa pessoa que me ouviu e pensou “isso pode virar alguma coisa”. Portanto, aqui eu agradeço ao Zé (Jack-Jack, Chefinho, Sensei etc), meu **orientador**. Eu já falei mil vezes, mas custa nada repetir: sou muito grata pelo apoio, força e, principalmente, paciência. Não tenho palavras para agradecer toda a dedicação e suporte (dentro e fora da academia), e o incentivo que recebi pra seguir com essa pesquisa. Obrigada por me proporcionar momentos e pessoas incríveis, sua amizade se tornou fundamental.

Minha graduação esteve cheia de limitações por problemas de saúde relacionados a minha ansiedade. Muitos fizeram questão de me lembrar todos os dias das minhas próprias dificuldades, mas os poucos que me ajudaram, esses sim, serei eternamente grata. **Elianne**, muito obrigada por solucionar meus problemas até quando não diziam respeito às suas funções acadêmicas. Você foi um “ombro amigo”, uma “mão na roda” e, mais que isso, compôs todo o corpo do curso que eu precisava para conseguir chegar até o fim dessa jornada.

Alê, ou melhor, Maiavilhosa: eu precisava de uma pessoa para a banca, ganhei uma amiga e chocolates. Num instante te dei oi, n’outro você já estava do meu lado enquanto ria, chorava, passava mal de ansiedade, tremia de felicidade ou passava vergonha (é poético falar da chuva, risos). Quase me explodo de alegria pensando em todo carinho, esforço e atenção que você direcionou a mim. Muito obrigada por ser essa pessoa-mulher que me inspira a ser mais, afinal, como diria Peter Pan: “qualquer menina vale mais que dez meninos”.

Agradeço também aos **meus amigos**, todos. Sejam os da escola, faculdade, trabalho ou os da mesa de bar: independente das distâncias geográficas, a cada um eu

deixo um abraço bem apertado e um pedido de desculpas pelas ausências. Na jornada de Minas Gerais ao Rio de Janeiro eu poderia ter me perdido no caminho. Sem vocês eu não teria força pra enfrentar a rotina, sem vocês eu enlouqueceria. Aos companheiros da **banda** ainda sem nome, agradeço por me fazerem voltar a respirar música. Sem ela eu já estava quase perdendo a habilidade de sentir. E sem sentir, eu deixaria de ser eu. Às queridas **Garotas Nerds**, mulheres incríveis que todos os dias me ensinam alguma coisa: deixo um agradecimento e um pedido de desculpas, afinal, eu preciso escrever mais.

Por tanta ansiedade, quase desisti de tudo várias vezes. O medo, o pânico e a depressão se misturaram em mim de uma forma tão potente que eu quase já não me reconhecia mais. É difícil sair do lugar quando o pedaço de chão parece estar preso em seus pés. Meus pesadelos já me mataram, me afogaram, rasgaram e humilharam, mas meus sonhos me dão fôlego, me dão asas, força (d)e vontade. Todo o amor que existe em mim, compartilho com vocês, que são muito maiores que essas três páginas.

Que sigamos caminhando,

ALCATEIA, André.	D'ÁVILA, Manuela.	LUCA, Jean. (The Pombs)
ANDRADE, Caio. (Catito)	ESCALENO, Carlos.	LUZ, Wallace.
BARCELOS, Gabriel.	FONSECA, Leandro.	MACHADO, Beatriz.
BARRETO, Vitória.	FORTES, Rebeca.	MAGALHÃES, Ana Carolina.
BARROS, Felipe.	FRANCO, Marielle. (Presente)	MAGALHÃES, Rennan.
BENÍCIO, Dayane.	GAGLIANO, Aline.	MAIA, Alessandra.
BRANDÃO, Sady.	GLEN, Emily Tupis.	MARTINS, Helder.
CAMPOS, Lincoln.	GOMES, Hiasmym.	MENDES, Valéria.
CAZITA, Geovanna.	GOMES, Priscilla.	MENDES, Weiden.
CESCON, Karen.	GUEDES, Lívia.	MENDONÇA, Áureo.
CHAVES, Julia.	GUIMARÃES, Cecília.	MESSIAS, José.
COELHO, Willys.	HADDAD, Fernando.	MICHELL, Jean.
CORDEIRO, Gabriela.	IVO, Elianne.	MONLEVAD, Gustavo.
CRESPO, Danilo.	LIMA, Daniela.	MOURA, Alex.
CRESPO, Gelson.	LIMA, Flávia.	NACÁRIO, Camila.
CRESPO, Ilcimar.	LOBO, Liana.	NACHTGALL, Pedro.
CRESPO, Ingrid.	LOMARDO, Magno.	PANTUZA, Gustavo.
DIAS, Renata.	LOPES, Pedro.	PANTUZA, Julio.
DUFFLES, Fabiana.	LOUZADA, Lorrane.	PANTUZA, Lídia.

PANTUZA, Tamillys.	SABADINI, Stéphane.	
PANTUZA, Tânia.	SAMPAIO, Arley.	Outros:
PANTUZA, Terezinha.	SILVA, Luís Inácio Lula da. (Meu	C.C. Grito de Alerta
PANTUZA, Tulio.	Presidente)	Princesas Capivaras
PAPA, Letícia.	SILVA, Máisa. (Musa)	Cheerwolves
PENAFORTE, Rafael.	SOARES, Tatiane.	Disney
<i>PERPÉTUO, Heitor.</i>	SOUZA, Bárbara Amaral de.	E. E. João XXIII
<i>(In Memoriam)</i>	SOUZA, Johnathan.	E. I. Arco Íris
PETRUTES, Natália.	TAVARES, Cíntia.	IACS - UFF
PIA, Gustavo.	TELES, Natália.	Pixar
RIBEIRO, Ana Carolina.	TUNES, Lucas.	Studio Ghibli
RIBEIRO, Caroline Keila.	VIANA, Glísia.	UERJ
ROCHA, Gilmar.	VITAL, Christina.	UFF - CURO
ROUSSEFF, Dilma. (Dilmãe)		

Agradeço a toda família Pantuza & Coelho Pinto
(avós, tios, filhos, primos, netos e bisnetos).

Agradeço aos amigos e parceiros de caminhada. Agradeço ao acaso, aos tropeços e aos passos certos. Agradeço à presença, que me ajudou a entender e aceitar os que foram. Agradeço à ausência, que me ensinou a ser grata pelos que ficaram. Nessa dança, sigo ansiosa pelos que virão. Agradeço às instituições, entidades, tribos e territórios, pois me mostraram que a vida está em expansão. Agradeço aos livros, à língua e à comunicação, às artes, ao cinema, aos games, às músicas, sons e também ao silêncio que grita aos meus ouvidos. Sou grata pelos sonhos, torcendo que nunca se findem. Sou grata ao tempo: me acalma, me enlouquece, me ensina, me atravessa por todos os lados e, sem previsões, me invade pelos poros trazendo oxigênio, sabedoria e paz.

Agradeço.

Agradeço a vida, ao universo e tudo mais.

RESUMO

Este trabalho trata dos conceitos de cognição e imersão no audiovisual, com ênfase nos *games*. A proposta é aprofundar os estudos sobre como a narrativa imersiva do audiovisual e, mais especificamente, dos games impacta mente e comportamento, buscando compreender algumas questões relativas a ansiedade. Som e imagem podem produzir elementos que interferem nas nossas emoções, sendo assim, juntos proporcionam uma ampla e intensa experiência imersiva sensorial e cognitiva. A experiência imersiva do jogador enquanto joga constrói um novo espaço de ação e engajamento, podendo interferir positiva e/ou negativamente na percepção sensorial do indivíduo e em sua sensação de ansiedade/angústia. Para avaliar e investigar a experiência no jogo, faremos um estudo de caso do game *Beyond: Two Souls*, trabalhando, principalmente, os conceitos de atenção, imersão e ansiedade.

Palavras-chave:

cognição; imersão; audiovisual; games; *Beyond Two Souls*

LISTA DE FIGURAS

1. Frente do controle.....	42
2. Parte superior do controle.....	42
3. Fotos e filmagens do corpo e rosto da atriz Ellen Page.....	43
4. Jodie brincando em seu quarto.....	44
5. Representações da ação de Aiden.....	44
6. Tocar violão: comando “ <i>chacoalhar</i> ”.....	45
7. Jodie na tempestade: apertar repetidas vezes o comando ○.....	45
8. Mapeamento de pontos de captura no rosto de Ellen Page.....	45
9. Pontos de captura já posicionados no rosto de Ellen Page.....	45
10. Ellen Page atuando (cena real).....	45
11. Jodie em cena que representa figura 10.....	45
12. Jodie x Ellen Page.....	46
13. Versões do corpo de Jodie.....	47
14. Simulação de aparelho de mapeamento neurológico.....	49
15. Jodie usando aparelho de mapeamento neurológico.....	49
16. Jodie na mesa de cartas.....	49
17. Mulher/cobaia na sala ao lado (visão de Aiden).....	49
18. Aiden derruba mesa.....	50
19. Perspectiva de Aiden: descontrole.....	50
20. Partitura <i>Beyond: Two Souls: Tema Principal</i>	55
21. Cinética Musical.....	56
22. Suicídio, parte I.....	60
23. Suicídio, parte II.....	60
24. Além x Vida.....	61
25. Jodie sem Aiden.....	63
26. Ainda aqui.....	66

SUMÁRIO

SUMÁRIO	12
APRESENTAÇÃO	13
INTRODUÇÃO	14
CAPÍTULO 1	16
DISCUSSÃO SOBRE AS PLATAFORMAS AUDIOVISUAIS	16
1.1 LINGUAGENS MIDIÁTICAS	16
1.2 CULTURA DA CONVERGÊNCIA	19
1.3 CONFIGURAÇÕES DO SENSÍVEL	21
1.3.1 SUBJETIVIDADE	22
1.3.2 ESTÍMULOS E PRODUÇÃO DE SENTIDO	24
1.4 CINEMA	26
1.5 GAMES	30
CAPÍTULO 2	33
COGNIÇÃO, ATENÇÃO, IMERSÃO E ANSIEDADE	33
2.1 COGNIÇÃO	33
2.2 ATENÇÃO	35
2.3 IMERSÃO	36
2.4 ANSIEDADE E/OU ANGÚSTIA	37
CAPÍTULO 3	41
A EXPERIÊNCIA SENSÍVEL/AFETIVA EM BEYOND: TWO SOULS	41
3.1 PROPOSTA DO ESTUDO	41
3.2 BEYOND: TWO SOULS	42
3.2.1 A EXPERIÊNCIA SENSÍVEL/AFETIVA	42
3.2.2 TRILHA SONORA	52
3.3 DISCUSSÃO FINAL SOBRE A EXPERIÊNCIA	58
CONCLUSÃO	65
REFERÊNCIAS	67
REFERÊNCIAS (VÍDEO)	70

APRESENTAÇÃO

Este trabalho é fruto de uma experiência sensível/afetiva ao jogar *Beyond: Two Souls*, objeto principal desta pesquisa. Diagnosticada com transtornos de ansiedade - mais especificamente, depressão e síndrome do pânico -, a autora desenvolveu a pesquisa a partir de uma motivação pessoal instigada pelo impacto dos estímulos visuais e sonoros do jogo na sua própria vida.

Ao estar conectada, simultaneamente, ao ambiente do jogo e também ao ambiente externo a ele, construiu-se uma narrativa complexificada devido a condição sensível da jogadora. As informações e sensações experienciadas ali se tornaram fortes o bastante para externalizar sintomas de ansiedade similares aos vividos em sua rotina.

Durante a jornada de Jodie e Aiden, personagens principais do *game*, diversas sensações e emoções construídas pela imersão na narrativa pulsavam simultaneamente no corpo e mente da jogadora. No início da experiência já era notável o impacto emocional e sensorial do jogo, potencializando as sensações de medo, angústia e desespero, além de atravessar ainda outras questões corporais como aceleração do batimento cardíaco e temperatura/pressão alteradas.

O jogo possui elementos que, de alguma forma, serviram de gatilho para que mente e corpo entrassem em um conflito de sensações. Ali surgiu, então, a curiosidade de compreender como era possível que um jogo fosse capaz de impactar profundamente a subjetividade de alguém a ponto de alcançar e acertar seus maiores medos, desejos e aspirações.

A partir desta inquietação se estabeleceu a tentativa de mapear os aspectos potencializadores das afetações e da experiência imersiva no audiovisual, principalmente nos *games*, buscando perceber, reconhecer e estudar as habilidades sensório-motoras e cognitivas que são desenvolvidas a partir dos estímulos visuais e sonoros do ambiente do jogo e também externo a ele.

INTRODUÇÃO

“A informação, por si só, é só informação. A informação só se torna conhecimento quando está em movimento, ou seja, quando é compartilhada.”

Christina Vital

A partir das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) pode-se perceber uma gama de estudos e pesquisas acerca da convergência das mídias e o impacto que esse fenômeno causa nos usuários (MCLUHAN, 1969; JENKINS, 2009; JENKINS; GREEN; FORD, 2014; REGIS, 2007).

Através de experiências pessoais com a imersão proporcionada pelo audiovisual, surge o interesse de entender como os *videogames* trabalham com a percepção de mundo, influenciando diretamente a experiência com um ambiente exterior. Além disso, surge também o interesse de investigar os demais elementos que impulsionam o impacto da imagem e do som na subjetividade do indivíduo.

A pesquisa se baseia em textos que trabalham os conceitos de cognição, atenção, imersão e ansiedade, entendendo como um termo está diretamente relacionado com o outro quando analisados durante uma experiência audiovisual.

Esse trabalho pretende observar e questionar se a imersão nos *games* tem potencial para estimular, melhorar ou mesmo prejudicar as questões relativas à mente e ao comportamento humano, redirecionando a atenção e a memória para sensações desagradáveis - ou não - de ansiedade ou outra disfunção do sistema nervoso.

Partindo da ideia de que o jogo tem regras (estrutura) e ficção (narrativa) (HUIZINGA, 2002), poderemos observar o *gameplay* e o *gameflow* (FERREIRA; FALCÃO, 2016) do jogo no intuito de perceber as afetações e sensorialidades na experiência do jogador.

Esses elementos são parte do que se configura como estímulos induzidos pela jogabilidade do *game*. A partir de uma análise desse objeto conseguimos perceber como a narrativa pode potencializar e interferir na percepção do indivíduo.

No primeiro capítulo, *Discussão Sobre as Plataformas Audiovisuais*, fazemos uma contextualização do cenário tecnológico em que estamos inseridos. Começamos descrevendo um pouco as tecnologias digitais e a linguagem midiática, explicando ainda o fenômeno da cultura da convergência. A partir daí, falamos sobre como essa configuração cultural impacta a sensibilidade do indivíduo, interferindo em sua subjetividade, estimulando e produzindo sentido. Finalizamos o capítulo exemplificando a relação do indivíduo com as mídias a partir do envolvimento com as plataformas audiovisuais, principalmente o cinema e os *videogames*.

Já no capítulo 2, *Cognição, Atenção, Imersão e Ansiedade*, introduzimos os conceitos que trabalharemos durante todo o texto. Comentamos sobre a ideia de cognição corporificada, entendendo que a partir de um processo de redirecionamento da atenção do indivíduo-jogador para determinados elementos do jogo, existe um engajamento maior por parte do jogador em relação a experiência do jogo. Desta forma, podemos analisar como a imersão no audiovisual, com ênfase nos *games*, pode proporcionar impactos na subjetividade do indivíduo, podendo ou não contribuir para o desencadeamento de sensações de ansiedade, angústia ou ainda crises de pânico.

O capítulo *A Experiência Sensível/Afetiva em Beyond: Two Souls* é um estudo de caso, trazendo à pesquisa uma forma mais dinâmica de compreensão dos conceitos e também da própria experiência enquanto jogador. Avaliamos os aspectos da imagem, observando o ambiente e cenários construídos; pontuamos questões acerca do som, trazendo uma partitura da música tema do jogo ao avaliar alguns conceitos musicais relevantes para entender o desenvolvimento da narrativa; e discutimos ainda diversas questões acerca da mecânica do jogo, compreendendo sua programação e também as funções do jogador. Ao se aproximar desse universo, podemos esclarecer e aplicar essas concepções que trazem ao jogo uma dimensão que vai além da usual ideia de entretenimento.

Os *videogames* são, sem dúvidas, ferramentas para o estudo de um corpo e mente que se constroem e se desenvolvem nesse cenário tecnológico. A imersão proporciona uma experiência intensa e subjetiva, capaz de atravessar, construir e destruir conceitos outrora solidificados, além de induzir sensações que podem ser tranquilizantes e/ou angustiantes ao jogador, produzindo alterações no sistema nervoso e potencializando a ansiedade.

CAPÍTULO 1

DISCUSSÃO SOBRE AS PLATAFORMAS AUDIOVISUAIS

1.1 LINGUAGENS MIDIÁTICAS

Ao analisarmos a arte em um contexto geral, podemos perceber diversas mudanças ao decorrer do tempo, trazidas, principalmente, por meio das tecnologias/técnicas.

Trazendo algumas teorias acerca do surgimento das tecnologias, podemos começar comentando sobre Walter Benjamin, filósofo reconhecido pelo seu ensaio "*A Obra de Arte na Época de sua Reprodutibilidade Técnica*", texto no qual disserta sobre os conceitos da arte no momento da pós-industrialização.

As primeiras técnicas para trabalhar o conceito de imagem em movimento e a ideia de registro foram pensadas a partir de um contexto industrial e de reprodução em larga escala, elaborando grande parte das tecnologias de comunicação que hoje conhecemos, incluindo o audiovisual.

O que Benjamin discute é essencial para iniciarmos uma discussão teórica acerca da arte e dos meios de comunicação no contexto pós-industrialização, ou seja, suas ideias permanecem sendo trabalhadas ainda hoje na contemporaneidade.

As artes e as tecnologias de informação e comunicação que estudamos no cenário atual são, talvez, um rompimento com a ideia de *aura* (BENJAMIN, 2012) ou genialidade da obra/produto midiático e, a partir da reprodução não só do produto, mas do conhecimento para desenvolver a técnica, a arte não permanece estática ou contemplativa, mas sim interativa, participativa e transformativa.

A partir desse caráter transformativo, podemos compreender as afetações que hoje as artes e tecnologias de comunicação possibilitam, ocasionando ao espectador uma experiência participativa e colocando-o em um lugar de agência e criação/ressignificação não só do conteúdo, mas também das plataformas.

McLuhan, um teórico da comunicação, afirma que *o meio é a mensagem*. O autor diz que o conteúdo de qualquer meio ou veículo é sempre um novo meio ou veículo. A afirmação é que o meio direciona as ações e interações humanas, sempre com o olhar a partir de onde cada meio está, qual sua matriz cultural etc.

Surgir um novo meio ou plataforma para se comunicar traz uma nova representatividade do objeto e impacta toda uma estrutura social já construída. Esse

fato é o que muda os hábitos, comportamentos, interpretações e interações sociais, e é isso o que McLuhan chama de mensagem: é o que representa uma comunicação, indo além do discurso oral em sua essência, incluindo a própria técnica como forma de linguagem. Segundo o autor:

o meio é a mensagem porque é o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas. O conteúdo ou usos desses meios são tão diversos quão ineficazes na estruturação da forma das associações humanas. Na verdade não deixa de ser bastante típico que o “conteúdo” de qualquer meio nos cegue para a natureza desse mesmo meio. Somente hoje as indústrias se tornaram conscientes das diversas espécies de negócios em que estão mergulhadas. (MCLUHAN, 1969. p. 17)

A partir desse movimento se insere um novo imaginário e consciência social sobre cada meio que surge, afetando diversas instâncias da sociedade, criando novas demandas, necessidades, tradições e maneiras de enxergar o mundo. Através da configuração de um novo meio, surge também uma nova experiência.

Ainda de acordo com as ideias de McLuhan, ao aplicarmos essa lógica ao audiovisual, temos uma ideia de como esse meio se configura, se solidifica e se legitima. O cinema e o audiovisual como um todo, incluindo os *videogames*, vieram romper com uma ideia estática da imagem, trazendo a mensagem por meio do envolvimento: não há apenas um ponto de vista, ou um ponto de fuga da imagem, temos vários quadros (*frames*) em que existem diversos elementos paralelos apresentando um mesmo objeto.

Nesse cenário audiovisual, podemos notar que essas plataformas são uma tentativa muito expressiva para que o olhar se volte não para o modo que o produto é feito, mas como o seu olhar capta esse objeto de maneira subjetiva, observando o quadro todo, de maneira integral e recebe a informação através da simultaneidade.

Para exemplificar esse caminho que as artes começavam a seguir, podemos citar o cubismo surgindo nesse mesmo período na tentativa de potencializar a ideia de uma imagem multifacetada, em conflito de estrutura, luz e textura, rompendo a ideia de uma ilusão perspectivista. Segundo McLuhan,

o cubismo, exibindo o dentro e o fora, o acima e o abaixo, a frente, as costas e tudo o mais, em duas dimensões, desfaz a ilusão da perspectiva em favor da apreensão sensorial instantânea do todo. Ao propiciar a apreensão total

instantânea, o cubismo como que de repente anunciou que o meio é a mensagem. (MCLUHAN, 1969. p.20)

É importante mencionar como, a partir da ideia de reprodução, o fazer artístico e a produção de sentido se alteram essencialmente. Compreendendo os novos processos de percepção e apreensão da obra imagética, precisamos considerar a maneira que se desenvolve a técnica. Podemos exemplificar com um trecho da obra de Walter Benjamin em que diz:

Com a fotografia, a mão foi desencarregada, no processo de reprodução de imagens, pela primeira vez, das mais importantes incumbências artísticas, que a partir de então cabiam unicamente ao olho. Como o olho apreende mais rápido do que a mão desenha, o processo de reprodução de imagem foi acelerado tão gigantescamente que pode manter o passo com a fala. Se na litografia estava virtualmente oculto o jornal ilustrado, na fotografia estava o filme sonoro. (BENJAMIN. 2012. p.15)

Se antes a arte visual se (re)produzia a partir do tato, do toque, da mão e do artesanato, no cenário de reprodução técnica das imagens, essa função é entregue ao olho, sentido que é capaz de acompanhar temporalmente o cotidiano e as novas demandas de produção, captando um maior número de informações em menos tempo.

A partir da reprodução da imagem e difusão da técnica, a ideia de acessibilidade constrói um cenário totalmente diferente. Não é só a arte que se torna transformativa e participativa, agora também os meios de comunicação se inserem nesse cenário de produção e consumo, ressignificando os produtos midiáticos.

Com o acesso às mídias e seus meios de produção, estimula-se a participação, seja individual ou coletiva, fazendo com que haja novas maneiras de trabalhar as linguagens e as formas de expressão.

Steven Johnson, em seu livro *Tudo que é ruim é bom pra você* (JOHNSON, 2012), tenta mostrar para o leitor que a cultura popular se tornou mais complexa, exigente, intelectual e instigante, além de provocadora. O autor diz:

Durante décadas acreditamos que a cultura de massa segue uma tendência constante de declínio rumo a um mínimo denominador comum, supostamente porque as “massas” desejam prazeres simples e burros e as grandes empresas de comunicação querem dar às massas aquilo que elas

desejam. Mas, na verdade, está acontecendo exatamente o contrário: intelectualmente, a cultura está ficando cada vez mais exigente, não menos. (JOHNSON, 2012, p. 17)

Em *Cultura da Conexão* (JENKINS; GREEN; FORD, 2014), Jenkins, Green e Ford comentam sobre a linguagem midiática e as novas interações nas redes. Assim como Steven Johnson, os autores acreditam que a cultura popular se torna cada vez mais expressiva, participativa, exigente e consciente. Ao defender essa ideia, o autor diz que:

parece que o público está cada vez mais esclarecido sobre o valor criado por meio de sua atenção e engajamento: alguns usuários estão procurando formas de extrair, em troca de sua participação, alguma coisa de produtores e distribuidores de mídia comercial. (JENKINS; GREEN; FORD. 2014. n.p).

Ou seja, a ideia é que não se deve subestimar ou mesmo idiotizar o público consumidor e produtor de conteúdo midiático, principalmente tecnológico e digital, porque esse público está cada vez mais esclarecido em relação ao valor que seu envolvimento e empenho geram.

Existe, através das imagens e sons, uma complexidade de fatores sensoriais e cognitivos sendo trabalhados para que haja associação por parte do público. O material difundido, assim como o absorvido pelo público, é diverso e muitas vezes híbrido, podendo contribuir para ampliar o senso crítico, e não o contrário.

1.2 CULTURA DA CONVERGÊNCIA

Com a difusão e propagação de novas mídias digitais, percebemos, cada vez mais, a convergência entre elas. Ou seja, a partir do momento em que as mídias se completam e se difundem, percebemos a presença de diversas linguagens no mesmo meio, influenciando umas às outras.

Ao trabalhar este conceito, inicialmente desenvolvido por Henry Jenkins, podemos trazer novas perspectivas a partir do seguinte trecho:

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos

mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, H. 2009. p.29)

A ideia é que as mídias trabalhem a convergência e construam uma narrativa transmídia, ou seja, uma narrativa que estimula que cada plataforma e mídia/meio de comunicação consiga construir e criar um conteúdo diferente sobre o mesmo objeto, mas não só complementando as propostas um do outro e acrescentando fatos, mas principalmente que o conteúdo de cada mídia possa ser compreendido mesmo sem a existência e/ou acesso do conteúdo da outra plataforma, instigando, assim, o consumo de todo o material produzido com o mesmo recorte/tema.

Desta maneira, desenvolve-se modelos de narrativa em que diversas plataformas podem não só produzir e/ou distribuir o mesmo conteúdo, como, ainda, cada plataforma, em sua especificidade, pode completar e criar novas maneiras de contar a mesma história.

A cada nova mídia e produto construído em referência ao objeto inicial, maior o alcance do público e maior o engajamento dele também. O que antes estava em uma tela de cinema ou quadrinhos, hoje está também espalhado na internet, nos *videogames*, nas roupas, acessórios e no estilo de vida que cada pessoa leva. A internet, principalmente, é hoje uma rede de criação e difusão de conteúdos.

A partir do momento em que se está inserido no cenário tecnológico de uma sociedade que tem por base a interação e participação nas mídias, esses conteúdos são recebidos, na tentativa de que acionem estímulos que influenciem de maneira pessoal o comportamento e envolvimento com o produto. Afinal, os temas se atravessam e se encontram em plataformas como *Facebook*, *Twitter*, *Blogs*, *Vlogs*, *YouTube*, *Instagram* ou mesmo *LinkedIn*.

Com o acesso às mídias, a convergência entre elas e, principalmente, a partir do conhecimento das técnicas de (re)produção, é possível entender melhor a ideia de produção de sentido e construção da subjetividade do indivíduo. Podemos trazer, mais uma vez, Walter Benjamin, quando ele afirma:

E, na medida em que permite à reprodução ir ao encontro daquele que a recebe em sua respectiva situação, atualiza o que é reproduzido. Esses dois processos conduzem a um violento abalo do que foi transmitido - um abalo da tradição, que consiste no reverso da atual crise e renovação da humanidade. Estão em estreita conexão com os movimentos

de massa de nossos dias. Seu agente mais poderoso é o cinema. Seu significado social não é concebível, inclusive e precisamente em sua forma mais positiva, sem esse lado destrutivo, catártico: a liquidação do valor de tradição na herança cultural. (BENJAMIN. 2012. p.23)

O que o autor nos diz é que, com o surgimento de novas possibilidades de difusão, recepção, percepção, reconhecimento e manipulação do fazer artístico, a obra e o indivíduo se ressignificam. Desta forma, a arte se emancipa da tradição e da emergência do momento, ela ultrapassa os limites históricos por se manter viva em diversos espaços e diferentes temporalidades.

Podemos trabalhar as ideias de Benjamin expandindo para o audiovisual como um todo, visto que atualmente temos diversas maneiras de trabalhar a imagem em movimento diferente de quando o cinema era a única referência.

Aplicando essas questões aos produtos midiáticos desenvolvidos a partir da junção do som e da imagem, como cinema, *videogame* ou mesmo séries, vídeos e conteúdos na *web*, conseguimos entender como podem ser potencializadas as características subjetivas do receptor, compreendendo as diversas habilidades sensoriais, cognitivas e motoras que podem ser reveladas ao indivíduo através do contato com essas plataformas diversas.

1.3 CONFIGURAÇÕES DO SENSÍVEL

Retomando a discussão das tecnologias e das mídias, convergência e produção de conteúdo, chegamos então na análise de como o indivíduo se insere na sociedade e como a sociedade também é fator relevante para construção do indivíduo.

Através da compreensão de que a cidade é mediadora dessa relação entre o corpo humano e a comunidade, podemos então começar a entender como se manifestam as expressões individuais e coletivas projetadas em uma vivência social compartilhada, principalmente, através das mídias.

A partir do uso e apropriação das tecnologias de informação e comunicação por parte do indivíduo durante sua experiência de vida moderna, vemos que a cidade enquanto mediadora das relações se torna também um meio que se comunica através da própria arquitetura e organização. Sendo assim, o indivíduo expande sua

experiência com o meio que vive, ou seja, potencializa suas relações sociais.

Desta maneira, podemos observar como as relações que perpassam a experiência interferem na construção da subjetividade. Ou seja, a participação do indivíduo na sociedade pode despertar diversas sensações, seja através das mídias, a partir do uso de máquinas ou ainda por intermédio de sua vivência na cidade.

Compreendemos ainda que os estímulos da vida moderna podem causar implicações ao indivíduo, no sentido de conferir à experiência processos de associações sensíveis, produzindo sensação de ansiedade ou até mesmo angústia a partir das conexões afetivas geradas.

1.3.1 SUBJETIVIDADE

É possível avaliarmos a cidade como ambiente de produção de sentido, visto que nela se manifestam possibilidades diversas de interação e interpretação. Entendendo que as tecnologias digitais e os meios de comunicação transformam o processo de produção de sentido e subjetividade, além de reconfigurar visões de mundo, podemos pensar que a experiência subjetiva do espaço se atravessa também pela tecnologia.

Para melhor exemplificar a ideia de que através das relações sociais pode-se desenvolver e potencializar a subjetividade do indivíduo, de acordo com Henry Jenkins, “cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana”. (JENKINS, 2009. p.30)

Ou seja, a partir da interação não só com outros indivíduos, mas também com os elementos que surgem a partir disso, somos conduzidos a um lugar diferenciado em relação a nossa própria experiência que se soma ao todo. Lugar esse que pode potencializar a vivência tanto para experiências positivas quanto negativas.

A partir dessas relações e vivências sociais, é possível observar uma possibilidade de mudança de hábitos, por exemplo. Segundo Agnes Heller (1985), o cotidiano afeta a vida ordinária e reconfigura laços. Ao questionarmos sobre essa construção social, vemos que para a autora, o cotidiano é substrato da história, ou seja, “a história é a substância da sociedade” (HELLER, 1985, p. 2).

Analisando a cidade também enquanto lugar de síntese, podemos trazer a análise de Kittler (KITTLER, 2014) ao dizer que *a cidade é um meio*. Para ele, a

cidade cresce além da escala do corpo humano, dada pela extensão dos sentidos da voz e visão. Sendo assim, Kittler considera que nesse cenário a representação do pensamento passa a vir através das mídias.

Visto que a subjetividade se potencializa a partir dessa reconfiguração do espaço urbano, percebemos que a socialização e as formas de interação entre homem e cidade são atravessados pelas tecnologias digitais. Sendo assim, está cada dia mais difícil separar o público e privado: o conceito de privacidade começa a ruir, interferindo, claro, em como cada um se vê, se constrói e se projeta para o mundo.

A vida cotidiana produz cada vez mais uma relação intrínseca entre o pessoal e o público, não se separa mais o trabalho do lazer e o indivíduo está sempre em busca de produzir. Essa demanda de produção e participação social pode proporcionar ao indivíduo uma frustração em relação às suas próprias escolhas ou ainda em relação ao seu uso pessoal do tempo.

Essas sensações podem se tornar ainda um sentimento de angústia ou ansiedade, seja pela produção ou ausência de afeto, seja pela falta de controle sobre si. Nesse cenário a subjetividade, a informação ou ainda os vínculos afetivos podem ser transformados em mercadoria. Jorge Larrosa Bondía comenta que:

Esse sujeito da formação permanente e acelerada, da constante atualização, da reciclagem sem fim, é um sujeito que usa o tempo como um valor ou como uma mercadoria, um sujeito que não pode perder tempo, que tem sempre de aproveitar o tempo, que não pode protelar qualquer coisa, que tem de seguir o passo veloz do que se passa, que não pode ficar para trás, por isso mesmo, por essa obsessão por seguir o curso acelerado do tempo, este sujeito já não tem tempo. (BONDÍA, 2002. p.23)

É importante pensar, por exemplo, em como nos manifestamos também em relação ao outro e suas aspirações. Félix Guattari, em *Somos Todos Grupos*, comenta como nós reproduzimos diariamente um discurso opressor em relação a subjetividade alheia. Em suas palavras, somos “portadores de vírus burocráticos superativos”, nos comportando “como perfeitos canalhas” (GUATTARI, 1981. p.15).

De que serve afirmar a legitimidade das aspirações das massas se o desejo é negado em todo lugar onde tenta vir à tona na realidade cotidiana? [...] Pois na ausência de desejo

a energia se autoconsome sob a forma de sintoma, de inibição e de angústia. (GUATTARI, 1981. p.15)

Ou seja, não adianta reconhecemos e validarmos as aspirações, vontades e intenções alheias, se, no momento em que de fato elas vêm à tona, nós fazemos julgamentos e impedimos que o desejo possa ser experienciado. É necessário não só entender, mas também aceitar a subjetividade do outro e as maneiras em que ela se manifesta, seja em memória, estado ou transição.

1.3.2 ESTÍMULOS E PRODUÇÃO DE SENTIDO

A partir de uma compreensão do *sentir*, mente e corpo reagem e desenvolvem uma leitura de mundo de forma pessoal. Desta maneira, percebemos como se ampliam os conceitos de produção de sentido, desenvolvendo estímulos que resultam em experiências sensoriais e estéticas.

Ao discorrer sobre as influências das mídias, podemos citar também um trecho em que a autora Patrícia Saldanha comenta que “a midiatização passou a gerir sentimentos, emoções e afetos. Assim, a comunicação passou a ser estratégica” (SALDANHA. 2018. p2), o que contribui significativamente para a força das relações sociais e humanas.

Buscando entender o impacto das mídias e como elas podem estimular a produção de sentido, podemos retomar Steven Johnson em seu livro *Tudo que é ruim é bom pra você*, quando ele afirma que:

Quando se tenta entender o efeito de uma nova forma cultural sobre a maneira como vemos o mundo, é preciso poder descrever o objeto cultural de modo relativamente detalhado e também demonstrar como esse objeto transforma a mente que o apreende. (JOHNSON, 2012, p.34)

Aqui entendemos que, quando surgem novos meios de comunicação e/ou novas plataformas, precisamos compreender de forma geral quais impactos podem ser gerados. Assim avaliamos as interações e maneiras que as pessoas se relacionam não só com essas mídias, mas também entre elas mesmas, podendo ter alterações em suas formas de perceber e reconhecer o ambiente a sua volta.

Dentro de suas próprias perspectivas e projeções de vida, o indivíduo constrói seu caminho a partir da maneira que recebe estímulos e que percebe o ambiente a

sua volta. Podemos exemplificar melhor através dos depoimentos de Didi-Huberman, em seu ensaio *Cascas*, ensaio no qual escreve sobre sua experiência ao visitar os campos de concentração da II Guerra Mundial. De maneira bem pessoal, ele descreve sua trajetória, visto que parte da história de sua própria família estava presente em elementos ali expostos.

No ensaio, Didi-Huberman conta que durante a visita, fotografava e registrava diversos elementos, mas apenas escreveu, de fato, depois de retornar a sua casa. Por essa razão, o autor desenvolve seu texto a partir de uma ideia de produção de sentido, resultando em uma experiência subjetiva na relação espaço-tempo que ali se construía.

Através da fotografia, assim como da casca de uma árvore que carregou consigo, o autor se via atravessado pelas memórias visuais, sonoras e afetivas que experienciou durante seu trajeto. Ao observar as imagens, Didi-Huberman se via envolvido não só pelo espaço-tempo da sua visita ou por toda história (não) contada sobre o ambiente e seus acontecimentos, mas também sentia as afetações de estar escrevendo em outro momento, em outro lugar.

Em sua própria casa, o autor alcançava um distanciamento que julgava necessário para escrita, o que nos faz entender todo um ciclo de estímulos e produção de sentido em relação a algo ou alguém. O autor comenta que estar em frente a uma folha em branco se tornou “um pedaço de presente” sob seus próprios olhos, “um pedaço de memória” (DIDI-HUBERMAN, 2017).

Ainda no ensaio, Didi-Huberman menciona ver um passarinho pousando em uma cerca de arame farpado que, segundo o olhar do autor, continha arames de tons diferentes e que ele julgou ser de momentos distintos da história. Uma parte do arame sendo disposta ali em tempos de barbárie e a outra no momento em que os campos já se tornavam uma espécie de museu. Usando a metáfora do próprio autor, podemos exemplificar a ideia de ressignificar o conceito de presença a partir do seguinte trecho:

Não sei. Mas sinto claramente que o passarinho pousou entre duas temporalidades terrivelmente disjuntas, duas gestões bem diferentes da mesma parcela de espaço e de história. Sem saber, o passarinho pousou entre a barbárie e a cultura. (DIDI-HUBERMAN, 2017. p.106)

Desta maneira, é possível perceber como a progressão do tempo altera nossa relação com o espaço, além de proporcionar que as vivências ressignifiquem o

pensamento e vice-versa.

Dentro dessa perspectiva e retomando conceitos desse texto poderíamos pensar a cidade sendo já representada como meio (KITTLER, 2014), assim como a ideia da casca e fotografia. Para Didi-Huberman a fotografia é, de certa forma, uma *casca*, essa imagem/elemento que é capaz de nos levar para outro lugar - de interpretação, memória e de conhecimento do que representa não só o que está na imagem/*casca*, mas também o que não está -, e atravessa temporalidades.

Fazendo um questionamento, talvez a cidade enquanto meio possa ser considerada uma *casca*, assim como a fotografia, pois ao olhar para ela você pode analisar não só a arquitetura ali disposta, mas também compreender o cenário das relações sociais, culturais, políticas e econômicas que representam aquele espaço, tanto o que já foi, como o que é e também o que pode vir a ser.

As cascas da árvore, assim como a imagem e outros estímulos, podem ser ativadores de experiência e construção de sentido, proporcionando ainda produção de afetos e conexões sensíveis. Esses gatilhos sensório-motores não só expandem o conceito de subjetividade, mas também produzem impressões e sensações físicas e psíquicas no sujeito.

Existe o corpo antes, durante e depois da experiência: compreendendo que o futuro é um presente expandido - o daqui a pouco já está acontecendo, visto que está próximo -, é nesse lugar que o corpo pode entrar em conflito devido a tantos estímulos, produzindo ansiedade e, muitas vezes, a sensação de angústia.

1.4 CINEMA

Quando George Méliès, um mágico, decide adquirir um aparelho dos irmãos Lumière, inventores do cinema, foi desencorajado a seguir com sua ideia de contar histórias através da imagem em movimento.

As técnicas cinematográficas, quando começaram a ser desenvolvidas no fim do século XIX, não tinham pretensão de ser uma arte do espetáculo, era muito mais usada para fins científicos em busca de fazer pesquisas sobre a reprodução do movimento. Méliès foi um dos primeiros a perceber que ali existia potencial artístico. Jean Claude Bernardet, um teórico do cinema, comenta sobre a magia da chegada do cinema na sociedade:

É aí que residia a novidade: na ilusão. Ver o trem na tela como se fosse verdadeiro. Parece tão verdadeiro - embora a gente saiba que é de mentira - que dá para fazer de conta, enquanto dura o filme, que é de verdade. Um pouco como num sonho: o que a gente vê e faz num sonho não é real, mas isso só sabemos depois, quando acordamos. Enquanto dura o sonho, pensamos que é verdade. Essa ilusão de verdade, que se chama *impressão de realidade*, foi provavelmente a base do grande sucesso do cinema. O cinema dá a impressão de que é a própria vida que vemos na tela, brigas verdadeiras, amores verdadeiros. (BERNARDET, 2004, p.12)

Bernardet cita como exemplo a tentativa da fotografia e da pintura de também nos dar uma impressão de realidade. Mas, segundo ele, “ao quadro ou à fotografia falta o movimento, fundamental para produzir a impressão de realidade” (BERNARDET, 2004).

O cinema é uma técnica de fazer arte que se baseia na ideia de imagem em movimento. Tendo como fundamento de captura de imagem um princípio semelhante a técnica da fotografia e a questão estética baseada na pintura, o cinema trabalha com a sobreposição de fotos/*frames*/quadros que, em determinada ordem, podem trazer algum sentido lógico - ou não.

Ainda na ideia da sucessão de imagens, podemos entender o olho como mediador entre o corpo e o que está na tela. Podemos então compreender que a montagem de um filme, pensando em uma estrutura clássica narrativa, tem a intenção de fazer com que o corte/montagem seja imperceptível durante o processo de intermitência da imagem.

Desta maneira, “o piscar [dos olhos] é algo que auxilia uma separação interna de pensamentos ou é um reflexo involuntário que acompanha a separação mental que está acontecendo de qualquer forma” (MURCH, 2004, p.66). Walter Murch completa:

Portanto, absorvemos uma ideia, uma sequência ligada de ideias, e piscamos para separar e pontuar essa ideia para o que vem a seguir. Da mesma forma, num filme, um plano nos apresenta uma ideia, ou uma sequência de ideias, e o corte é uma “piscada” que separa e pontua essas ideias. [...] se o corte estiver bem colocado, quanto mais extrema a descontinuidade visual (de um interior escuro para um exterior claro, por exemplo) mais preciso será o efeito de pontuação. (MURCH, 2004. p.67-68)

O cinema vem como arte que trabalha a visão e a audição como sentidos fundamentais para engajamento e imersão naquilo que se pretende chamar a atenção. O olhar moderno que traz a perspectiva do cotidiano como algo a ser investigado, nos sugere uma modificação nas relações e no imaginário social: com a revolução industrial e os novos modelos de produção, as tecnologias proporcionam esse cenário capitalista em que a satisfação do desejo se constrói a partir do pertencimento, ou seja, do consumo e do materialismo.

Deste modo, o status social, os bens de consumo e a ideia de propriedade tornam a vida diária objeto de interesse alheio. O audiovisual cresce nesse cenário, não só entendendo como modificando as estruturas dos modos de entretenimento. Apesar disso, o fazer artístico se expande na tentativa de entreter e construir narrativas do cotidiano com fins de diversão.

Bernardet comenta que, com a chegada do cinema sonoro, as empresas da época queriam exigir que as produções cinematográficas seguissem o mesmo ritmo e planejamento da produção automobilística. Ele contrapõe dizendo que “dirigir-se à fantasia e ao imaginário do espectador não é tão óbvio como fazer um objeto cuja função é totalmente predeterminada, como um sapato ou um carro” (BERNARDET. 2004. p.66).

É importante entender que o cinema, apesar de vir desse cenário industrial e trabalhar com maquinário, também trabalha com a subjetividade do indivíduo. O cinema, ou melhor, o audiovisual como um todo tem potencial para contar histórias de maneiras diversas e com fins diversos, visto que é uma linguagem artística e que se comunica a partir de vivências sociais, investigação de sensações e afetações através dos sentidos.

As relações na sociedade estão em movimento constante, o que proporciona ao audiovisual ser uma linguagem que se adapta e ocupa espaços, podendo direcionar a imagem e o som para infinitas possibilidades de deslocamento espaço-temporal. Ismail Xavier comenta, por exemplo:

Devemos acompanhar as cenas que vemos com a cabeça cheia de ideias. Elas devem ter significado, receber subsídios da imaginação, despertar vestígios de experiências anteriores, mobilizar sentimentos e emoções, ativar a sugestibilidade, gerar ideias e pensamentos, aliar-se mentalmente à continuidade da trama e conduzir permanentemente a atenção para um elemento importante e essencial - a ação. Uma infinidade desses processos

interiores deve ir de encontro ao mundo das impressões. A percepção da profundidade e do movimento é apenas o primeiro passo na análise psicológica. (XAVIER, 2008, p.27)

No decorrer dos anos e analisando os impactos que o audiovisual pode causar, percebemos novas maneiras de pensar essa arte. Bernardet comenta que “para continuar a motivar o público, ele [o cinema] precisa apresentar novidades” (BERNARDET, 2004). Deste modo, mais do que pensar no próprio fazer artístico, é importante mapear e compreender como é a experiência do espectador, buscando não só atrair maior engajamento do público, mas principalmente observar as aspirações sobre o que se espera em relação a experiência.

Hoje, assistir um filme vai muito além de ser um espectador em salas tradicionais de cinema, o que se vende é o conjunto da experiência: como ambiente e atrações oferecidas entre o que vem antes e depois do filme, por exemplo. Ao falar sobre uma “nova concepção de espacialidade”, Jorge Vasconcellos diz que:

Nesse nosso espaço fílmico, o extracampo, quer dizer, o que está fora do quadro, passa a fazer parte do plano e da cena dramática da sequência cinematográfica. Os acontecimentos narrados deixam de ser contados a partir das referências claramente espaciais, passando a ser descritos no tempo. (VASCONCELLOS, 2006, p. XXI)

Podemos perceber, então, que o audiovisual é uma linguagem e uma plataforma de potencialização do que pulsa no indivíduo. A partir de um conjunto de informações imagéticas e sonoras que perpassam toda uma construção histórica, cultural e política, compreendemos as afetações causadas pelo cinema e demais produtos audiovisuais.

Quando o espectador se submete a essa experiência, podemos concordar com Ismail Xavier ao dizer que se torna “difícil precisar onde termina o fascínio pela nobreza do herói (momento psicológico) e onde começa a sua sedução pessoal (isto é, sua ação erótica sobre o espectador)” (XAVIER, 2008, p.190).

Vale mencionar que com o passar dos anos e, principalmente, com o advento da internet, o audiovisual vai se tornando cada vez mais popular, possibilitando que pequenos produtores possam contar suas histórias - ficcionais ou não -, alcançando um público significativo.

Mais uma vez é a partir da disponibilização e acesso a técnica que diversas

peças têm acesso ao conteúdo e aos meios de produção, motivando a participação e colaboração nesse circuito das artes. Sendo assim, a projeção de cada indivíduo sobre um fazer artístico se potencializa e se propaga.

1.5 GAMES

Os *videogames* se instauram na sociedade como plataforma de grande potencial, podendo abarcar diversos segmentos, seja entretenimento (REGIS; PERANI, 2010; JOHNSON, 2012), educação (GEE, 2003; TOPPO, 2015), questionamentos filosóficos (MCGONIGAL, 2011), análises narrativas (MURRAY, 2003), imersivas (FRAGOSO, 2014) ou ainda ficcionais (MAIA, 2014) entre outras possibilidades. Os estudos sobre o áudio e a visão, juntos, em algum momento, se pautaram muito mais na própria técnica da feitura do produto final, e não necessariamente na recepção do espectador.

Partindo desse princípio, é importante perceber como a junção da imagem com o som pode interferir profundamente na percepção de mundo do indivíduo-espectador, ou mesmo no imaginário social como um todo.

A partir das teorias de Johan Huizinga, podemos pensar o jogo através de diversas perspectivas. Em seu livro *Homo Ludens*, ainda no título já somos inseridos na ideia que o autor quer passar sobre o que é um *homem lúdico*. Ao fazer a analogia com o termo científico popular *homo sapiens*, que é *homem sapiente* ou *homem sábio/que sabe*, Huizinga nos estabelece uma conexão com a categorização da espécie humana. Em seu primeiro parágrafo, o livro diz:

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à idéia geral de jogo. (HUIZINGA, 2012, p.3)

Huizinga defende a teoria de que o jogo - ou melhor, o elemento lúdico - é uma característica essencial e de primeira instância na ordem dos elementos que compõe a nossa espécie. Segundo ele, a atividade lúdica se manifesta em nós antes mesmo de haver uma sociedade ou um modelo de ações coletivas.

Muito antes de pensarmos e nos entendermos enquanto espécie, já praticávamos atos lúdicos, pois, para o autor, o elemento lúdico do que chamamos de jogo ultrapassa o racional ou civilizatório e “implica a presença de um elemento não material em sua própria essência” (HUIZINGA, 2012, p. 4).

Apesar de todas essas colocações, para Huizinga, não é o jogo o princípio de criação e existência humana, mas sim um elemento impulsionador da vida humana. O jogo é o que faz com que a cultura se desenvolva, é por ele e através dele que as relações se estabelecem e é quando o processo evolutivo/transformativo acontece.

O elemento lúdico se manifesta de diversas maneiras e pode ser visto como característica inata ao homem: é através do lúdico que se obtém prazer, realização entre outros sentimentos. O jogo pode ser desenvolvido através de objetos que a partir deles se criam regras - simples ou elaboradas -, pode ser uma atividade coletiva ou individual que proporciona objetivos e realizações de tarefas. Enfim, o fator relevante é que sempre há a presença de motivação e engajamento para que o jogo não só aconteça, mas para que atividade seja continuada.

Existem fases e circunstâncias no jogo baseadas na experiência do jogador. O jogo geralmente é introduzido com uma explicação do universo, objetivos e regras, depois ele organiza e guia suas atitudes de acordo com a história e demanda do próprio jogo. Por fim, compensa o jogador com a vitória - ou não. Tudo vai depender das próprias decisões do jogador, seja em jogos de tabuleiro, computador, celular ou *videogames*.

Podemos também comentar a discussão acerca do conceito do *círculo mágico*, conceito desenvolvido por Huizinga para contemplar a ideia de que a atividade lúdica do jogo se desenvolve a partir da criação de um novo lugar, espaço e tempo em que o jogador se insere.

Segundo análise de Emmanoel Ferreira e Thiago Falcão, o círculo mágico é um elemento mediador entre o jogo e a “vida normal”. Os autores dizem que “o círculo mágico não separa efetivamente o “mundo do jogo” da realidade cotidiana, mas, antes disso, se estabelece como princípio de mediação, auxiliando o jogador a lidar com diferentes lados de um mesmo universo”. (FERREIRA; FALCÃO, 2016, p.78)

Podemos assim compreender como os *videogames* podem proporcionar uma experiência ampla e complexa, estimulando sensações que perpassam os ambientes dentro e fora do jogo. Ou seja, todos os elementos absorvidos pelo jogador, seja em

relação ao jogo ou ao próprio corpo físico, complementam a forma como se experiencia o jogo.

Alessandra Maia, pesquisadora de *games* com ênfase na sensorialidade dos jogos de horror, comenta que “os elementos visuais e sonoros são extremamente importantes para o desempenho do jogador no decorrer da narrativa” (MAIA, 2014, p. 507). Deste modo, é possível perceber que o engajamento do jogador é fundamental para o desenvolvimento da história. Segundo a autora, “ao longo de nossas experiências com os jogos vamos assimilando elementos inerentes à cada gênero e cada forma de interagir para avançar nas fases”. (MAIA. 2014. p. 507)

O jogo começa então a trazer outras perspectivas para análises, não só no âmbito do entretenimento, mas sendo compreendido também como parte de um movimento maior das relações humano-humano e humano-máquina, ampliando o interesse dos estudos de games para outras áreas científicas.

CAPÍTULO 2

COGNIÇÃO, ATENÇÃO, IMERSÃO E ANSIEDADE

2.1 COGNIÇÃO

Ao perceber como essas mídias são imersivas, proporcionamos à pesquisa outros questionamentos, como por exemplo, o conceito de cognição. A partir da definição dada por Fátima Regis e José Messias, entende-se que “os processos cognitivos ocorrem em situações concretas, como resultado das interações entre cérebro/corpo e mundo (incluídos os objetos técnicos e as interações sociais), engendrado por nossa história biológica e cultural”. (REGIS; MESSIAS. 2012. p.25)

Quando Vinicius Pereira (2012) trabalha a ideia de multissensorialidade e diz que “qualquer meio, pensado na sua dimensão mais básica e material, deve estar em consonância com algum sentido humano” (PEREIRA, 2012), entendemos que quanto mais sentidos e estímulos que geram conexões com o jogador em relação ao jogo, maior será seu engajamento e atenção na experiência.

Para ampliar a análise, podemos considerar a recepção do jogador não só no âmbito do entretenimento, mas também no modo em que a imersão e autonomia na decisão do desenvolvimento da narrativa dos *games* pode impactar o comportamento no ambiente externo ao jogo e, também, a nível pessoal e subjetivo.

Partindo do princípio de que a percepção também é uma construção - entendida aqui como uma circunstância temporal e corporal que afeta o indivíduo -, voltamos a ideia de cognição trabalhada por Fátima Regis e José Messias, podendo assimilar que:

1) a mente é produto da longa evolução biológica e beneficia-se do “saber mais antigo” do aparato sensório-motor; 2) a cognição é corporificada e contextualizada, isto é, depende da experiência concreta do indivíduo e utiliza habilidades sensoriais e sociais; 3) o processo cognitivo opera de forma distribuída, uma espécie de rede sociotécnica, envolvendo cérebro/corpo e suas interações com humanos e não humanos (interações sociais e objetos técnicos). (REGIS; MESSIAS. 2012. p.42)

A partir desse trecho podemos entender como a cognição é um processo que se baseia não só na recepção do cérebro e da mente em relação aos estímulos

visuais e sonoros, mas também a recepção corporal, atravessando não só o corpo físico, como também as interações sociais e tecnológicas. Para analisar tais acontecimentos sociais e culturais, Fátima Regis sintetiza o pensamento ao explicar que:

para conhecer e atuar no mundo, a mente conta com corpo, ambiente, objetos técnicos e interações sociais. Nesse contexto, os dispositivos técnicos também não são meras ferramentas ou extensões de habilidades humanas, mas atuam de forma dinâmica e complexa no processo cognitivo. (REGIS, 2011, p.126)

Além disso, consideramos a maneira que o cérebro e corpo (embora sejam integrados) recebem estímulos visuais e sonoros, sendo ponto central para perceber nas ações do homem o impacto dos *games* na cognição. Pode ser importante avaliar essas ações tanto nas suas relações humano-humano, quanto na interação homem-máquina e como cada uma interfere diretamente na outra.

Buscando compreender e analisar o processo de recepção da imagem a partir da perspectiva do próprio indivíduo, podemos citar Jorge Vasconcellos quando diz:

na percepção não há jamais outra coisa ou mais do que a coisa percebida, há sempre menos, quer dizer, a percepção é um processo de subtração. Ainda, dizendo em poucas palavras e de maneira enfática: perceber é subtrair. Percebemos a coisa, porém essa percepção é sempre “menos”. Percebemos o que nos interessa na coisa, aquilo que salta desse encontro entre o sujeito e a coisa, os dois pontos do processo perceptivo, que só podem ser separados de direito, nunca de fato. Esse seria o primeiro momento material da subjetividade: a percepção é subtrativa. (VASCONCELLOS, 2006, p.86)

Deste modo, podemos trazer novas questões acerca do conceito de recepção da imagem e, principalmente, da ideia de subjetividade de um indivíduo, visto que cada pessoa, no nosso caso, cada jogador, vai processar aquela imagem e/ou estímulos a partir de um repertório cognitivo pessoal.

Ou seja, o jogador não absorve todos os estímulos e todas as informações, mas a atenção dele se vê imersa no conteúdo que consegue proporcionar em si

maior afetação, além de atravessar as barreiras entre o universo do jogo e suas próprias capacidades cognitivas e sensório-motoras.

2.2 ATENÇÃO

O conceito de atenção geralmente está relacionado com a ideia de seleção - voluntária ou não - sobre quais estímulos reagir e focar. Aplicando o conceito para o audiovisual, mais especificamente para os *games*, entendemos que o objetivo da atenção é “despertar o interesse do público no acesso e busca de conhecimentos de maneira ativa e voluntária” (REGIS; TIMPONI; MAIA, 2012, p.3).

Segundo Emmanoel Ferreira e Thiago Falcão, o jogo deve ter um *gameplay*/jogabilidade completo, o que significa desenvolver um equilíbrio entre os momentos de ação (desafios e *puzzles*) e narrativa (ficção, tempo de espera). Os autores dizem que é

justamente nos momentos de espera, nos quais a atenção sustentada se faz mais presente, que o jogo poderá explorar a imersão através dos elementos narrativos, não excluindo, aqui, os apelos sensoriais (visuais e sonoros), colocando o jogador na expectativa do próximo momento crítico, deixando-o assim envolvido no *gameflow*. (FERREIRA; FALCÃO. 2016. p.90)

Percebemos que a atenção é fator essencial para desenvolver concentração e alcançar o nível de imersão desejado. Dessa maneira, podemos citar alguns tipos de atenção já mapeados por Fátima Regis, Raquel Timponi e Alessandra Maia: atenção focalizada (direcionar a atenção a um número reduzido de estímulos), atenção sustentada/concentrada (capacidade de manter a atenção), atenção voluntária (interesse natural do indivíduo), entre outras, e todas são “fonte de seleção e direcionamento/enquadramento do processo de percepção/ação do ambiente” (REGIS; TIMPONI; MAIA, 2012, p.5).

Audi e Regis (2014) consideram “a imersão como uma sensação mais complexa (pois envolve identificação com personagem e deslocamento para o mundo ficcional e para o contexto)”, e também comentam que “a imersão, neste caso, é um estado final dentro de um conjunto com três etapas: consciência, (noção

de que algo existe), atenção (foco em algo especial) e, finalmente, a imersão”. (AUDI; REGIS. 2014. p.81). A partir dessa ideia, notamos então a relevância da função e estratégia de imersão em um jogo como fator essencial para o engajamento e identificação.

2.3 IMERSÃO

Partindo do princípio de que o jogador é agente dentro do jogo e de que o próprio jogo/*software* age em relação ao jogador, pode-se desenvolver estudos sobre o engajamento do usuário a partir não só da relação de prazer e/ou autonomia sobre os personagens e a narrativa, mas também sobre a questão da imersão e percepção de mundo de cada jogador.

Segundo Fátima Regis e Leticia Perani, “percepção e ação se articulam de modo que o aparelho motor começa a agir muito antes que os sinais sensoriais alcancem o nível superior (raciocínio) no processo cognitivo” (REGIS; PERANI, 2010, p.10).

Audi e Regis, em outro texto, discursam sobre imersão, atenção e *games* de forma a elaborar novas perspectivas sobre o tema. Os autores dizem que o jogo tem por princípio a junção da narratividade com a ludicidade, ou seja, o envolvimento com a história, drama e personagens, além do entendimento em relação às regras, exploração do ambiente e agência.

Ainda nesse texto, os autores explicam o significado e conjuntura do termo imersão, exemplificando que a imersão “é um estado mental que simula a identificação do indivíduo com um representante virtual (jogador, personagem, testemunha) dentro do mundo ficcional” (AUDI; REGIS, 2014, p.68). Aplicando essas teorias aos *videogames*, os autores completam dizendo que a imersão é a união do comprometimento/atenção no jogo, junto a agência e transformação:

A história é somada ao jogo na busca pela criação de uma experiência imersiva. Neste caso, a imersão é um estado geral resultado da soma de um comprometimento mental focado (atenção) com a sensação de deslocamento corporal para dentro do mundo ficcional com controle e autonomia sobre as ações do personagem e da simulação (agência e transformação) (AUGI; REGIS. 2014. p.68).

Para pensar o engajamento do jogador, Suely Fragoso desenvolve também uma teoria sobre a interferência obrigatória do jogador para que o jogo se desenvolva. O fato de o jogador agir ou não agir, é sempre uma tomada de decisão, uma ação de participação direta no jogo. Fragoso comenta que:

O game exige que o jogador participe forma ativa e positiva na criação da ficção – sob risco de ser jogado para fora dela. Essa participação é necessariamente mediada por diversas camadas de representação, [...] mesmo porque existe uma diferença ontológica entre o mundo do jogo e o mundo do jogador, que pode ser compreendida, de forma simplificada, pelo fato de que o mundo do jogador é o mundo físico, o mundo das coisas materiais (em seu sentido mais estrito), enquanto o mundo do jogo é um mundo imaginário. (FRAGOSO, 2014, p. 65)

Entendemos então que todo o processo de direcionar a atenção para alguns elementos em detrimento de outros contribui para que o jogador se envolva mais com o jogo, mesmo que tenha interferências também do ambiente externo. Vários estímulos são produzidos ao mesmo tempo e o jogador vai se engajar mais em um ou outro. O ponto chave é que, de toda forma, o jogador estará agindo, ou seja, ele permanece sendo agente da experiência, seja através de ações conscientes ou não.

2.4 ANSIEDADE E/OU ANGÚSTIA

Para analisar a ansiedade retomaremos a ideia de cognição, além de discorrer sobre a relação entre os conceitos de imersão e atenção. “Imersão não é sinônimo de atenção (foco). Entretanto, sem atenção, o jogo não consegue criar, para o jogador, um mundo atrativo, pois não haverá comprometimento. Pode-se ter atenção, mas não imersão; o contrário, não.” (AUDI; OLIVEIRA, 2014, p.69)

Segundo experiência pessoal e também a partir das leituras sobre cognição (REGIS, F.; TIMPONI, R.; MAIA, A. 2012) e sensorialidade nos *games* (MAIA, 2018), entende-se a ansiedade como manifestação de motores de excitação e aflição, podendo influenciar o jogador negativa ou positivamente, seja na imersão em relação ao jogo, seja atravessando sua própria subjetividade.

Tendo também como referência a tese *Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror*, da Alessandra Maia, e com ênfase na questão

da ansiedade a partir dos conceitos de imersão e atenção, podemos compreender a forma como os games atuam e podem exercer influência no comportamento.

Segundo a autora (MAIA, 2014, p.515.), “as normas deste contrato [entre jogador e jogo] possuem estruturas de atração da atenção e apresentam as regras, a narrativa, os personagens, os objetivos, os comandos da interface, entre outros”, ou seja, a experiência pode ser potencializada pela subjetividade, pois “esses aspectos sensoriais, assim como a performance, podem não ser percebidos de uma mesma maneira por duas pessoas, ou pelo mesmo indivíduo em momentos distintos”. (MAIA, 2014. p.515)

Para Ismail Xavier, por exemplo, “a atenção se volta para lá e para cá na tentativa de unir as coisas dispersas pelo espaço diante dos nossos olhos. Tudo se regula pela atenção e pela desatenção. Tudo o que entra no foco da atenção se destaca e irradia significado no desenrolar dos acontecimentos” (XAVIER, 2008, p.28). Portanto, mesmo em outro contexto - no caso de Ismail Xavier, o cinema -, a atenção é considerada um guia fundamental para a continuidade e engajamento na experiência.

Para exemplificar melhor a questão da ansiedade, principalmente a ideia da angústia e da síndrome do pânico, vamos recorrer a alguns conceitos estabelecidos pelo *Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais: DSM-5*. Segundo o manual, ao comparar a sensação de medo e ansiedade, diz que

o medo [é] com mais frequência associado a períodos de excitabilidade autonômica aumentada, necessária para luta ou fuga, pensamentos de perigo imediato e comportamentos de fuga, e a ansiedade sendo mais frequentemente associada a tensão muscular e vigilância em preparação para perigo futuro e comportamentos de cautela ou esquiva. (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2014. p.186).

Ou seja, a ansiedade é uma disfunção do sistema nervoso que, através de preocupação e vigilância prévia em excesso, pode causar tensão muscular. O medo, em grau mais elevado, se configura na síndrome do pânico, causando excitação e sensação de perigo e morte iminente.

Ainda segundo o manual, “os ataques de pânico são ataques abruptos de medo intenso ou desconforto intenso que atingem um pico em poucos minutos, acompanhados de sintomas físicos e/ou cognitivos” (AMERICAN PSYCHIATRIC

ASSOCIATION, 2014, p.190). Desta forma, podemos associar esses conceitos aos termos já explorados acima (cognição, imersão, atenção), entendendo como os *games* são uma ferramenta em potencial para despertar gatilhos sensório-motores a partir de estímulos visuais, sonoros e cognitivos.

É importante mencionar que nosso estudo não está trabalhando a ansiedade apenas em um contexto patológico, mas está buscando entender se a experiência imersiva nos *games* podem ou não provocar essas sensações de aflição, tensão, ansiedade/angústia ou mesmo desencadear crises de pânico. Para a American Psychiatric Association:

Os ataques [de pânico] podem ser *esperados*, como em resposta a um objeto ou situação normalmente temido, ou *inesperados*, significando que o ataque não ocorre por uma razão aparente. (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2014. p.190)

Portanto, existem duas possibilidades para a ocorrência das crises de ansiedade/pânico: a primeira, *esperada*, poderia ser mencionada como parte da experiência em jogos de horror, por exemplo. Existem situações do pânico que, inclusive, podem vir a ser *agorafobia*¹. Em menor ou maior grau, todos corremos riscos. Quando se joga um jogo do gênero horror/terror/suspense, já é esperado que surjam elementos que provocam sensações de medo, angústia ou ansiedade, assim como ao saltar de paraquedas com medo de altura, já é sabido o risco de sentir calafrios, vertigem e pode potencializar o medo: já se estabeleceu que ali existe uma situação de perigo (seja pra você ou seja um medo coletivo).

A outra situação, *inesperada*, é quando ocorrem estímulos aleatórios que te despertam uma crise de pânico, sem motivo aparente. Durante a experiência em *Beyond: Two Souls*, o pânico foi inesperado. Claro que todos estamos sujeitos a situações inesperadas, afinal a ansiedade em certo grau é normal e alguns medos são, inclusive, construções culturais e/ou sociais. Mas é justamente na intensificação do medo e da ansiedade que surgem o pânico e, conseqüentemente, a angústia, que se desenvolve muitas vezes pela sensação de impotência em relação ao instante.

¹ Ainda segundo o DSM-5: “Os indivíduos com **agorafobia** são apreensivos e ansiosos acerca de duas ou mais das seguintes situações: usar transporte público; estar em espaços abertos; estar em lugares fechados; ficar em uma fila ou estar no meio de uma multidão; ou estar fora de casa sozinho em outras situações. O indivíduo teme essas situações devido aos pensamentos de que pode ser difícil escapar ou de que pode não haver auxílio disponível caso desenvolva sintomas do tipo pânico ou outros sintomas incapacitantes ou constrangedores.” (American Psychiatric Association, 2014. p.190)

Jorge Larrosa Bondía, em *Notas Sobre a Experiência*, faz uma colocação pertinente em relação ao sujeito e seu lugar no mundo, partindo de um lugar da experiência em que o próprio indivíduo se projeta como agente:

Do ponto de vista da experiência, o importante não é nem a posição (nossa maneira de pormos), nem a “o-posição” (nossa maneira de opormos), nem a “imposição” (nossa maneira de impormos), nem a “proposição” (nossa maneira de propormos), mas a “exposição”, nossa maneira de “ex-pormos”, com tudo o que isso tem de vulnerabilidade e de risco. Por isso é incapaz de experiência aquele que se põe, ou se opõe, ou se impõe, ou se propõe, mas não se “ex-põe”. É incapaz de experiência aquele a quem nada lhe passa, a quem nada lhe acontece, a quem nada lhe sucede, a quem nada o toca, nada lhe chega, nada o afeta, a quem nada o ameaça, a quem nada ocorre. (BONDÍA, 2002, p.25)

Desta maneira, vemos a importância do engajamento para a continuidade do jogo: o indivíduo-jogador, ao aceitar a experiência e optar por direcionar sua atenção ao jogo, terá mais chance de se sentir imerso e engajado com o mesmo. Ao se expor e se colocar enquanto personagem, o jogador amplia e potencializa sua experiência.

CAPÍTULO 3

A EXPERIÊNCIA SENSÍVEL/AFETIVA EM *BEYOND: TWO SOULS*

3.1 PROPOSTA DO ESTUDO

Este capítulo foi desenvolvido a fim de compreender os aspectos cognitivos de um jogador na experiência com os *videogames*, trabalhando os conceitos de atenção, imersão e ansiedade. O jogo analisado foi *Beyond: Two Souls* (2013), da *Quantic Dream*.

Em *Hamlet no Holodeck*, Janet H. Murray (MURRAY, 2003, p. 101) afirma que “uma narrativa excitante, em qualquer meio, pode ser experimentada como uma realidade virtual porque nossos cérebros estão programados para sintonizar nas histórias com uma intensidade que pode obliterar o mundo à nossa volta”.

Trabalharemos os conceitos sugeridos a partir de uma metodologia com base na experiência pessoal fundamentada teoricamente pela bibliografia apresentada, acionando alguns estímulos visuais e sonoros, como a imersão na imagem/tela e ainda nos elementos sonoros que podem induzir sensações ao jogador para guiá-lo durante a jornada. Dessa maneira, analisamos como o jogador recebe e reage aos estímulos apresentados.

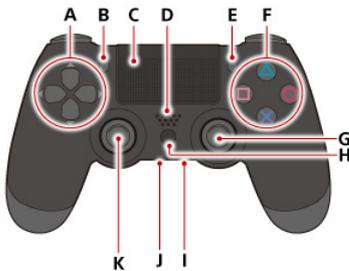
Para iniciarmos a discussão e compreendermos a maneira que se joga um *videogame* atual, com base no *console Playstation 4*, da oitava geração, podemos introduzir algumas imagens e explicações acerca do controle/*joystick*. Este, é um mediador entre o estímulo gerado pelo jogo e as ações conscientes e/ou não-conscientes do jogador durante a experiência.

Segue abaixo um modelo do controle/*joystick*² de um *PlayStation*, que foi o *console* usado nesta análise e pode ser usado como uma representação geral dos controles de *videogame*, embora seja necessário dizer que existem outros modelos e variações.

² Disponível em: <https://goo.gl/X9YqoK>. Acesso em: 12/11/2018.

FRENTE

(Figura 1: Frente do controle)

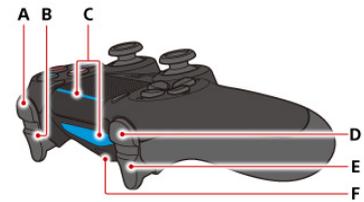


- A) Botões de direção
- B) Botão SHARE
- C) Touch pad/botão do touch pad
(Pressione o touch pad para usar o botão do touch pad.)

- D) Alto-falante
- E) Botão OPTIONS
- F) Botão Δ /botão \bigcirc /
botão \times /botão \square
- G) Controle direito/botão R3
(Pressione o controle para usá-lo como botão R3.)
- H) Botão PS
- I) Conector de headset estéreo
- J) Porta de extensão
- K) Controle esquerdo/botão L3
(Pressione o controle para usá-lo como botão L3.)

SUPERIOR

(Figura 2: Parte superior do controle.)



- A) Botão R1
- B) Botão R2
- C) Barra de luz
- D) Botão L1
- E) Botão L2
- F) Porta USB

3.2 BEYOND: TWO SOULS**3.2.1 A EXPERIÊNCIA SENSÍVEL/AFETIVA**

Beyond: Two Souls é um jogo de drama interativo, ação e aventura que pode ser jogado por um ou dois jogadores. O jogo foi desenvolvido exclusivamente para *PlayStation 3*, sendo posteriormente relançado para *PlayStation 4*. Os personagens centrais são Jodie e Aiden, sendo Aiden uma espécie de alma de Jodie, ou seja, uma parte subjetiva ou “inconsciente” da personagem fazendo presença e força atuante em seu comportamento.

O jogador se vê imerso na personagem, tanto pela narrativa e ambiência gerada pelos estímulos da imagem e do som, como também pela mecânica do jogo, que te proporciona identificação com a personagem.

Jodie é uma garota desenvolvida por computação gráfica, interpretada pela atriz Ellen Page através de uma tecnologia de captura de movimentos. Ou seja, não se trata apenas de um avatar criado por computação gráfica, mas de um corpo com uma presença não virtual, tal qual o do jogador.



Figura 3: Fotos e filmagens do corpo e rosto da atriz Ellen Page. São usadas lentes macro para que possam capturar com precisão as texturas e os poros da pele.

Durante toda a experiência do jogo, mais importante do que a ação da personagem em relação às habilidades motoras e jogabilidade é a habilidade de tomada de decisões e a maneira que o jogador escolhe desenvolver a história, afetando diretamente o corpo e as emoções da personagem, seja no âmbito individual, seja no interpessoal.

Assim como em jogos como *Life Is Strange* ou mesmo *Uncharted, Beyond: Two Souls* tem a narrativa como característica primordial para potencializar a experiência. O *gameplay* consiste basicamente em usar o controle do *videogame* para conduzir a história: controla-se a ação dos personagens. Às vezes, em sequências rápidas, o jogo utiliza o sistema de *quick time events*, em que um botão é apertado rapidamente e repetidas vezes para que a ação seja realizada pela personagem.

O jogo começa fazendo com que o jogador observe a cena acontecer, dando ênfase na narrativa e ajudando a entender não só a história, mas também os comandos a serem usados: na tela se estabelecem vários direcionamentos.

Aparecem pontos brancos em todos os objetos, materiais e pessoas com quem Jodie pode interagir, e o jogador usa os *thumbsticks* (controles direito e esquerdo, G e K na *Figura 1*) para guiar suas ações. O controle tem uma certa precisão dos movimentos que é comum aos outros jogos do gênero, explorando o espaço de maneira mais objetiva e, às vezes, até limitada devido a própria linha de execução previamente estabelecida pelos desenvolvedores.



Figura 4: Jodie brincando em seu quarto. Pontos brancos do jogo representando quais elementos ela pode interagir; Representação de um comando do controle: thumbstick da direita guia a câmera.

Jodie está sempre em busca de respostas e, muitas vezes, o jogador inicia uma ação que é finalizada a partir de *quick time events*, cenas elaboradas anteriormente pela programação do jogo para guiar a história.

Já as ações de Aiden são protagonizadas de maneira mais livre, explorando o espaço com o *joystick* sendo pouco intuitivo: os comandos são difíceis de manipular, além de serem confusos, como, por exemplo, quando Aiden precisa realmente interagir com algum elemento da cena.

Ao tentar interagir, Aiden, diferente de Jodie, tem dois pontos (geralmente azul ou roxo) como referência de ação na tela: o jogador precisa usar os dois *thumbsticks* em diversas direções - ora opostas, ora análogas, e manter o botão segurado nessas posições até que se finalize a ação.

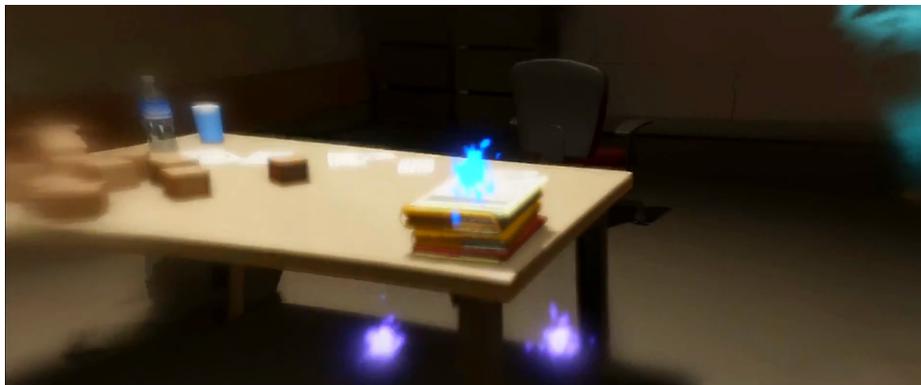


Figura 5: Representação da ação de Aiden. O ponto azul indica o objeto que podemos interagir, enquanto os pontos roxos representam os dois botões analógicos (*thumbsticks*) que devem se movimentar em uma determinada direção a fim de mover o objeto.

Tanto em Jodie quanto em Aiden, a intensidade e permanência de contato do jogador com os botões pode, às vezes, ser realizada através do chacoalhar do controle ou ainda por apertar os botões repetidas vezes.



Figura 6: O comando “chacoalhar” indicando a possibilidade de tocar as cordas do violão.

Figura 7: Apertar repetidas vezes o comando  é necessário para que Jodie caminhe na tempestade.

Steve Olsen, supervisor responsável pela captura de movimentos de *Beyond: Two Souls*, diz em entrevista: “Os jogos que criamos na *Quantic Dream* são baseados na realidade, tudo que realmente acontece na vida real tem que acontecer e aparecer no nosso jogo e a única maneira prática de conseguir isso é capturar a situação da forma que é” (Steve Olsen³, tradução minha).

Toda a animação do jogo foi feita com captura de movimentos, por isso percebemos não só qualidade gráfica, mas também bastante precisão nas expressões dos personagens, estimulando ainda mais a imersão no realismo do jogo.

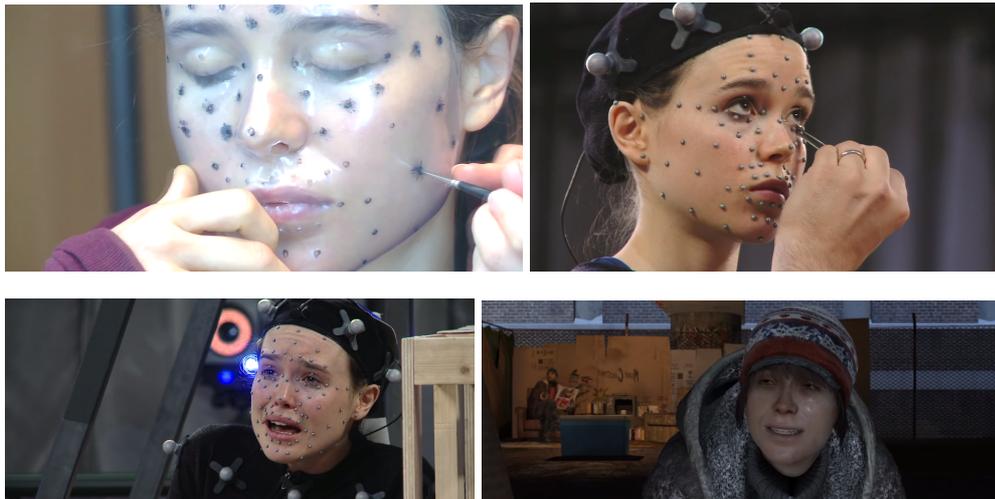


Figura 8-9: Mais de 85 pontos de captura de movimentos sendo colocados na atriz.

Figura 10-11: Ellen Page atuando e Jodie com expressões semelhantes.

³ Disponível em: <https://youtu.be/EbZ7SGxZUyA>. Acesso em: 04/11/2018.

É possível perceber que os movimentos de Jodie são diferentes a cada circunstância em que ela se encontra: a maneira que ela anda, por exemplo, ora condiz com a idade, ora com a emoção ou mesmo a temperatura do ambiente em que se desenvolve a história.

David Cage, roteirista e diretor de *Beyond: Two Souls*, em vídeo/making-of⁴ também em entrevista, diz para os atores que não é necessário que eles exagerem nas reações, pois os pontos de captura têm tecnologia suficiente para alcançar as delimitações das expressões de maneira natural e realista.

Ellen Page, atriz que representa Jodie, comentou⁵ como não é usual vestir aquelas roupas e acessórios, o que faz com ela se sinta limitada de alguma maneira. Apesar disso, a atriz ainda disse que a experiência é interessante justamente porque, apesar dos pontos no rosto, ela se sente mais livre pra fazer tudo o que desejar. Para ela, essa é a diferença da sensação na captura de movimentos em relação à gravação de um filme.

A partir dessa técnica de captura de movimentos que gera uma imagem muito próxima a de um corpo físico, entendemos parte do processo de engajamento do jogo. Ao acompanhar um período de, em média, quinze anos de vida de Jodie, percebemos que a personagem estar em terceira pessoa faz com que você participe ativamente da vida dela.



Figura 12: Jodie x Ellen Page.

⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RVwrwu1ILps>. Acesso em: 04/11/2018.

⁵ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=EbZ7SGxZUYA. Acesso em: 04/11/2018.



Figura 13: “Para cada versão de Jodie, nós propusemos uma emoção diferente e particular”. Foram cerca de 70 criações.

Potencializando ainda mais a imersão no jogo, temos Aiden, esse ser que faz parte da vida de Jodie e tem uma personalidade própria. A imagem de Aiden está sempre conectada a de Jodie e conseguimos identificá-lo a partir de uma luz que perpassa o corpo da personagem. Aiden é jogado em primeira pessoa, representando uma espécie de “consciência” em que, apesar de cuidar e proteger Jodie, também interfere diversas vezes nas decisões de sua vida, causando uma relação de amor e ódio entre os dois. É importante mencionar que, sendo *single player* ou em modo cooperativo (*co-op*), os personagens nunca jogam ao mesmo tempo, ou seja, o outro sempre se torna um observador em segundo plano em relação às ações e as tomadas de decisão.

Jodie representa essas duas pessoas, ou melhor, esses dois fragmentos de si mesma, tentando se relacionar com o mundo. Assim como qualquer pessoa precisa se aceitar e se reconhecer em diversas situações e pulsões pessoais - dentro e fora do jogo -, Jodie precisa aprender a lidar com Aiden. Para quem tem transtorno de ansiedade, depressão e/ou síndrome do pânico, a situação é semelhante: é preciso observar o próprio comportamento a partir de diferentes estímulos para conseguir construir suas relações.

Em um determinado momento do jogo, legitimando o que estamos falando até agora, Jodie faz o seguinte discurso: “Então peguei a estrada. Vi muitas fendas para o outro lado. Centenas delas, por todo o país. Casas onde aconteciam coisas estranhas, quartos de hotel onde ninguém mais quer dormir de novo. As entidades estão em todo lugar, vivem em nossas casas, dormem em nossas camas. Estão com a gente a cada segundo, o dia inteiro. Sei que estão escondidas nas sombras”. Ou seja, existem pessoas que passam por situações semelhantes a todo momento, em

qualquer lugar. Como o próprio David Cage diz, *Beyond: Two Souls* é menos sobre uma figura sobrenatural e mais sobre nós mesmos⁶.

Audi e Regis (2014) discorrem sobre imersão, atenção e *games* trazendo outras perspectivas sobre o tema. Os autores dizem que o jogo tem por princípio a junção da narratividade com a ludicidade, ou seja, o envolvimento com a história, drama e personagens, além do entendimento em relação às regras, exploração do ambiente e agência.

Os autores ainda explicam o significado e conjuntura do termo imersão, exemplificando que a imersão “é um estado mental que simula a identificação do indivíduo com um representante virtual (jogador, personagem, testemunha) dentro do mundo ficcional” (AUDI; REGIS. 2014. p.68).

Aplicando essas teorias aos *videogames*, os autores completam dizendo que a imersão é a união do comprometimento/atenção no jogo, junto a agência e transformação:

A história é somada ao jogo na busca pela criação de uma experiência imersiva. Neste caso, a imersão é um estado geral resultado da soma de um comprometimento mental focado (atenção) com a sensação de deslocamento corporal para dentro do mundo ficcional com controle e autonomia sobre as ações do personagem e da simulação (agência e transformação). (AUDI; REGIS, 2014, p.68)

Jodie, desde criança, é submetida a pesquisas e testes em laboratórios. Essa força da mente que interfere diretamente nas ações de seu corpo são elementos desconhecidos para a ciência, assim como ainda não existe uma precisão acerca das pesquisas em relação a psique e os transtornos de ansiedade e a ciência segue desenvolvendo pesquisas e maneiras de fazer com que esses estímulos sejam controlados ou, ao menos, compreendidos. Um exemplo é esse trecho do livro *O Erro de Descartes*, de Antônio Damásio, em que comenta sobre um determinado paciente e os testes que foram feitos:

Doentes com anomalias profundas em termos de comportamento social podem ter um excelente desempenho em muitos testes de inteligência, ou mesmo na maioria deles. Essa é a realidade frustrante com a qual clínicos e investigadores se têm debatidos durante décadas. A doença cerebral pode existir, mas os testes de laboratório falham na

⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=U2VTnJcqF2o>. Acesso em: 12/11/2018.

medição de limitações significativas. Claro que o problema reside nos testes, não nos doentes. Os testes não são adequados para as funções que estão comprometidas e, por isso, não conseguem medir nenhuma limitação. (DAMÁSIO, 1996, p.63)

Em um dos primeiros capítulos do jogo, Jodie, ainda criança e já em laboratório, está sentada no chão do seu quarto brincando, até que um dos cientistas a chama pra fazer um teste. Ela, tímida e silenciosa, se levanta, mesmo sem estar muito a fim de ir. Sem pressa, ela pega um violão no quarto e mexe nas cordas, até ser educadamente repreendida pelo cientista, que a leva até a sala de testes.

Ao chegar na sala, Jodie recebe um aparelho de mapeamento neurológico (*Figura 15*) para colocar em sua cabeça durante o experimento: os cientistas dizem pra ela que é uma coroa, na esperança de acalmá-la. Sentada em frente a uma mesa com cinco cartas e uns blocos de montar, explicam a atividade: uma mulher está na sala em frente com cartas iguais as de Jodie, escolherá uma carta e Jodie terá que adivinhar qual foi a carta escolhida.

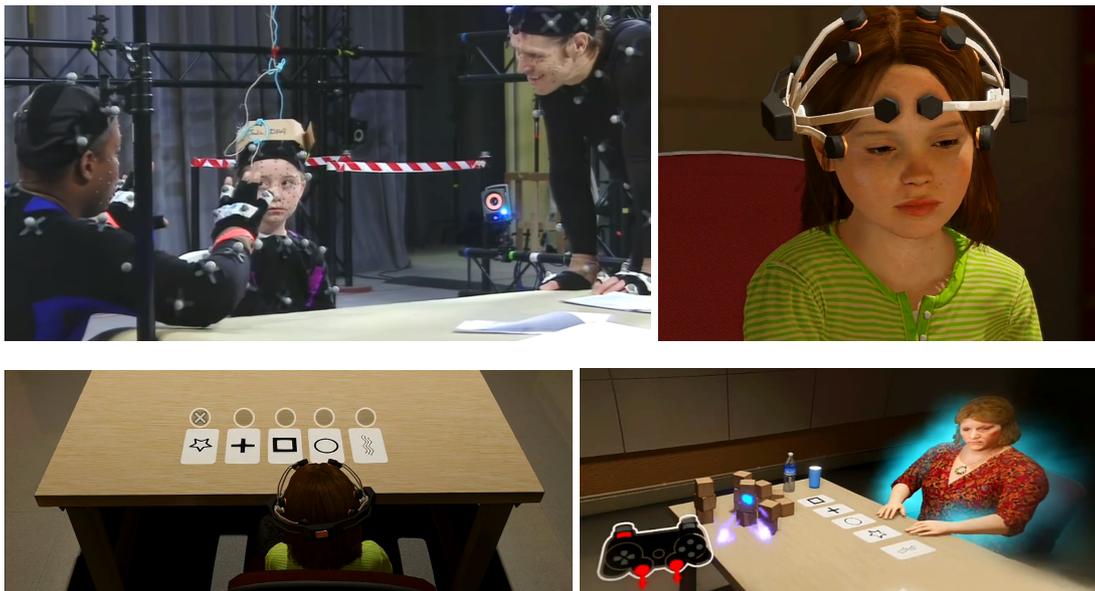


Figura 14-15: Aparelho de mapeamento tecnológico (antes e depois da computação gráfica).

Figura 16-17: Jodie selecionando carta durante experiência com a cobaia na sala ao lado.

Nesse momento, Aiden fica em evidência, sendo essa *alma* que transita nos dois ambientes e que faz com que Jodie veja os movimentos da pessoa na outra sala. Esse procedimento se repete algumas vezes e, durante as ações de Aiden, a

sensibilidade do controle do *videogame* é muito maior, causando uma espécie de vertigem no jogador, pois toda a tela fica muito instável e desfocada.

Sempre que Aiden se torna o agente em primeiro plano, fica muito mais difícil controlar e manipular os comandos do *joystick*. Essa condição de instabilidade dada pela programação do jogo nos remete às sensações estimuladas durante uma crise de ansiedade: no caso das disfunções e transtornos psicológicos/neurológicos como depressão e síndrome do pânico, notamos que o jogador pode começar a ter o batimento cardíaco acelerado devido aos estímulos visuais e sonoros dos acontecimentos gerados na tela do jogo, pode ainda sentir o corpo fraco e/ou sem muito controle, a mente confusa ou ainda a visão embaralhada.

Tudo isso se reflete no *gameplay* através da imersão estimulada pela experiência, tanto em relação à narrativa e ambiência (estímulos visuais e sonoros), como na mecânica do jogo (programação, comandos), considerando ainda possíveis condições do ambiente externo ao jogo em que o jogador está inserido.

Após o experimento com as cartas, Jodie continua sendo testada: os cientistas fazem o mesmo exercício com os blocos de montar em cima da mesa. Ainda com o jogador controlando a situação, ao chegar na outra sala e mexer o blocos de madeira, Aiden se mostra mais agitado e violento: percebemos a emoção dele através da velocidade da movimentação da câmera, o enquadramento que fica torto e quase de cabeça pra baixo, a força com que os blocos se movem e, claro, através da construção sonora, que, além da tensão própria de trilhas de suspense com ruídos e afins, faz ainda o som de blocos de madeira se espalhando e caindo com barulho forte. A imagem da mulher é de pavor: ela se movimenta para trás, quase caindo da cadeira, suspirando e fazendo um som com a respiração que é próprio da ausência de fôlego. Ainda assim, os cientistas insistem para que Jodie mova mais alguma coisa. A partir daí, Aiden fica cada vez mais nervoso, até que derruba a mesa, todos os objetos, quebra vidros e algumas câmeras da sala e se movimenta por todo o espaço destruindo a estrutura do lugar.



Figura 18: Aiden indicando ação de derrubar a mesa.

Figura 19: Ainda na perspectiva de Aiden, cena desfocada representando o descontrole do personagem.

Os cientistas pedem pra que Jodie, sozinha na outra sala, pare de destruir tudo, mas ela não tem controle sobre as vontades de Aiden, que, a partir das indicações do jogo, começa a enforçar a mulher e colocá-la contra parede. A sensação que vem ao jogador é angústia por estar impotente em uma situação de violência ao outro, mesmo que dentro do jogo. Além disso, ainda existe o desespero de ser uma criança sendo submetida a esses testes.

Potencializando a aflição, surgem sons de enforcamento, pedido de socorro da mulher, gritos de Jodie ao dizer que perdeu o controle, e tudo isso paralelo a imagem distorcida e com movimentação rápida, ainda na perspectiva de Aiden.

A ansiedade que se começa a sentir é o desejo para que não só o experimento acabe, mas também a cena no jogo, pois mesmo para o jogador enquanto corpo físico inserido no ambiente externo, é extremamente angustiante perder o controle do próprio movimento - dentro (narrativa) e fora do jogo (os botões não respondem muito rápido aos comandos nesse momento), causando inquietação e desconforto junto ao descontrole dos personagens e toda a situação construída.

Por um instante vem a agonia de não saber se a falta de controle com o Aiden é uma falha no controle do *videogame*, falha do jogador não sabendo manipular os botões ou se, de fato, é a experiência do jogo. Todos esses fatores narrativos, alinhados com o envolvimento sonoro, estético, mecânico e cognitivo fazem com que essa cena, em situação de imersão e ansiedade, possa causar enjôo ou mesmo tontura. Reiterando, vale mencionar um trecho da tese de Alessandra Maia (2018), ao comentar sobre a sonoridade nos games:

a sonoridade está imbricada com a noção de imersão, porque parte da experiência do jogador e de suas ações (performance), dentro e fora do jogo, sofrem influência dos diferentes tipos de sons que a obra mobiliza para comunicar a emoção que deseja provocar. (MAIA, 2018, p.58-59)

3.2.2 TRILHA SONORA

Lorne Balfé e Hans Zimmer são os compositores da trilha sonora de *Beyond: Two Souls* e já haviam trabalhado juntos em outros momentos, como em *Call Of Duty: Modern Warfare 2* (2009). Em entrevista⁷, comentam sobre o processo criativo da ambiência, *foleys* e elementos que impulsionam as intenções e aspirações que surgem dentro do jogo.

Balfé, conhecido por ter trabalhado em *Ghost in The Shell* (2017), *Megamind* (2010) e também em *games* como *Assassin's Creed II* (2012), explica que a construção do som para *videogame* é uma atividade complexa. É preciso deixar o som ganhar vida e respirar por si só. Apesar disso, considera este um processo semelhante ao dos filmes, pois ao pensar nos complementos para a fotografia e arte, por exemplo, podem também ser construídas características para a ambiência e para os personagens. Ou seja, a construção imagética e de ambientação é semelhante nessas linguagens, porém, nos *games*, o som é potencializado pela experiência imersiva em que a subjetividade do jogador é fator relevante para o curso da história.

Hans Zimmer, compositor conhecido por obras como *Interstellar* (2014), *Blade Runner* (2017) e *O Rei Leão* (1995), além de ter sido responsável também pela trilha do jogo *Call Of Duty: Modern Warfare 2* (2009), acrescenta dizendo que a criação sonora é feita para tentar transmitir a história da vida de cada personagem.

Zimmer completa dizendo que os desenvolvedores tem uma ideia da visão que querem para o jogo, mas que ele gosta de pensar no que não é dito: tudo que não pode ser descrito em palavras bonitas ou mesmo expressado através de imagens e, para ele, essa percepção é o que surpreende e faz com que seu trabalho seja bom.

Zimmer segue seu discurso dizendo que realmente tenta construir um ambiente em torno dele em que consiga permitir e instigar as pessoas a expressarem suas piores ideias pois, para ele, a partir daí podem surgir coisas mais interessantes, intensas e talvez até mais humanas. Ou seja, percebe-se a necessidade de transmitir sinceridade ao jogo, transformando a experiência em algo que ultrapasse o entretenimento e que consiga maior projeção da identificação do jogador com os estímulos sugeridos.

⁷ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?time_continue=213&v=t2yAsaaWo9A. Acesso em: 12/11/2018.

Partitura da Música Tema:⁸

BEYOND: TWO SOULS - JODIE'S SUITE

Composição: Hans Zimmer & Lorne Balfe / Arranjo por: Appline

Allegretto

Violin

Piano

10

Vln.

Pno.

18

Vln.

Pno.

The musical score consists of three systems. The first system (measures 1-9) features a Violin part with a melodic line and a Piano part with a harmonic accompaniment. The second system (measures 10-17) continues the piece, with the Violin part marked *mf* and the Piano part marked *mf*. The third system (measures 18-24) shows the Violin part marked *mp* and the Piano part marked *mp*. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings.

⁸ Partitura disponível em: <https://musescore.com/user/1281146/scores/765931>. Acesso em 12/11/2018.

24

Vln.

Pno.

Musical score for measures 24-27. The Violin (Vln.) part consists of whole notes: G4, A4, B4, and C5. The Piano (Pno.) part features a steady eighth-note accompaniment in the bass clef, with chords in the treble clef. The key signature is one sharp (F#).

28

Vln.

Pno.

Musical score for measures 28-31. The Violin (Vln.) part consists of quarter notes: G4, A4, B4, and C5. The Piano (Pno.) part continues with a steady eighth-note accompaniment in the bass clef and chords in the treble clef. The key signature is one sharp (F#).

32

Vln.

Pno.

Musical score for measures 32-35. The Violin (Vln.) part consists of quarter notes: G4, A4, B4, and C5, marked with a piano (*p*) dynamic. The Piano (Pno.) part continues with a steady eighth-note accompaniment in the bass clef and chords in the treble clef, also marked with a piano (*p*) dynamic. The key signature is one sharp (F#).

36

Vln.

Pno.

mf

40

Vln.

Pno.

ff

44

Vln.

Pno.

3

Figura 20: Partitura de Beyond: Two Soul - Tema Principal de Jodie.

A partir de uma breve análise da partitura da música tema do jogo, poderemos visualizar um pouco o desenho de som do mesmo, visto que, diferente do vídeo que podemos exemplificar com imagens, não é possível imprimir no papel o som que queremos exemplificar. Desta forma, trouxemos uma partitura e, para começar a entender a estrutura da narrativa sonora do jogo, é necessário entender um pouco da linguagem musical, portanto, quando surgirem termos específicos, traremos uma curta definição dos significados.

A música tema de Jodie em *Beyond: Two Souls, Jodie's Suite*⁹, tem características bem pertinentes em relação a narrativa do jogo. A melodia está no andamento¹⁰ *Allegretto*, ou seja, se medirmos com um metrônomo¹¹, o tempo do compasso tem uma variação que segue entre 112 e 120 bpm (batidas por minuto), o que representa um andamento moderadamente rápido.

Cinética Musical

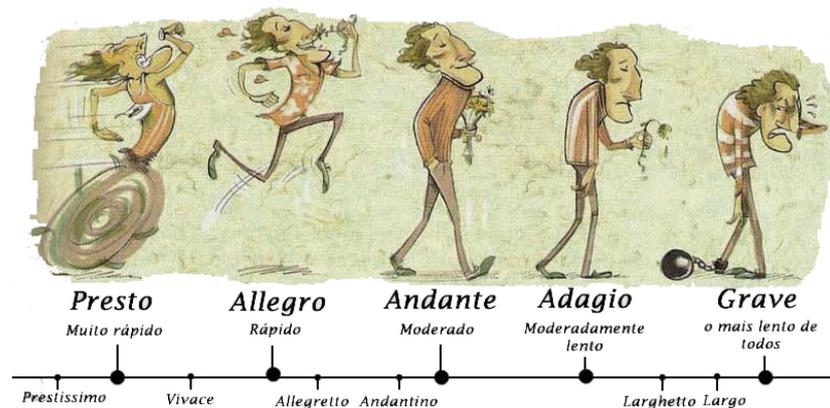


Figura 21: Cinética Musical. Ilustração das sensações do andamento de uma música.

Fonte: <http://universomundoclave.blogspot.com/2016/>

No início da partitura temos uma clave (sinal que dá seu nome à nota escrita em sua linha). Veja bem, a Clave de Sol (♩) é geralmente usada para registro de vozes femininas e instrumentos mais agudos, no nosso caso representando o violino e também um dos sistemas (grupo de linhas) do piano (parte alta, tocada pela mão direita). No outro sistema do piano (parte baixa, tocada pela mão esquerda), usa-se a

⁹ Beyond: Two Souls, Main Theme - Jodie's Suite. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=xN-V8FZQXwQ>. Acesso em 12/11/2018.

¹⁰ Andamento é a indicação da velocidade que se imprime à execução de um trecho musical; é a indicação da duração absoluta do som e do silêncio determinando precisamente o valor das figuras. (MED, Bohumil. 1996, p.187.)

¹¹ Metrônomo é um aparelho que serve para determinar o andamento, marcando regularmente a duração dos tempos e controlando a precisão rítmica. (MED, bohumil. 1996, p.187.)

representação das notas pela Clave de Fá (♭), geralmente usada em registros mais graves.

Nesta partitura encontrada no *Musescore*¹²¹³, podemos compreender um pouco como a música se desenvolve. Logo nos primeiros compassos, tanto para o violino quanto para o piano, temos a letra *p* indicando que a dinâmica da música se seguirá em *piano*, ou seja, a execução será suave, leve, fraca. Essa é a intenção no começo da música, assim como a intenção do jogo, visto que acompanha todo o crescimento de Jodie, desde a infância à vida adulta.

Na segunda vez que a voz feminina aparece, percebemos que está mais forte. Próximo ao compasso 14 aparece a indicação *mf*, outra dinâmica, que significa *mezzo forte* ou *meio forte* e sugere que a música deve começar a ter mais energia a partir desse ponto, tanto para o violino quanto para o piano. Estas indicações dizem que a energia vai aumentar gradativamente do *piano* ao *mezzo forte*, assim como gradativamente vemos o crescimento da força de Jodie e Aiden ao enfrentar os desafios da história.

Em vários momentos percebemos figuras pontuadas (ex.: ♪.) e/ou de ligamento (ex.: ) que representam a continuidade da nota. Ou seja, significa que a mesma nota permanecerá sendo tocada sem interrupção por mais tempo (1/2 tempo a mais em relação ao tempo que ela vale), portanto a sensação ao ouvir se estende junto com a duração da nota.

Do compasso 24 ao 27 temos uma situação interessante: a mão esquerda/baixo do piano (base, notas mais graves, clave de fá) fica repetindo as mesmas notas Mi-Si-Mi-Si em colcheia (o dobro de notas em um mesmo intervalo de tempo) nos trazendo a impressão de mais movimento e velocidade. Enquanto isso a mão direita/melodia (clave de sol), junto com o violino (clave de sol) seguem mantendo uma melodia mais estática, com tons mais agudos, tocando apenas uma nota a cada compasso. Ou seja, enquanto uma melodia nos dá a ideia de movimento, agitação e impulsionamento, a outra traz um som dissonante mais agudo que cria o clima de tensão.

Mais uma vez: Jodie é representada pela música em todos os aspectos. Vemos então que a contradição e complexidade na relação de Jodie e Aiden são

¹² A partitura original, completa e oficial não está disponível. Esta partitura foi transcrita por um usuário do site e, apesar de seguir a melodia original, este arquivo pode conter alguns arranjos personalizados.

¹³ *Musescore* é um site e um aplicativo de música para encontrar e disponibilizar partituras, podendo ouvir os sons separando os instrumentos, além de poder acompanhar o andamento do compasso.

transpostas para o desenho sonoro do jogo. Enquanto Aiden se mostra descontrolado, agitado, vivendo um ritmo diferente de Jodie, a personagem está sempre tensa, com esse peso que gera conflito entre suas duas personalidades, ou melhor, suas duas linhas psíquicas que se desenvolvem a partir de estímulos diversos, coexistem e reagem de maneiras divergentes - ou não.

A partir desse ponto da partitura, a sensação de tensão cresce cada vez mais. No compasso 27 surge a figura *crescendo*, figura reguladora da intensidade que a música constrói. Depois do *crescendo*, vem um *diminuendo* (ou *decrecendo*), que diminui a tensão e termina numa espécie de repouso, uma tranquilidade, pra recomençar o processo de criação de tensão. Ou seja, depois que aparece o *diminuendo* e vem o repouso, em seguida vem outra sessão com dinâmica *piano*, seguindo a música de forma suave e serena.

Ainda assim, por causa do andamento *Allegretto*, a música tem uma linha principal que se mantém nesse clima de tensão moderada. O violino ganha uma melodia mais enérgica e isso vai progredindo gradativamente para uma dinâmica mais forte. Ao aumentar a intensidade, a indicação vai de *piano* para *mezzo forte*, até que chega ao *fortíssimo* (*ff*), onde o som tem bastante energia, volume e força.

Nesse momento chegamos ao clímax da música: depois da explosão em *fortíssimo* (*ff*) é natural que o ritmo comece a cair até chegar o repouso. A música está se resolvendo, segue com menos energia até que se finde em um repouso máximo, ou seja, terminando o desenho sonoro no mesmo lugar em que começou¹⁴, na nota Mi. Podemos então fazer analogias que relacionam o jogo, a vida de Jodie e Aiden, a composição visual e sonora das narrativas e também à ansiedade e estímulos gerados com essa experiência em *games*.

3.3 DISCUSSÃO FINAL SOBRE A EXPERIÊNCIA

Assim como no jogo e na vida externa a ele, é através da variação dos estímulos e situações que as sensações se potencializam e percebemos as manifestações de capacidades cognitivas e sensório-motoras. Poderíamos dizer que

¹⁴ A música ocidental, em sua maioria, é formada por momentos sucessivos de repouso e tensão. Cada nota de uma escala é um *grau*, e *tônica* é a primeira nota. Geralmente o repouso máximo (quando acaba a música e dá a sensação de relaxamento) é o acorde de primeiro grau, ou seja, a tônica. Logo, a música que foi composta em E (Mi) Menor, começa em Mi e termina também em Mi (tônica).

a intermitência de imagens, sons e suas diversas combinações constroem essas circunstâncias que geram o *flow* dentro e fora do jogo, assim como aumentam o envolvimento, engajamento e, conseqüentemente, imersão. Emmanuel Ferreira e Tiago Falcão comentam que:

durante um gameplay completo, ou seja, desde que o jogador inicia o jogo até o seu término, o que se vê é uma constante alternância entre momentos de imersão operacional e imersão narrativa, [...] isto é o que chamamos de modos alternados de imersão e atenção do gameplay. (FERREIRA; FALCÃO. 2016. p.90)

A alternância de estímulos podem ser fatores significativos para a participação do jogador enquanto joga, assim como para o indivíduo ao se deparar com desafios. Quando surge uma sensação de tensão, por exemplo, existe a premissa de movimento para sair desse lugar que causa desconforto, incômodo e inquietação.

Da mesma forma, quando vem a calma esperamos um momento de ação, afinal o repouso máximo acontece quando chegamos no mesmo lugar em que começamos: sem o jogo ou sem a vida. Talvez seja justamente a condição de não poder parar que estimula a vontade de engajar pra continuar agindo da melhor forma possível, mesmo que tenha que enfrentar desafios.

A narrativa que guia a história de Jodie e Aiden pode ser experienciada de diversas maneiras e, partindo de uma análise da subjetividade, compreendemos a complexidade e relevância da imagem e do som se convergindo e proporcionando estímulos cognitivos e sensório-motores ao jogador.

Alessandra Maia (2018) nos diz, por exemplo, que “ao ouvir determinado tipo de som, o jogador imagina certos acontecimentos que podem vir a ser vivenciados ou não durante o jogo”, portanto, “trabalha-se com a ideia de uma produção de expectativa” (MAIA, 2018, p.58).

Aos que desconhecem a existência de Aiden - ou da depressão, pânico e outros transtornos de ansiedade -, pode não ser evidente que uma força que a mente tem, em ação conjunta com outros estímulos e respostas corporais, possa interferir nas habilidades cognitivas e sensório-motoras de uma pessoa. No caso de Jodie, podemos perceber, inclusive, ações não aceitas e/ou não bem vistas socialmente.

Na adolescência, por exemplo, Jodie se vê sozinha e sem amigos, mas nas poucas vezes em que tenta interagir ou construir laços, Aiden coincidentemente volta à tona e interfere em suas ações. Em uma disputa de prioridades e autonomia na tomada de decisões, Jodie e Aiden entram em conflito, transparecendo uma enorme gama de sentimentos e sensações: raiva, tristeza, solidão, timidez, carência, afeto, entre outras.

A ansiedade pode também trazer fobia social, medo e/ou pânico para sair ou viver uma rotina; a depressão causa a incerteza constante e a insegurança em relação aos outros que nos rodeiam.

As sensações são tão intensas que durante sua jornada, Jodie não só pensa, como de fato tenta cometer suicídio algumas vezes. A ação nunca se concretiza, seja porque alguém chamou seu nome e a impediu de continuar, seja pelo próprio Aiden que tenta dominá-la e convencê-la a não realizar aquele desejo de morte.

Durante o jogo, ao tentar explicar um pouco sobre quem é Aiden e sobre como ela não pode controlá-lo, Jodie diz: “Eu não digo ao Aiden o que fazer. Ninguém diz. Ele é como um leão em uma jaula: nós estamos amarrados, juntos, ele não pode sair. Isso me deixa muito brava, não é minha culpa. Eu quero que ele vá embora também. Pode ser muito assustador, às vezes”.



Figura 22: O jogador decide entre **O** Pular ou **X** Voltar. Se decidir pular, Aiden impede.
 Figura 23: Jodie aponta uma arma para si, se o jogador pressionar R1, Aiden impede a ação.

A jornada da personagem pode ser bastante solitária, prejudicando - ou não - as vivências de Jodie. A partir do engajamento, sensibilidade ou mesmo identificação, o jogador tem a possibilidade de interferir na história a partir da tomada de decisões. Apesar de uma programação às vezes limitada e bem direcionada à continuidade da história, a narrativa se mostra ampla, pois o jogo tem mais de vinte finais possíveis.

Ou seja, cada ação tem uma consequência real e modifica não só os cenários e o universo de Jodie, mas também afetam diretamente a construção da personalidade e características físicas da personagem. Nesta pesquisa, focamos apenas no final construído durante a experiência aqui explicitada.

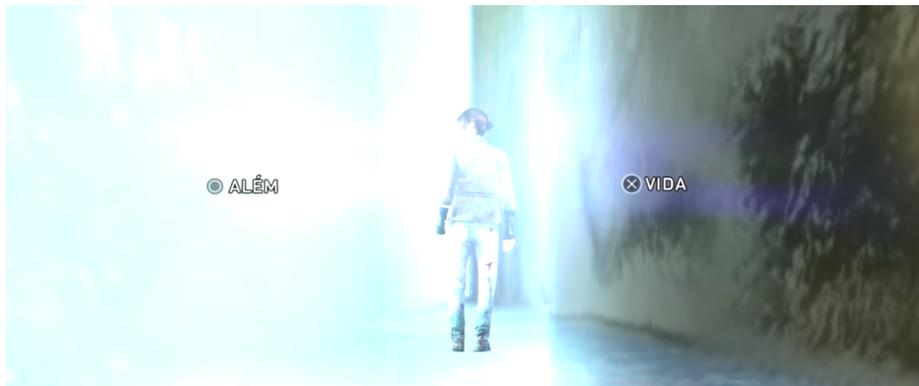


Figura 24: O jogador decide por Além (morrer, segundo a personagem significa virar estrela, vento, universo) ou Vida (viver, segundo a personagem significa sentir).

Aiden pode representar ainda a ideia de que nunca estamos sozinhos. Essa consciência ou alma que às vezes tem vontade própria, possibilita à Jodie tomar decisões e agir muitas vezes de maneira que ela mesma não se agrada, mas que não deixa de ser uma reação às demandas da circunstância, ou mesmo uma motivação às vezes esquecida ou controlada por condutas sociais pré-estabelecidas.

Em *Beyond: Two Souls*, não há vilões ou heróis, o que existe são pessoas que às vezes, assim como Jodie, tomam decisões erradas, seja em âmbito pessoal ou interpessoal. Como parte da programação do jogo, o jogador pode também ser responsável por essas decisões: agir carinhosamente, responder de modo grosseiro e frio, ser indiferente entre outros.

Tudo isso reflete não só na personalidade de Jodie sendo criada, mas principalmente reflete a projeção das aspirações do próprio jogador, este que está ainda sendo atravessado pela experiência imersiva da mecânica do jogo em paralelo aos estímulos e comandos do ambiente externo em que está inserido.

A partir da existência dessa força, consciência ou entidade, podemos refletir mais uma vez sobre aflições como depressão e síndrome do pânico, próprias do transtorno de ansiedade. A angústia gerada pelos conflitos entre corpo e mente,

transparecem, através do jogo, uma inconstância desse corpo social que pulsa e sente desejo, muitas vezes reprimidos, ou mesmo incompreendidos.

Se pensarmos na ideia de identificação do jogador em relação ao personagem, trazemos também a ideia de uma memória corporal e emocional sendo projetada no jogo a fim de potencializar a imersão que proporciona continuidade e engajamento na experiência.

Em *Comunicação, tecnologia e cognição: rearticulando homem, mundo e pensamento*, Fátima Regis e José Messias (2012) comentam que a memória “retém os dados sensoriais obtidos pelos sentidos para que a atividade cognitiva prossiga” (REGIS; MESSIAS. 2012). Os autores continuam dizendo que:

Intrínseca ao humano, a experiência é a capacidade de relacionar dados sensoriais retidos pela memória. Ela permite identificar a repetição e regularidade de dados. Desse modo, fazemos associações, chegamos a conclusões e temos expectativas. (REGIS; MESSIAS. 2012. p. 29)

A expectativa, o medo, o pânico, a sensação de morte iminente, assim como no jogo, podem ser gerados por estímulos diversos e muitas vezes imperceptíveis. Cada ação é movida por um elemento que gerou movimento, às vezes esses elementos podem ser negativos e às vezes positivos, mas nunca estáticos e definidos. A partir das escolhas e subjetividade de cada um torna-se possível compreender como cada história se constrói, seja dentro ou fora do jogo.

Através de experiências pessoais a partir da imersão na imagem/tela e ainda nos elementos sonoros que podem induzir sensações ao jogador para guiá-lo durante a jornada, podemos analisar a recepção e reação do jogador aos estímulos apresentados pelo jogo.

Ao observar e questionar se a imersão nos *games* têm potencial para estimular, melhorar ou mesmo prejudicar as questões relativas à mente e ao comportamento humano, avaliamos como a experiência em *Beyond: Two Souls* proporciona um redirecionamento da atenção e da memória para essas sensações - desagradáveis ou não - de ansiedade.

Partindo do princípio de que o jogador é agente dentro do jogo e de que o próprio jogo/*software* age em relação ao jogador, foi possível compreender o engajamento do usuário a partir não só da relação de prazer e/ou autonomia sobre

os personagens e a narrativa, mas também sobre a questão da imersão e percepção de mundo de cada jogador.

Durante toda a história, tanto o jogador quanto a personagem estão em busca de uma resposta e Jodie passa muito tempo fugindo: às vezes de forças militares, às vezes de instituições de pesquisas científicas, e até mesmo fugindo da própria realidade e conflitos com Aiden. O que existe é a sensação de perigo potencializado com o medo do desconhecido.

Em diversos momentos Jodie se diz confusa, sem noção clara do tempo, percebe que suas memórias se confundem e se perdem, fazendo sua vida parecer um filme se repetindo várias vezes. A personagem se queixa de tristeza profunda e, quando, em determinado momento da história, se vê sem Aiden, sente-se vazia e sem motivação.

Ainda em analogia com transtorno de ansiedade, é possível compreender a depressão nessa mesma perspectiva: quando você se sente triste e angustiado, existe a sensação de vazio em que você não consegue ver como recomeçar a sua trajetória. Mesmo tendo a chance, você não se reconhece mais, porque parte de você não existe mais. Seja uma parte negativa ou positiva, era uma fatia do todo que te guiou durante muito tempo.

Quando o jogo se aproxima do fim, Jodie começa a se recuperar de todos os acontecimentos que fizeram parte de sua história. A personagem aceita a atual condição e diz que, apesar de uma certa saudade do que existiu, no fundo, ela só precisava se ouvir e entender o que sentia.



Figura 25: Jodie no momento em que se vê sem Aiden e começa a questionar sobre sua vida, tentando se reconhecer nas memórias e entender sua relação com o espaço-tempo.

"Eu só precisava de um pouco de silêncio para ouvir o que eu sentia".

Através da ideia de cognição corporificada, é possível perceber como são construídas e guiadas as histórias de Jodie, Aiden e do próprio jogador. Ao experienciar sensações e impressões a partir do engajamento e imersão no jogo, a percepção do jogador pode ser alterada e, conseqüentemente, acionar estímulos e emoções mais ou menos intensas em cada um.

Por isso é possível perceber a potência de *Beyond: Two Souls* enquanto motor de excitação e acionamento de sensações que estão dentro do espectro dos transtornos de ansiedade, como depressão ou pânico.

Ao procurarmos observar aqueles nos quais a subjetividade está envolvida com transtornos de ansiedade, a ideia de afetação pode ser trabalhada de forma a investigar essas possíveis disfunções do sistema nervoso em função de pesquisas em mídia e comunicação, com foco no campo dos estudos dos *games*, que contribuam ainda com estudos da cognição corporificada.

CONCLUSÃO

Ao observar o *gameplay* em *Beyond: Two Souls* mostramos que o envolvimento e engajamento em um jogo, a partir da atenção, imersão e identificação podem colaborar com o desencadeamento de sensações psíquicas, corporais e biológicas mais complexas que fazem parte do que se configuram os transtornos de ansiedade, como depressão e síndrome do pânico, mediando e intervindo nas (re)ações do jogador quando exposto aos estímulos visuais e sonoros proporcionados pela experiência

Cognição e imersão no audiovisual: Como a narrativa dos videogames interfere na subjetividade do jogador tem relevância acadêmica e social, pois além de agregar à pesquisa científica uma co-relação entre entretenimento, ciências humanas e ciências cognitivas, compreende ainda diversas questões culturais e sociais que impactam nas relações e comportamento humanos, como autonomia e responsabilidade nas tomadas de decisões, engajamento em causas individuais ou coletivas entre outras.

Os estímulos gerados a partir da imersão podem, talvez, identificar na ansiedade elementos que impulsionam determinadas ações. A partir desse viés, tentamos compreender o jogo como atividade política, buscando entender o papel do jogo no fortalecimento de uma identidade e na construção da percepção da sociedade, associando ainda a uma discussão acerca das questões educativas e relativas ao efeito positivo do *games* para o letramento, podendo desenvolver no jogador diversas habilidades perceptivas, sensório-motoras e cognitivas, trabalhando a compreensão e construção da subjetividade, produção de sentido etc.

O trabalho trouxe uma pesquisa por parte de experiência pessoal de jogo, trabalhando os estímulos da imagem e do som, buscando trazer novos questionamentos acerca dos estudos do jogo para, talvez, seguir pesquisando sobre maneiras alternativas de beneficiar o campo de estudos sobre a atenção, imersão e ansiedade.

É fundamental que façamos uma análise de como os estímulos visuais e sonoros interferem diretamente na construção de um senso de realidade e no comportamento, pois esses elementos estão na base de toda a sociedade moderna que muitas vezes se pauta em consumo através do audiovisual.

Algumas plataformas audiovisuais interferem na nossa percepção de mundo, o cinema e algumas formas de publicidade, por exemplo, trabalham prioritariamente as faculdades/habilidades cognitivas afetivas e interpretativas. Ou seja, trabalham a imersão a partir de componentes diferentes em relação ao jogo que possui elementos de ação e agência durante a experiência.

Os *videogames*, objeto central deste trabalho, se diferenciam justamente por um caráter imersivo que demanda ação e esforço, que instigam autonomia, responsabilidade e empatia do jogador para com um determinado universo através do controle do personagem. A imersão se dá justamente pelo caráter ativo do jogador, que é um agente da história, e essa só se desenvolve a partir dessa agência.

Compreendendo e ampliando as inter-relações (pessoais, sociais e tecnológicas), vale mencionar uma passagem do texto *Práticas de Comunicação e desenvolvimento cognitivo na cibercultura* (2011), na qual Fátima Regis diz que “o próprio mundo funciona como um depósito de dados. Por sua mera existência, o mundo nos lembra de coisas, funciona como fonte de informação” (REGIS, 2011, p. 124), ou seja, existe um atravessamento constante, e é através desse mundo que pretende-se trazer o olhar para os *games*, compreendendo suas afetações nos jogadores e como se dá essa experiência que ultrapassa o caráter essencialmente ficcional.

Ao atingir o indivíduo também no âmbito pessoal e atravessando os sentidos a partir de um envolvimento íntimo e afetivo, podemos compreender as possibilidades de comunicação em que a materialidade e projeção do indivíduo se refletem em uma fluida relação humano-máquina.



Figura 26: “Ainda aqui”. Mensagem de Aiden para Jodie.

REFERÊNCIAS

AUDI, G.; OLIVEIRA, F. R. Imersão em jogos narrativos de videogame. Dossiê: Processos imersivos na cultura midiática. Contracampo, Niterói, v.29, n.1, abril/2014.

BENJAMIN, W. A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica. Porto Alegre, RS. Editora ZOUK, 2012.

BERNARDET, Jean-Claude. O que é Cinema. Editora Brasiliense: coleção Primeiros Passos. São Paulo, 2004.

BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. Revista Brasileira de Educação, nº 19, Jan/Fev/Mar/Abr, 2002.

CRARY, Jonathan. 24/7: capitalismo tardio e os fins do sono. São Paulo, Editora UBU, 2016.

DAMASIO, Antonio R. O Erro de Descartes: Emoção, Razão e o Cérebro Humano. Companhia das Letras. São Paulo, 1996.

DIDI-HUBERMAN, Georges. Cascas. São Paulo: Editora 34, 2017.

FERREIRA, E.; FALCÃO, T. Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames. Comun. Mídia e Consumo, São Paulo, v. 13, n. 36, p.73-93, jan./abr. 2016.

FRAGOSO, Suely. De interações e interatividade. In: X Compós - Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Brasília, 2001.

FRAGOSO, Suely. Imersão em games narrativos. Galaxia, São Paulo (online), n.28, p. 58-69, dez. 2014.

GEE, James Paul. What video games have to teach us about learning and literacy. Revised and Updated Edition. Palgrave Macmillan, St. Martin's Griffin. New York, 2003.

GUATARRI, Félix. Revolução Molecular: Pulsações Políticas do Desejo. Editora Brasiliense. São Paulo, 1981.

HALL, Stuart. Cultura e Representação. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016.

HELLER, Agnes. O cotidiano e a história. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

HUIZINGA, Johan. Editora Perspectiva. São Paulo, 2012.

JENKINS, H.; GREEN, J.; FORD, S. Cultura da Conexão. Editora Aleph. São Paulo, 2014.

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. Editora Aleph. São Paulo, 2009.

JOHNSON, Steven. Tudo que é ruim é bom pra você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes. Editora: Jorge Zahar Editor Ltda, 2012.

KAPP, Karl M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer, San Francisco, 2012.

KITTLER, Friedrich. A verdade do mundo técnico: ensaios sobre a genealogia da atualidade. Rio de Janeiro: Contraponto, 2017.

LIPOVETSKY, Gilles & SERROY, Jean. A Estetização do Mundo – Viver na era do capitalismo artista. São Paulo: Cia das Letras, 2015.

MAIA, Alessandra. A ficção fantástica de horror nos jogos eletrônicos: monstros e seres sobrenaturais na construção lúdica do medo. In: XIII SBGames – Porto Alegre – RS – Brazil, November 12th - 14th, 2014.

MAIA, Alessandra. Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror. 2018. 306 f. Tese (Doutorado em Tecnologias de Comunicação e Cultura) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. 2018.

MARTIN-BARBERO, Jesús. Dos Meios às Mediações. Comunicação, cultura e hegemonia. 6ª Ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009.

MCGONIGAL, Jane. Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Penguin Books, 2011.

MCLUHAN, Marshall. Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem (understanding media). São Paulo. Editora Cultrix, 1969.

MED, Bohumil. Teoria da Música. Brasília, DF. Editora Musimed, 1996.

MORAES, Dênis de. Crítica da mídia e hegemonia cultural. Rio de Janeiro: Mauad / FAPERJ, 2016.

MURCH, Walter. Num Piscar de Olhos. Jorge Zahar Editor. Rio de Janeiro, 2004.

MURRAY, Janet H. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. Editora Unesp, Itaú Cultural. São Paulo, 2003.

PEREIRA, V. A. 2012. Linguagens midiáticas, entretenimento e multissensorialidade na cultura digital. In: REGIS, F. et al. (Orgs.). Tecnologias de comunicação e cognição. 1.ed. Porto Alegre: Sulina, 2012. Cap.1, p.42

REGIS, F.; ORTIZ, A.; AFFONSO, L.; TIMPONI, R. Tecnologias de Comunicação e Cognição. Porto Alegre: Sulina, 2012.

REGIS, F.; PERANI, L. Comunicação e entretenimento na cibercultura: repensando as articulações entre lúdico, cognição e tecnologia. Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. E-compós, Brasília, v.13, n.2, maio/ago. 2010.

REGIS, F.; TIMPONI, R.; MAIA, A. Cognição Integrada, encadeada e distribuída: breve discussão dos modelos cognitivos na cibercultura. Comunicação, Mídia e Consumo. São Paulo. Ano 9, Vol. 9, N.26, p.115-134. Nov, 2012.

REGIS, F.; TIMPONI, R.; MAIA, A. Comunicação, Tecnologia e Cognição na Cibercultura: Análise dos Tipos de Atenção nos Games, Audiolivros e Livrocípes. Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Fortaleza, CE - 3-7/9/2012.

REGIS, Fátima. Práticas de Comunicação e desenvolvimento cognitivo na cibercultura. Revista Intexto, Porto Alegre, UFRGS, v.02, n.25, p.115-119, dez. 2011.

SALDANHA, Patrícia Gonçalves. Publicidade Sensorial: uma tática para midiaticização de valores e afetos em prol de uma cognição equalizada. II Seminário Internacional de Pesquisas em Midiaticização e Processos Sociais. PPGCC-Unisinos. São Leopoldo, RS, abril. 2018.

TOPPO, Greg. The Game Believes in You: How Digital Play Can Make Our Kids Smarter. Palgrave Macmillan, St. Martin's Press LLC. New York, 2015.

VASCONCELLOS, Jorge. Deleuze e o Cinema. Editora Ciência Moderna Ltda. Rio de Janeiro, 2006.

XAVIER, Ismail. A Experiência do Cinema. Edições Graal Ltda. São Paulo, 2008.

REFERÊNCIAS (VÍDEO)

(Beyond: Two Souls)

Gameplay: Cenas de Tentativa de Suicídio

<https://www.youtube.com/watch?v=i6bcnLK-fxk>

Gameplay: Os 24 finais possíveis

https://www.youtube.com/watch?v=IsGN34nE_fm

Making Of - Artes Gráficas

<https://www.youtube.com/watch?v=KueAyUXej64>

Making Of - Ellen Page

<https://www.youtube.com/watch?v=RVwrrw1ILps>

Making Of - Finalização, Personagens, Cenas

<https://www.youtube.com/watch?v=FVRUdcGnZQU>

Making Of - Geral

https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=EbZ7SGxZUyA

Making Of - História do Jogo

<https://www.youtube.com/watch?v=U2VTnJcqF2o>

Making Of - Sobre a Trilha Sonora

https://www.youtube.com/watch?time_continue=213&v=t2yAsaaWo9A

Trailer Oficial

<https://www.youtube.com/watch?v=MtEoS0MaNyA>



Universidade
Federal
Fluminense

IACS - Instituto de Arte e Comunicação Social
Departamento de Cinema e Vídeo

PARECER DE PROJETO EXPERIMENTAL

Aluno:	THAYS PANTUZA COELHO PINTO		
Curso:	CINEMA E AUDIOVISUAL	Matricula:	214.057.139
Título			
COGNICÃO E IMERSÃO NO AUDIOVISUAL: COMO A NARRATIVA DOS VIDEO GAMES PODE INTERFERIR NA			
Banca Examinadora			
Prof. Orientador	Jose Carlos Messias Santos Franco		
	Elianne Ivo Barros		
	ALESSANDRA MAIA		
Data de Apresentação			
Parecer			
A BANCA RESSALTA O USO DE bibliografia VARIADA, O DEBITISMO DO tema e o empenho DA ALUNA DURANTE o semestre NA REALIZAÇÃO DA pesquisa, O QUE DEMONSTRA SUA MATURIDADE e PREPARAÇÃO PARA A VIDA ACADEMICA.			
Nota Final	10,0 (007)		
Assinaturas da Banca			
Prof. Orientador	Jose Carlos Messias Santos Franco		
	Elianne Ivo Barros		
	Alessandra Maia		

o SUBJETIVIDADE DO JOGADOR