

**Do impresso ao audiovisual, do cinema ao videogame:  
as novas configurações do ensaio**

*From print to the audiovisual, from cinema to videogame:  
the new configurations of essay*

Laan Mendes de BARROS<sup>1</sup>  
Lucas Marques dos SANTOS<sup>2</sup>

### Resumo

O artigo apresenta pontos de inflexão da história da forma ensaio na passagem de sua prática literária para a audiovisual, onde ganha características de videogame e se abre a experiências estéticas interativas. Num primeiro momento abordamos – a partir de Georg Lukács, Max Bense e Theodor Adorno – os preceitos do ensaio literário e como eles são trazidos para o filme-ensaio, o qual também tem sua especificidade, segundo Arlindo Machado e Joseph Maria Català. Em seguida descrevemos algumas formas novas que os ensaios apresentam: os vídeos ensaios em plataformas da *internet* e os ensaios interativos, com especial atenção aos *videogames*. Depois, discutimos modos de analisar essas novas formas, a partir dos estudos sobre experiência estética e de metodologias que incluem o espectador. Ao final, destacamos o caráter dinâmico, expandido e imersivo do ensaio nessas novas configurações e as possibilidades de compreender tais características a partir da ideia de experiência estética.

**Palavras-chave:** Ensaio. Filme-ensaio. Videogame. Experiência estética. Interatividade.

### Abstract

The article presents turning points in the history of the essay form in the transition from its literary practice to the audiovisual one, where it gains videogame's characteristics and opens itself up to interactive aesthetic experiences. At first, we approach - from Georg Lukács, Max Bense and Theodor Adorno - the precepts of the literary essay and how they are brought to the essay film, which also has its specificity, according to Arlindo Machado and Joseph Maria Català. Next, we describe some new forms that the

---

<sup>1</sup> Doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (ECA-USP), com pós-doutorado pela Universidade de Grenoble, França. Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e líder do Grupo de Pesquisa MIDIAisthesis (CNPq). E-mail: laan.mb@uol.com.br

<sup>2</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC) da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP). E-mail: lmarquesant@gmail.com

essays present: the video essays on internet platforms and the interactive essays, with special attention to videogames. Then, we discuss ways to analyze these new forms, based on studies on aesthetic experience and methodologies that include the viewer. At the end, we highlight the dynamic, expanded and immersive character of the essay in these new configurations and the possibilities of understanding these characteristics from the idea of aesthetic experience.

**Keywords:** Essay. Essay film. Videogame. Aesthetic experience. Interactivity.

## Introdução

Vivemos tempos de grande profusão de narrativas audiovisuais. Narrativas ordinárias, feitas no, e do, cotidiano das pessoas e grupos sociais, que circulam pelos aparatos móveis interconectados. Nesse imenso oceano de produções audiovisuais, com muitas mesmices e invenções, surgem nalguns momentos experiências criativas e inovadoras, que transformam a própria linguagem do audiovisual e suas dinâmicas de fruição. Tais experiências estéticas ora exploram os recursos tecnológicos em elaborações de artemídia (Machado, 2007), numa simbiose entre som e imagem, ora propõem ao espectador possibilidades de interação e imersão, como “obras abertas” (Eco, 2001), ora se desdobram em jogos multimídia, com aproximações ao universo dos games, ora se abrem a construções híbridas ou sincréticas, com transposições de narrativas e combinações midiáticas.

Dentre os vários gêneros de narrativas, o ensaio tem recebido especial atenção por parte de criadores e pesquisadores. Se Adorno (2003), Lukács (2015) e Bense (2018) se propuseram a compreender na primeira metade do século XX gênero literário criado por Montaigne, no final do mesmo século pesquisadores do audiovisual como Machado (2003) e Català (2015) deram forma aos estudos do filme-ensaio. Hoje, com a tendência do vídeo ensaio em sites como *YouTube* e *vimeo* e manifestações interativas, algumas próximas ao videogame, o ensaio passa a ser objeto de pesquisadores de campos distintos como a comunicação, as artes plásticas, as ciências da computação. Nada mais que justo para um gênero que, como aponta Adorno (2003), se marca justamente pela não rigidez, por uma autonomia quanto ao método.

É verdade que as tecnologias digitais da “sociedade em rede”, como denomina Castells (1999), abriram novas perspectivas de produção, circulação e consumo de narrativas audiovisuais, o que deu espaço ao surgimento de experiências inovadoras e

experimentais, com possibilidades interativas e, mesmo, imersivas. A própria linguagem do audiovisual conheceu viradas – ou “giros”, como se refere Josep María Català (2015) – por conta de hibridações e transposições de plataformas e suportes midiáticos, que permitiram o que Henry Jenkins (2009) denominou de “narrativas transmídia”. No entanto, há que se reconhecer que essa natureza experimental e caráter essencialmente estético do audiovisual faz parte de sua gênese, como se pode lembrar das experiências dos irmãos Lumière e Georges Méliès no final do século XIX e virada para o XX. Também, nas rupturas do figurativismo propostos por Walter Ruttmann e Oskar Fischinger nas primeiras décadas do século passado e, mais adiante, por James Whitney, que exploraram novas linguagens no audiovisual, com poemas visuais sobre peças musicais.

Em várias frentes, o audiovisual experienciaram transformações significativas não somente em seu estatuto estético, mas na maneira que experienciamos as obras, na quebra de limites de suportes materiais e nas formas dos produtos. Na década de 1970, Gene Youngblood (1970) escrevia sobre o cinema expandido, as novas relações entre o cinema, o espectador e o espaço além da projeção na sala escura em um único ecrã. No decorrer dos anos o conceito de cinema expandido foi debatido e ampliado por diversos pesquisadores. Hoje, com as tecnologias de streaming e as telas de computadores e celulares, tal conceito está explícito em nosso consumo do audiovisual.

Català (2015) utiliza o conceito do cinema expandido para pensar especificamente no documentário expandido, as formas emergentes do gênero documental que fazem até mesmo a vinculação deste com o meio cinematográfico ser questionada. O pesquisador aponta que essas manifestações novas do documentário – as quais podem abdicar de um referente real da imagem, elencar uma série de recursos técnicos e retóricos criativos e até mesmo ter elementos interativos - possuem em comum o aspecto reflexivo, que deriva da tradição cinematográfica do filme-ensaio.

A partir dessa premissa, investigamos neste artigo as principais relações que a forma ensaio estabeleceu e vem estabelecendo com o audiovisual. Para apresentar as bases da reflexão ensaística, retomamos o que Adorno, Bense e Lukács, e outros pensadores, escrevem sobre o ensaio literário. Depois, vamos retomar histórica e teoricamente o filme-ensaio, como o cinema construiu um tipo específico de reflexão ensaística por meio do som e da imagem. Com as duas bases postas, discutimos as novas manifestações do ensaio: o vídeo ensaio nas plataformas de *web*, que, mesmo

utilizando do material audiovisual, se difere na prática e recepção do filme-ensaio; as formas interativas do ensaio, que podem tanto partir de um referente real da imagem quanto terem em primeiro plano aspectos virtuais e do *videogame*. Por fim, traçaremos algumas abordagens de pesquisa e crítica que podem ser aplicadas a essas novas manifestações do ensaio e concluiremos com algumas indicações futuras.

### Ensaio literário

Antes de discutirmos as formas contemporâneas de ensaio audiovisual, com especial atenção às suas aproximações ao universo do videogame, fazemos uma breve retomada do ensaio literário, que originou o chamado gênero ou forma que, no decorrer da história, extrapolou a palavra escrita e se manifestou em outros meios. O ponto de partida não poderia ser outro senão Montaigne e seus *Ensaaios*, reunidos e publicados pela primeira vez em 1580. Exercício pioneiro de reflexão livre, do qual os três teóricos utilizados neste artigo para pensar no ensaio literário – Adorno (2003), Bense (2018) e Lukács (2015) – reverenciam em suas meta-articulações.

Como indica grande parte dos ensaios sobre o ensaio (Pires, 2018), talvez o primeiro elemento que devemos nos atentar seja a própria palavra ensaio. De um lado, tem-se a concepção de que a etimologia da palavra em francês, *essai*, indica um ato de ensaiar, esboçar, rascunhar, como aponta Adorno (2003), algo que preza mais pelo processo do que pelo resultado. De outro lado, há razões para crer que, retomando os usos da palavra ensaio na época de Montaigne, se tem uma ideia de pesar, medir (conforme Starobinski, e, Sullivan, In: Pires, 2018), formulação que Max Bense (2018), inteligentemente, coloca como “experimento”.

O ensaio é um conceito difícil de definir, já que tem na própria essência uma aversão a definições mais estreitas, porém é possível encontrar algumas bases do exercício do ensaísmo. Uma dessas fundações está no confronto do texto ensaístico com o texto científico. Se a explanação científica preza por clareza, objetividade e precisão, a narrativa ensaística se engendra em si uma experiência estética, que se abre às possibilidades interpretativas entre autor e leitor.

Tanto a carta de Georg Lukács a Leo Popper sobre o ensaio, publicada na obra *Alma e as Formas* em 1911, quanto o *Ensaio Como Forma* de Theodor W. Adorno, publicado em 1945, colocam o gênero literário em oposição a concepção científica da

época que separava a arte, “ uma reserva de irracionalidade” (Adorno, 2003, p.15), e a ciência, detentora do selo do conhecimento.

Dessa maneira, apesar de conceberem o ensaio sobre fundamentos diferentes – uma “forma artística” para Lukács (2015), os conceitos como “meio específico” para Adorno (2003) e “terreno intermediário” entre prosa e poesia para Bense (2018) – esses três pensadores de correntes diferentes destacam a autonomia estética e metodológica do ensaio.

Diferentemente da ciência organizada, o ensaio não tem a pretensão de chegar a verdades universais ou resultados únicos e invulneráveis a outras provas. O que o ensaio pretende é articular suas “matérias-primas” - as formas, os conceitos e a escrita, segundo os filósofos utilizados –, em um tensionamento livre entre autores, o mundo e a experiência pessoal. Nesse sentido, Lukács (2015) escreve que a única exigência do ensaio é que suas partes sejam organizadas a partir de um único ponto, subjetivo.

### **O filme-ensaio**

Em atitude, o filme-ensaio conserva as mesmas posições quanto ao método e o tipo de investigação do ensaio literário, mas outros problemas se vinculam, sobretudo em como os elementos audiovisuais desempenham a reflexão ensaística.

De maneira similar a Bense, Català (2000, p.85) compreende que o cineasta do filme-ensaio “elege seus próprios objetos e inventa suas próprias regras” e tem à disposição todas as técnicas cinematográficas como ferramentas de reflexão. Ao adotar a metodologia fenomenológica, Català pensa a imagem de maneira similar a Gilles Deleuze (2005), concebendo o cinema como pensamento. Nesse sentido, Català (2014) escreve que o filme-ensaio tem como próprio deixar visível os traços de pensamento na materialidade do filme e incorporar as tensões que geram o significado.

Como a imagem e o som são fundamentais no pensamento do filme-ensaio, uma problemática se desenrola: a relação deste com o real e ao conceito de documentário. Arlindo Machado (2003, p. 4) entende que o documentário se estabelece em um pressuposto essencial, a crença na capacidade da câmera “de registrar alguma emanção do real, sob a forma de traços, marcas ou qualquer sorte de registro de informações luminosas supostamente tomadas da própria realidade”. Entretanto essa crença da captação do “real” pelo aparato foto-cine-videográfico sem contaminação subjetiva é

baseada em uma ilusão, já que tal dispositivo por si só foi “construído sob condições histórico-econômico-culturais bem determinadas, para finalidades ou utilizações muito particulares, é fruto de determinadas visões de mundo” (Machado, 2003, p.5). Ele chama a atenção para os documentários que refletem sobre o mundo, que contribuem para o conhecimento e a experiência, como “discurso sensível sobre o mundo” – exatamente a ponte que ele estabelece entre o documentário tradicional e o filme-ensaio.

Machado e Català destacam o fenômeno dos filmes-ensaios do final do século XX, mas ambos situam instâncias no passado em que escritos e obras mostravam um projeto do filme-ensaio na teoria e na prática, porém sem referenciá-las pelo termo – como no “cinema conceitual” de Serguei Eisenstein nos anos 1920 - ou instâncias de desenvolvimento do conceito, mas ainda em fase preliminar, como no caso dos cineastas da *Nouvelle Vague* e dos críticos da *Cahiers du Cinema*.

Sobre a história da produção e teoria do filme-ensaio, Laura Rascaroli (2017) investiga as origens do gênero. Ela menciona que alguns pesquisadores consideram que a primeira menção direta ao filme-ensaio está em um artigo do artista Hans Richter de 1940, mas ela atribui maior importância ao texto de Jacques Rivette, publicado na *Cahiers du Cinema* em 1955, intitulado *Lettre sur Rossellini* (“Carta Sobre Rossellini”), sobre *Viagem à Itália* (*Viaggio in Italia*, 1954), filme ficcional de Roberto Rossellini, mas, por justamente estabelecer uma reflexão de certos objetos a partir de seus elementos cinematográficos, foi aproximado ao ensaio por Rivette. Na mesma revista posteriormente, André Bazin escreve sobre Chris Marker e estabelece algumas características do ensaísmo documental, como a bricolagem e a narração em *off* – as quais estão presentes em diversas obras, mas não são partes essenciais do gênero.

Da década de 1960 para a de 1970 houve um forte desenvolvimento do filme-ensaio, a partir de obras como *La hora de los hornos: Notas y testimonios sobre el neocolonialismo, la violencia y la liberación*, lançado em 1968 pelos Fernando Solanas e Octavio Getino, um das principais marcos do cinema anticolonialista, e *Verdades e Mentiras*, lançado em 1973 por Orson Wells e que contesta o próprio artifício veridictório do documentário, além do cinema de Agnès Varda e Jean-Luc Goddard.

Machado e Català, porém, escrevem sobre e na época da solidificação do filme-ensaio como conceito e prática, exemplificado por filmes como *Línguas Desatadas* (dir.: Marlon Riggs, 1989) e *História(s) do Cinema* (dir.: Jean-Luc Godard, 1998). Mas, Català (2015) observa que a forma documental extrapola o cinema e

manifesta também no vídeo e nas histórias em quadrinhos. Desse modo, a definição de documentário e a própria vinculação desta com o meio cinematográfico precisavam ser questionadas. Documentário expandido” é o termo proposto por Català a essas novas formas do gênero documentário, numa clara referência ao conceito de “cinema expandido” de Gene Youngblood (1970).

### O vídeo ensaio

Os ensaios audiovisuais em plataformas digitais, o chamado vídeo ensaio – convencionalmente sem hifenização, devido a um anglicismo do termo *video essay* –, são uma manifestação específica da forma ensaística, que se difundiu na década de 2010 nas plataformas digitais de distribuição de vídeos, como *YouTube* e *vimeo*.

Assim como o filme-ensaio, o vídeo ensaio é um trabalho de reflexão por meio dos elementos visuais e sonoros, que elenca seus próprios métodos e objetos. Entretanto, algumas diferenciações precisam ser feitas. A primeira é de cunho mais semântico: “filme-ensaio” carrega no próprio termo a ideia da película do cinema, enquanto “vídeo ensaio” traz consigo o conceito do virtual. Tal diferenciação aparentemente simplória, apresenta mais do que uma distância de épocas, mas de meios. Entretanto, é preciso salientar que Machado (2003) já falava de um vídeo-ensaio sem se referenciar necessariamente à internet, mas às tecnologias de vídeo e televisão.

Outra diferenciação é em relação entre forma e conteúdo com o tempo e o espaço: o filme-ensaio, numa análise genérica, parte de temas e de uma reflexão que fazem maior uso do plano imagético; já o vídeo ensaio se insere em uma tradição da análise e da crítica, da reflexão de objetos mais específicos – as obras de arte, as personalidades, os acontecimentos, etc. –, em certa medida mais próxima da argumentação utilizada no ensaio literário do que no filme-ensaio. Há um enfoque no texto verbal-escrito lido, narrado, de forma que o áudio muitas vezes prescinde da imagem. Mas isso são generalizações realizadas a partir de um *corpus*.

O maior canal do *YouTube* dedicado exclusivamente ao ensaísmo é o *Nerdwriter*, de Evan Puschack, que reflete sobre objetos da cultura pop, das artes e da política. O canal atualmente possui mais de 2,75 milhões de inscritos. Outros exemplos internacionais dignos de nota são as análises minuciosas de Lindsay Ellis sobre a cultura *nerd*, canal que possui 870 mil inscritos; as análises cinematográficas de Tony Zhou no

canal *Every Frame a Paint*, um dos principais nomes da explosão do gênero, hoje em hiato e com 1,6 milhões de inscritos; Kevin B. Lee, um dos pioneiros da forma para a análise cinematográfica, e relevante para a investigação por pensar o ensaio por meio dos próprios vídeos.

No Brasil, o vídeo ensaio também obteve grande penetrabilidade: os canais *Meteoro Brasil*, *Quadro em Branco* e *Entre Planos* possuem, respectivamente, mais de 660, 620 e 270 mil inscritos. Todos eles têm como principais objetos obras de arte e acontecimentos de determinadas áreas. Uma característica marcante dos principais canais de ensaio brasileiro – se comparado aos internacionais – é o posicionamento político. O *Meteoro Brasil* sempre reflete sobre fatos políticos, como o assassinato de Marielle Franco (*Marielle & Esperança*<sup>3</sup>); o *Quadro em Branco* relaciona o contexto social-político com os temas estéticos, como em *Colonialismo e Guerra, o horror: quem (ou o que) é Kurtz?*<sup>4</sup>.

E esses são canais dedicados exclusivamente ao ensaio; outros veículos e artistas utilizam da forma como conteúdo da grade ou como parte integrante de um produto hipermediático ou transmediático. O que se vê é que há uma certa convergência do vídeo ensaio com o jornalismo. Isso nos faz lembrar a ideia de convergência midiática proposta por Henry Jenkins (2009, p. 27), a qual se refere 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”. Com a convergência midiática temos a compreensão de que os novos meios não substituem outros antigos, mas integram um processo de convergência de diferentes meios e suas respectivas potencialidades, recursos, linguagens etc. O que pode facilmente ser relacionado às novas configurações do ensaio que têm heranças do filme-ensaio, da literatura, da televisão, do jornalismo, da *internet*.

Também com Jenkins (2014) podemos articular o conceito de “mídia propagável”, que se refere ao potencial dos públicos de compartilharem e apropriarem de conteúdos não produzidos por eles, muitas vezes sem a permissão ou mesmo contra a vontade dos detentores de direito autorais.

Mas, ao mesmo tempo em que se abrem oportunidades para que iniciativas individuais sejam realizadas e até vinguem economicamente, veículos de comunicação

---

<sup>3</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uDsGGAMbbEY&t=>

<sup>4</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pzVI5ClmQNc>



estabelecidos estão se utilizando do ensaio audiovisual, sobretudo as mídias jornalísticas.

O *The New York Times* possui um selo chamado *Op-Docs* (do inglês, *opinion documentaries*) que publica documentários – normalmente de curta e média duração – de cineastas de diversas partes do mundo, a partir de abordagens subjetivas e criativas. Parte dessas produções se utiliza de técnicas não convencionais ao documentário, como o uso de animação, realidade virtual e videogame, quando não um hibridismo entre elas. Algumas dessas obras possuem claramente um viés ensaístico, como em *How Birth Control Made Me Four Different People*<sup>5</sup>, no qual a cineasta Sindha Agha reflete sobre suas experiências com anticoncepcionais e a relaciona com um problema sistêmico.

### **Experiências Interativas e Videogames**

Após passarmos pelos formatos ensaio literário, filme-ensaio e vídeo ensaio, focamos agora a transposição do gênero ensaio a experiências interativa, ou mesmo imersivas, como é o caso dos videogames. Tomemos, a título de exemplo, dois produtos do *Op-Docs*, que trazem para o ensaio uma dimensão lúdica.

O primeiro deles é *How to Find Silence in a Noisy World*<sup>6</sup>, um *Op-Doc 360*. O vídeo foi gravado por uma câmera omnidirecional – que filma 360 graus simultaneamente – e programado para o *YouTube* de tal modo que o espectador consiga girar a câmera no eixo vertical e horizontal por meio do mouse ou do teclado. Dirigida por Adam Loften e Emmanuel Vaughan-Lee, a obra segue o trabalho de Gordon Hempton, um ecologista especializado em gravar sons ambientes. A enunciação da obra alterna momentos de narração em *off*, texto-verbal escrito projetado em uma superfície tridimensional e sons dos ambientes visitados. A narrativa perpassa – no plano sonoro – por pontos-chave da vida de Hempton, suas ideias sobre a natureza e o som, além de momentos contemplativos. No plano visual, podemos explorar alguns dos ambientes em que Hempton grava os sons. Esse tipo próprio de reflexão ensaística audiovisual coloca também elementos imersivos e interativos no processo de pensamento. É na interação sensível do espectador com as imagens e sons que o sentido se constrói.

---

<sup>5</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XW0brheXOPo>

<sup>6</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qUxMdYhipvQ&t=49s>

*The Voter Suppression Trail*<sup>7</sup> é também um *Op-Doc* interativo, mas desta vez a aproximação é explicitamente com o videogame. Primeiramente porque no nome, nas mecânicas e no visual faz referência a *The Oregon Trail* (MECC, 1985), jogo educativo norte-americano no qual o jogador gerencia uma carroça no EUA do século XIX. A versão “moderna” se passa em outra época crítica da história norte-americana: as eleições de 2016. O jogador escolhe entre três personagens - “um programador branco da Califórnia”, “uma enfermeira latina do Texas” e “um vendedor negro do Wisconsin” - e começam nas filas de votação de cada local respectivo. Se escolhermos a primeira opção, temos uma votação tranquila e rápida. Já a partir da segunda opção, a experiência não é tão fácil: nos vemos situados em filas enormes, lentas, e a todo momento somos parados com avisos de nossa vida cotidiana, como preocupações com familiares e a própria condição física. O que o jogo reflete no próprio plano estético é que a condição socioeconômica influencia não só nos resultados de uma votação, mas na própria possibilidade de as pessoas exercerem o seu papel democrático.

*The Oregon Trail* é um *newsgame*, segundo a concepção de Ian Bogost (2010). São jogos digitais vinculados ao jornalismo, seja para complementar informações presentes em reportagens, peças jornalísticas por si mesmas, ou simulações de fatos ou fenômenos. Tais jogos, para Bogost, possuem um tipo de retórica específica, a procedural, que constrói sua argumentação a partir dos próprios processos sistêmicos do jogo.

Há uma produção de videogames contemporânea que se utiliza de elementos ensaísticos de maneiras diferentes. Temos jogos autobiográficos, como *Dys4ia* (2012) – sobre o processo de terapia hormonal transgênero realizada pela autora Anna Anthropy - e *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016) – sobre a morte do filho do casal que desenvolveu a obra –, os quais se aproximam do ensaio pela reflexão que fazem pelo uso criativo dos elementos audiovisuais, as mecânicas do jogo e a expressão de fatos reais. Outros jogos pensam sobre fenômenos da sociedade – em *the evolution of trust* (2017), Nicky Case parte do tema da confiança na sociedade, para relatar fatos históricos, experiências pessoais e propor simulações – e sobre o próprio meio dos videogames – como *The Beginner’s Guide* (Davey Wreden, Everything Unlimited Ltd.),

---

<sup>7</sup> Disponível em: <https://www.nytimes.com/interactive/2016/11/01/opinion/voting-suppression-videogame.html>

que parte de uma premissa ficcional, mas se empenha na reflexão do desenvolvedor e sua obra.

Há, ainda que poucos, jogos que se denominam ensaios. *A Short History of the Gaze* (2016), da desenvolvedora Molleindustria, é uma experiência em realidade virtual sobre a percepção humana e a percepção em ambientes virtuais. O desenvolvedor de videogames brasileiro Bruno Dias produziu um ensaio chamado *Utopia, an Essay* (2017). Nele, o jogador – em uma câmera subjetiva ou de primeira-pessoa, no jargão do *videogame* – pode se movimentar em uma construção, acompanhado por uma trilha sonora, e ler textos verbais-escritos projetados no ambiente tridimensional. Eles refletem sobre os conceitos de utopia, colonialismo e viagem ao espaço. A partir da leitura, percebemos como a arquitetura do ambiente conversa com o texto. A produção de sentido parte então nessa interação entre espaço e texto.

### **Breves reflexões e articulações**

Vivemos numa sociedade em rede, intensamente midiaticizada, que cria novas relações entre autor e leitor, relações mais complexas e ricas em processos de interação e colaboração. O leitor-espectador participa do processo de produção de sentidos, numa articulação entre *aisthesis* e *poiesis*. A experiência estética vivenciada na *aisthesis*, dada no ato de leitura, de fruição, completa o processo iniciado na criação, na *poiesis*, e se abre a novas percepções estéticas, igualmente ativas e participativas, num processo que se estende. Claro que aqui pensamos em interatividade mais além do que a mera interrelação do espectador com a mídia. Pensamos num “espectador emancipado”, como sugere Jacques Rancière (2012). Mais que a relação do ser humano com a máquina, importa pensar que “os processos interativos não podem ser estudados apenas em virtude de suas características tecnológicas”, pois “a interação não é uma característica do meio em si”, como bem elabora Alex Primo (2007, p. 227). Tal perspectiva valoriza a dimensão lúdica da produção de sentidos, tão presente nas experiências estéticas dos games, que têm a interação como elemento essencial e que extrapolam os limites do objeto estético e se realizam na percepção estética, como, por exemplo, nos videoclipes interativos (BARROS e CALDAS, 2017).

E é nesse contexto de convergência tecnológica e cultural e de hibridação de sistemas e plataformas que discutimos aqui as transições do ensaio, do impresso ao

audiovisual, do cinema ao *videogame*, em articulações entre comunicação e experiência estética, a partir de uma visada retrospectiva sobre esse tipo de narrativa.

O estudo da forma ensaio inserida nos meios audiovisuais possui uma tradição ampla, até mesmo se considerarmos as manifestações relativamente novas do vídeo ensaio na internet. Já em referência às modalidades interativas, que incorporam elementos próprios do videogame, os caminhos estão por serem desenhados. Quando analisamos as obras interativas sobre o prisma do cinema expandido teremos elementos consistentes para discutir questões sobre as dimensões onírica e lúdica dessas produções, fortalecidas com os avanços tecnológicos, que ampliam e dinamizam as possibilidades de interação. Com isso, a percepção estética do espectador se torna mais ativa e sensível, uma vez que ele é convidado a participar da narrativa que se constrói não é como leitor, mas como personagem da trama. A depender do roteiro e da navegabilidade do game-ensaio – se assim podemos chamar tais produções – as possibilidades de interação permitem algo como uma imersão do espectador-jogador, que interage não só que a máquina, mas com a própria narrativa. Isso permite que a produção de sentidos se torne, de fato, colaborativa, como uma “partilha do sensível”, na linha do que nos sugere Rancière (2009).

Se emprestamos a ideia de cinema expandido para pensar essas novas formas do ensaio no ambiente das tecnologias digitais e aparatos móveis, além dos já mencionados Machado (2007), e Català (2015), vale mencionar as produções e teorizações de Jean-Louis Boissier (2009). O pesquisador francês já fazia experimentos de audiovisual interativo e os teorizava nos anos 1990. Boissier parte do conceito de imagem-relação de Deleuze e o elege para compreender o cinema interativo. O conceito de relação aqui se refere a um elemento externo, terceiro, e não inerente a um ou mais objetos do mundo, ou seja, como existimos e percebemos o mundo e seus objetos. No caso da imagem-relação proposta, ela se apresenta como um aparato cuja “função seria a apresentação direta de uma interação” (Boissier, 2009, p.114). Dessa maneira, Boissier (2009, p.117-118) busca identificar e analisar o que chama de “momentos interativos”, as “sequências videointerativas concebidas como espaço temporais fechados sobre si mesmos e dotadas de variantes potenciais”.

A concepção de Boissier sobre o cinema interativo se adequa às posições que adotamos neste artigo. De fato, não cabe pensar o espectador subordinado ao autor, mas como participante ativo da produção de sentidos pois ela se dá justamente no diálogo

entre produtor, obra e espectador. Esse reconhecimento do espectador na experiência estética e na comunicação é fundamental para as proposições que aqui fazemos. Mas neste caso, a comunicação precisa ser pensada de maneira sensível, como “comunicação sem anestesia”, como elaboramos em outro texto (BARROS, 2017). Trata-se de compreender a comunicação como experiência estética, no sentido original da palavra, *aesthesis*, ou seja, uma experiência sensível, de estesia, na qual o espectador e sua existência no mundo constituem aspectos fundamentais de qualquer reflexão. E quando trabalhamos a comunicação como experiência estética midiaticizada, a dimensão lúdica da produção e fruição das narrativas merece nossa atenção.

Neste sentido, o campo acadêmico do *videogame* – o chamado *Game Studies* – se afasta nas últimas duas décadas de um embate apenas formalista das correntes da ludologia e da narratologia, promovendo o que Thomas Apperley (2012) chama de “virada materialista”. Segundo o pesquisador australiano, o embate das duas correntes foi construído por uma necessidade acadêmica e de modo artificial, sem considerar abordagens que diversas disciplinas – como a psicologia e a sociologia – já faziam do videogame. A partir de meados da década de XX, o próprio campo acadêmico viu a necessidade de propor outras metodologias e epistemologias, ao estabelecer estudos que partem de campos como a comunicação, e a etnografia. É importante notar que todas essas perspectivas levam em conta a materialidade da experiência de jogar. Dessa maneira, é imprescindível compreender como o espectador/jogador está situado nessa rede de relações.

Mesmo um pesquisador como Henry Jenkins (2004), mais ligado ao estudo das narrativas, descarta a possibilidade de hierarquizar a narrativa criada por um jogo das mecânicas e regras propostas (e vice-versa). Ele trabalha com o conceito de “arquitetura narrativa”, ou seja, como a encenação e os elementos arquitetônicos na experiência virtual criam um sentido junto ao jogador. Essa ideia é extremamente importante para entender ensaios como *Utopia, an Essay*, já que além dos textos verbais-escritos e do visual mais imediato, o modo pelo qual no movemos pelo ambiente – apertando botões, “testando” a materialidade – nos fornecem sentidos. O campo do *videogame* tem superado a ideia de que os únicos elementos de análise são os “jogáveis”<sup>8</sup>, os interativos – que, de certa maneira, são o que definem o campo – para entender que as outras

---

<sup>8</sup> Um trabalho que apresenta essa mudança é a tese de doutorado de Brendan Keogh (2015), *A Play of Bodies: A Phenomenology of Videogame Experience*.

relações sensíveis e cognitivas que travamos são igualmente importantes: assistir, ler, ouvir; ações táteis como apertar botões e se movimentar diante de um sensor de movimento; compartilhar vídeos e imagens sobre os jogos; os processos mentais de relacionar, selecionar e recortar etc.

### **Considerações finais**

Nosso caminho argumentativo e propositivo aqui trazido pode até soar linear e evolutivo. É importante ressaltar, no entanto, que não seguimos essa concepção de determinismo tecnológico. O ensaio pode se desenvolver de diferentes maneiras no próprio meio específico, como a literatura, e as formas que as novas mídias nos apresentam é melhor explicado pela perspectiva da convergência midiática: uma relação de heranças de mídias e linguagens, e novas configurações a partir dos meios e o uso que os usuários/espectadores fazem deles.

O espectador é um componente fundamental nas abordagens que propusemos para os estudos das novas formas ensaísticas. No caso do videogame é ele que dá sentido e realiza o jogo, que aqui propusemos ser pensado como experiência estética. É verdade que a interatividade e a atividade do espectador não são exclusivas das obras interativas, são aspectos inerentes a fruição de qualquer obra, já que o leitor está sempre em um processo sensível e cognitivo de reflexão, seleção, comparação etc. Entretanto, nas novas formas do ensaio, desenvolvidos para os ambientes digitais, essa natureza interacional – mais que interativa – se configura como a própria essência dessas narrativas e orienta seus processos de produção, circulação e consumo. O que nos interessa aqui é justamente a descrição e análise dessas interações, de maneira que possamos compreender o ensaio como uma forma sempre em movimento, que se transforma e se expande. De maneira que possamos pensar o ensaio, assim expandido, como experiência estética, sensível.

### **Referências**

ADORNO, Theodor W. O ensaio como forma. In: ADORNO, Theodor W. **Notas de literatura I**. São Paulo: Editora 34, 2003.

APPERLEY, Thomas H and JAYEMANE, Darshana. Game studies' material turn, **Westminster papers in communication and culture**, vol. 9, no. 1, p. 5-25, 2012.

BARROS, Laan Mendes de. Comunicação sem anestesia. In: **Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**. São Paulo: Intercom, v.40, n.1, p.159-175, jan/abr, 2017.

BARROS, Laan Mendes de; CALDAS, Carlos Henrique Sabino. Videoclipe, interação e ludicidade. In: **LUMINA** (Juiz de Fora), v. 11, p. 1-21, 2017.

BENSE, Max. O ensaio e sua prosa. In: PIRES, Paulo Roberto (Org.). **Doze ensaios sobre o ensaio**: antologia serrote. São Paulo, IMS, 2018.

BOGOST, Ian. **Newsgames: journalism at play**. In: Bogost, Simon Ferrari, and Bobby Schweizer. Cambridge: MIT Press, 2010.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CATALÀ, Josep Maria. El film-ensayo: la didáctica como una actividad subversiva. **Archivos de la Filmoteca**, n 34, p. 79-97, fev. 2000.

CATALÀ, Josep Maria. **Estética del ensayo**: la forma ensayo, de Montaigne a Godard. Valencia: Universitat de València, 2014.

CATALÀ, Josep Maria. Documental expandido. Estética del pensamiento compejo. In: Fernandes, Gustavo. In: **Fronteras expandidas**: el documental expandido en Iberoamérica. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana, 2015.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

ECO, Umberto. **A obra aberta**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

JENKINS, Henry. "Game Design as Narrative Architecture." In **First Person: New Media as Story, Performance, and Game**, 118-30. Cambridge: MIT Press, 2004.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Cultura da conexão**: criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2014.

LUCÁKS, Georg. **A alma e as formas**: ensaios. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

MACHADO, Arlindo. Filme-ensaio. In: **XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação**. Núcleo de Comunicação Audiovisual. Belo Horizonte, set. de 2003.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2007.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador**: comunicação, cibercultura, cognição. Porto Alegre: Sulina, 2007.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**: estética e política. 2. ed. São Paulo: EXO organizacional / Editora 34, 2009.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

RASCAROLI, Laura. **How film essay thinks**. Oxford: Oxford University Press, 2017.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. P. Dutton & Co., Inc.: New York, 1970.