

**UNIVERSIDADE DE SOROCABA
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA (PROPG)
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA**

Renata Müller Veiga São Leandro

**NOVOS MODOS DE VIDA EM UMA ANÁLISE
DO FILME JOGADOR NÚMERO 1**

**Sorocaba/SP
2026**

Renata Müller Veiga São Leandro

**NOVOS MODOS DE VIDA EM UMA ANÁLISE
DO FILME JOGADOR NÚMERO 1**

Tese apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba, como exigência parcial para obtenção do título de Doutora em Comunicação e Cultura.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Ogécia Drigo

**Sorocaba/SP
2026**

Ficha Catalográfica

L475n Leandro, Renata Muller Veiga São
Novos modos de vida em uma análise do filme Jogador número 1
/ Renata Muller Veiga São Leandro. – 2026.
125 f. : il.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Ogécia Drigo
Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) - Universidade de
Sorocaba, Sorocaba, SP, 2026.

1. Cinema. 2. Filmes de ficção científica. 3. Relações humanas
no cinema. 4. Avatares (Realidade virtual). 5. Comunicação no
cinema. I. Drigo, Maria Ogécia, orient. II. Universidade de Sorocaba.
III. Título.

Renata Müller Veiga São Leandro

**NOVOS MODOS DE VIDA EM UMA ANÁLISE
DO FILME JOGADOR NÚMERO 1**

Tese aprovada como requisito parcial para
obtenção do grau de Doutora no Programa de Pós-
Graduação em Comunicação e Cultura da
Universidade de Sorocaba.

Aprovado em: 23/02/2026.

BANCA EXAMINADORA:

Documento assinado digitalmente



MARIA OGÉCIA DRIGO

Data: 03/03/2026 15:48:46-0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Profa. Dra. Maria Ogécia Drigo (Orientadora)
Universidade de Sorocaba (Uniso)

Documento assinado digitalmente



DENIZE CORREA ARAÚJO

Data: 18/03/2026 11:45:54-0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof. Dr. Denize Correa Araújo
Universidade Tuiuti do Paraná (UTP)

Documento assinado digitalmente



GUILHERME FUMEO ALMEIDA

Data: 19/03/2026 10:46:32-0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof. Dr. Guilherme Fuméo Almeida
Universidade Federal Fluminense (UFF)

Profa. Dra. Luciana Coutinho Pagliarini de Souza
Universidade de Sorocaba (Uniso)

Documento assinado digitalmente



MARCIO ZANETTI NEGRINI

Data: 23/03/2026 12:45:00-0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof. Dr. Márcio Zanetti Negrini
Universidade de Sorocaba (Uniso)

DEDICATÓRIA

Dedico esta pesquisa às mulheres que atravessaram minha vida e àquelas que, em todo o país, seguem abrindo caminho para permanecer nos estudos.

Às minhas avós, Maria Eugênia e Izolina, carinhosamente chamadas de Vó Lia e Vó Ziloca, das quais herdei responsabilidade, escuta e firmeza, e a percepção de que o conhecimento também se constrói no cotidiano, na atenção ao outro e na constância dos gestos.

À minha mãe, Maria Aparecida, pela força silenciosa, pela dedicação e pela confiança no valor da formação como horizonte de autonomia. Seu modo de enfrentar as exigências da vida foi, muitas vezes, o ponto de apoio que me permitiu seguir nos momentos de maior cansaço.

Às minhas irmãs, Loroethe e Eliana, pela presença, pelo incentivo e pela partilha de um caminho construído com afeto e responsabilidade.

À minha filha, Laura São Leandro, que com seu nascimento me fez entender que o futuro se constrói no presente; hoje, profissional ética, esposa dedicada e mãe generosa, reafirma, com sua trajetória, que aquilo que parecia distante se mostra como caminho vivido.

De modo especial, dedico esta pesquisa à Prof.^a Dr.^a Maria Ogécia Drigo, cuja orientação, ao longo do mestrado e do doutorado, foi decisiva para meu amadurecimento intelectual. Seu modo exigente e atento de conduzir a pesquisa reforçou em mim a compreensão de que pensar é um trabalho que se faz no tempo, em diálogo com o objeto e com os limites que ele impõe.

A todas as mulheres deste país que lutam pelo direito de estudar, transformando o desejo pelo saber em um gesto de autonomia e de futuro.

AGRADECIMENTOS

Uma tese não se escreve apenas com método, bibliografia e disciplina. Ela se escreve também com tempo, renúncias, escuta e apoio, e, sobretudo, com a presença de quem sustenta o pesquisador quando é preciso rever rumos, acolher incertezas e recomeçar com mais precisão. Por isso, registro aqui minha gratidão às pessoas e instituições que tornaram possível a realização desse doutorado.

Aos meus pais, Edgard e Maria Aparecida, agradeço pelos exemplos firmes de conduta, retidão e responsabilidade que sempre orientaram minha formação. O que aprendi com os senhores não ficou restrito ao âmbito familiar: foi base ética para o desenvolvimento desse trabalho, para as escolhas e para a forma como encarei o compromisso de concluir essa pesquisa.

Aos meus irmãos, agradeço pela presença e pelo incentivo. De modo especial, à minha irmã Loroethe e ao meu irmão Rivail, meu reconhecimento pelo apoio constante e pelo cuidado em me manter firme no propósito de finalizar esta etapa.

Ao meu marido, Evandro, meu amor e companheiro de vida, agradeço por caminhar ao meu lado com paciência, compreensão e apoio.

Aos meus filhos, Laura e Gustavo, deixo, com afeto, este legado acadêmico. Que ele seja, para vocês, menos um resultado e mais um exemplo de disciplina, de constância e de respeito pelo conhecimento como forma de vida.

À minha amiga e irmã de coração, Roberta Moraes Peroni Manoel, agradeço pela amizade sincera e pela escuta paciente, especialmente nos momentos de inquietação e insegurança, quando falar era necessário para reorganizar o pensamento e prosseguir.

À Profa. Dra. Luciana Coutinho Pagliarini de Souza, agradeço pela generosidade com que compartilhou seu conhecimento e pelo modo tão acolhedor e prático de conduzir as aulas. Seus “cardápios acadêmicos”, apresentados a cada encontro, me ajudaram a ganhar segurança na escrita científica e a pensar com mais clareza sobre como comunicar, de forma mais ampla, os resultados desta pesquisa.

À minha orientadora, Profa. Dra. Maria Ogécia Drigo, deixo um agradecimento muito especial. Estivemos juntas na jornada do mestrado e, agora, na trajetória do doutorado. Seu modo de orientar, sempre propondo desafios e exigindo precisão, foi determinante para que eu rompesse limites pessoais, suspendesse convicções iniciais e amadurecesse intelectualmente. Com seu acompanhamento atento, compreendi a

pesquisa como um trabalho que se constrói passo a passo, em diálogo com o objeto, com seus limites e com as mediações que ele impõe.

Aos professores Márcio Zanetti Negrini, Denize Correa Araújo, Guilherme Fumeo Almeida e Luciana Coutinho Pagliarini de Souza, membros da Banca Examinadora, agradeço pela leitura atenta, pelas observações criteriosas e pelas contribuições qualificadas que ampliaram o alcance crítico desta pesquisa. Suas considerações foram fundamentais para o refinamento teórico e metodológico do trabalho e para o amadurecimento das questões aqui desenvolvidas.

À Universidade de Sorocaba (Uniso), agradeço por ter me acolhido desde a graduação, passando pelo mestrado e, agora, no doutorado, oferecendo o ambiente acadêmico que sustentou minha formação ao longo desses anos. À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), agradeço pelo apoio institucional e pela bolsa de estudos que viabilizou a dedicação necessária para a realização desta pesquisa.

A todos que, direta ou indiretamente, contribuíram para a realização desta pesquisa, registro minha mais profunda gratidão.

Perder-se também é caminho.

(Clarice Lispector)

RESUMO

Esta pesquisa tem como tema o cinema de ficção científica a partir da análise do filme *Jogador Número 1* (2018), dirigido por Steven Spielberg. A questão norteadora da pesquisa é a seguinte: como o filme *Jogador Número 1* engendra novos modos de vida ao conjugar o real e o virtual e a relação passado/presente/futuro? Com isso, o objetivo geral é compreender como o filme tece possíveis novos modos de vida tanto na relação real/virtual como na relação passado/presente/futuro, enquanto os objetivos específicos são os de explicitar o potencial do filme para problematizar essas relações, bem como identificar os modos de vida que delas emergem. A fundamentação teórica relativa à análise fílmica apoia-se em Vanoye e Goliot-Lété e em Aumont e Marie; a questão do real e do virtual é tratada na perspectiva de Lévy; a articulação entre ficção científica, temporalidade e modos de vida dialoga com Martins. As estratégias metodológicas seguem as proposições de Aumont e Marie para a seleção das sequências, enquanto a análise das cenas é orientada pelo percurso requerido a um fenomenólogo, na perspectiva peirceana, mobilizando as faculdades de contemplar, atentar para e generalizar, sendo também permeada por reflexões decorrentes da fundamentação teórica adotada. Dentre os resultados, destaca-se que o filme, a partir das sequências analisadas, mostra-se um objeto privilegiado para pensar o real/virtual como problema de vida e de organização social, ao evidenciar o papel das tecnologias que reforçam a conectividade e organizam a experiência cotidiana. As análises permitiram reconhecer que os modos de vida sugeridos pelo filme se estruturam pela circulação contínua entre ambientes, pela mediação técnica das relações, pelo repertório cultural como mecanismo, pelo reconhecimento publicável e por disputas de governança. Desse modo, o filme desloca a questão para as condições sob as quais a presença passa a ser produzida por protocolos técnicos e sob as quais sociabilidade, identidade e acesso são regulados por plataformas. A pesquisa é relevante por balizar novas relações humanas ou novos modos de vida nas relações real/virtual e passado/presente/futuro.

Palavras-chave: cinema; cinema de ficção científica; real/virtual; análise fílmica; Jogador Número 1.

ABSTRACT

This thesis focuses on science fiction cinema through an analysis of the film *Ready Player One* (2018), directed by Steven Spielberg. Its guiding question is: how does *Ready Player One* engender new ways of life by articulating the real and the virtual, as well as the relations among past, present, and future? Accordingly, the general objective is to understand how the film weaves possible new ways of life within both the real/virtual relation and the past/present/future relation. The specific objectives are to make explicit the film's potential to problematize these relations and to identify the ways of life that emerge from them. The theoretical framework for film analysis draws on Vanoye and Goliot-Lété, as well as Aumont and Marie; the question of the real and the virtual is approached from the perspective of Pierre Lévy; and the articulation among science fiction, temporality, and ways of life is developed in dialogue with Martins. Methodologically, the study follows Aumont and Marie's propositions for the selection of sequences, while scene analysis is guided by the path required of a phenomenologist from a Peircean perspective, mobilizing the faculties of contemplating, attending to, and generalizing, and is also informed by reflections derived from the adopted theoretical framework. The findings show that, based on the analyzed sequences, the film constitutes a privileged object for thinking about the real/virtual relation as a problem of life and social organization, insofar as it highlights the role of technologies that reinforce connectivity and organize everyday experience. The analyses also indicate that the ways of life suggested by the film are structured by continuous circulation between environments, by the technical mediation of relations, by cultural repertoire as a mechanism, by public recognition, and by disputes over governance. In this sense, the film shifts the question toward the conditions under which presence comes to be produced by technical protocols and under which sociability, identity, and access are regulated by platforms. This thesis is relevant because it helps illuminate new human relations and new ways of life emerging from the intersections between the real and the virtual and between past, present, and future.

Keywords: cinema; science fiction cinema; real/virtual; film analysis; *Ready Player One*.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Quadro 1 – Síntese para as pesquisas (2009–2025).....	36
Quadro 2 – Posições dos espectadores.....	60
Figura 1 – Diagrama para os passos dos instrumentos citacionais.....	69
Figura 2 – The Stacks	85
Figura 3 – Wade Watts.....	87
Figura 4 – O portal para o OASIS	90
Figura 5 – a chegada ao OASIS.....	95
Figura 6 – A corrida.....	98
Figura 7 – <i>Halliday Journals</i> – O Arquivo do Criador	102
Figura 8 – A primeira chave e os amigos de Parzival	105
Figura 9 – Nolan Sorrento e I-R0k e a lógica do IOI.....	108
Figura 10 – O Salto: um pacto de confiança entre Parzival e Art3mis	110
Figura 11 – O fim.....	113

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

APRFAC 2	Atividade Programada Regular de Formação Acadêmica e Científica 2
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
IOI	Innovative Online Industries
OASIS	Ontologically Antropocentric Sensory Imersive Simulation
USP	Universidade de São Paulo
UNISO	Universidade de Sorocaba

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	ESTADO DA QUESTÃO PARA PESQUISAS DA COMUNICAÇÃO ENVOLVENDO ANÁLISE DE FILMES DE FICÇÃO CIENTÍFICA	18
2.1	Resultados de busca realizada em 2022.....	19
2.2	Resultados de busca realizada em 2025.....	23
2.3	Síntese interpretativa do percurso das pesquisas (2009–2025).....	35
3	O CINEMA DE FICÇÃO CIENTÍFICA	38
3.1	Iniciando com o poeta Fernando Pessoa	38
3.2	Aspectos histórico do cinema de ficção científica	42
3.3	Imaginar o futuro e reinterpretar a realidade com o cinema de ficção científica	45
4	SOBRE ANÁLISE FÍLMICA.....	54
4.1	Análise fílmica, segundo Vanoye e Goliot-Lété	54
4.2	Análise fílmica, segundo Aumont e Marie	62
5	ANÁLISES DAS SEQUÊNCIAS FÍLMICAS.....	78
5.1	Complementos metodológicos	78
5.2	Fundamento fenomenológico e semiótico do percurso analítico	81
5.2.1	Análise das sequências selecionadas	84
5.2.2	A sequência que exhibe a corrida e Hallyday Journals	97
5.2.3	A consagração de Parzival, o comando do OASIS e momentos de Parzival e Art3mis	105
5.2.4	A sequência da transferência do comando do OASIS.....	112
5.2.5	Considerações sobre o filme a partir das sequências analisadas	116
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	118
	REFERÊNCIAS.....	123

1 INTRODUÇÃO

Economista graduada pela Uniso, nasci em São Simão, no estado de São Paulo. Cursei Engenharia da Qualidade pela Escola Politécnica da Universidade de São Paulo (USP) e, em 2015, concluí o Mestrado em Comunicação e Cultura, pela Universidade de Sorocaba (Uniso), como bolsista do Programa de Coordenação e Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

Minha dissertação teve como título Publicidade e sustentabilidade: a proposta do “Itaú” em foco, e o contexto da pesquisa, de um lado envolveu a publicidade; de outro, o conceito de sustentabilidade. Como a publicidade engendra o conceito de sustentabilidade, envolvendo a Instituição Financeira “Itaú”? foi a questão norteadora da pesquisa. Para responder tal questão delineou-se como objetivo geral de compreender como a publicidade propunha o conceito de sustentabilidade e, como objetivos específicos, explicitar aspectos da identidade da instituição, enquanto marca, em suas diversas manifestações e expressões; tratar do conceito de sustentabilidade; explicitar características da publicidade na contemporaneidade e o potencial de sentidos latentes nas peças publicitárias selecionadas, bem como avaliar como o conceito de sustentabilidade nelas engendrado.

Realizei análise de peças publicitárias impressas, veiculadas na internet, do período de 2007 a 2012, que foram separadas em três grupos. Compuseram o Grupo 1: Dimensão Econômica, trinta e três (33) representações visuais que priorizaram as relações bancárias com os clientes e que corresponderam ao aspecto econômico do desenvolvimento sustentável; no Grupo 2: Dimensão Social, alocamos sessenta e oito (68), que tratavam de aspectos sociais e culturais, enquanto no Grupo 3: Dimensão Ambiental, trinta e nove (39) peças, que enfatizaram a preservação do meio ambiente e que corresponderam aos aspectos ambientais da sustentabilidade.

Entre as estratégias metodológicas, além dos critérios de seleção das peças, estava a análise semiótica, na perspectiva da semiótica peirceana, de duas peças por dimensão, enquanto as reflexões sustentaram-se em teorias sobre os processos comunicacionais e culturais que envolvem marca, publicidade e sustentabilidade, com ênfase no conceito de cultura-mundo, de Lipovetsky e Serroy. Independente de análises do mundo financeiro, sobre o alcance da sustentabilidade do “Itaú”, as peças exibiam uma marca em expansão, que firmava sua identidade assumindo-se sustentável, em suas três dimensões: econômica, social e ambiental, bem como se mostrava

sustentável em manifestações da sua identidade, na publicidade. A marca compartilha deveres com os usuários e lhes propicia o prazer do dever cumprido via publicidade. Tratar dos caminhos da publicidade e da marca no contexto contemporâneo, envolvendo a sustentabilidade, constituiu a importância desta pesquisa.

Depois de dezesseis anos de atividades em empresas - sempre com o compromisso de contribuir, na perspectiva técnica e humana, criando e desenvolvendo vínculos entre análises econômicas e a aplicação de conceitos de gestão baseados na motivação para o sucesso e para a otimização dos recursos humanos e materiais -, voltei-me para o ensino. Sabia da responsabilidade de ser professora, mas sempre me fascinou a ideia de aprender e renovar, constantemente, os meus votos com o conhecimento. Finalmente, o sonho se concretizou! Tornei-me professora universitária e, a partir dali, delineou-se um caminho sem volta!

Assumi a docência como compromisso de vida e, desde então, busco desenvolver o conhecimento interdisciplinar, incluindo estudos e perspectivas reflexivas no campo da comunicação, mantendo a contínua interação entre teoria e prática. No doutorado, no mesmo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, da Uniso, retomei a posição de estudante, mas com um olhar voltado para as transformações que as tecnologias operam no cotidiano das pessoas.

Esta pesquisa teve origem em uma inquietação vinculada à tecnologia e ao potencial do cinema de ficção científica, que envolve a relação real/virtual e que, nesse movimento, pode gerar expectativas, construir hábitos e ampliar os horizontes de experiência. Dá continuidade, portanto, a um interesse que atravessa meu percurso: compreender as transformações que as tecnologias operam no cotidiano das pessoas. Esse foco, amadurecido em estudos anteriores sobre comunicação e cultura, encontra no cinema de ficção científica um terreno especialmente propício, uma vez que com ela o presente é construído e o porvir é ensaiado, em palavra, imagem e som.

A escolha do filme Jogador Número 1 (2018), de Steven Spielberg, adaptação do romance homônimo de Ernest Cline, ambientado em 2045, favorece o exame de como a linguagem audiovisual constrói relações entre o real e o virtual e da relação entre passado, presente e futuro. Importa destacar que esse filme encena o presente (futuro) e projeta novos modos de vida, acionando hipóteses para discutir as consequências sobre o futuro. Essa dupla operação, encenação do agora e projeção do porvir, faz do filme um dispositivo que propicia conjeturar sobre novos modos de vida.

É a partir daí que se adensa o problema vinculado à experiência com novos modos de vida que emergem com o filme mencionado e que pode ser traduzido pela questão: como o filme Jogador Número 1 engendra novos modos de vida na relação real/virtual e na relação passado/presente/futuro?

Com isso, o objetivo geral é compreender como o filme tece possíveis novos modos de vida tanto na relação real/virtual como na relação passado/presente/futuro. Os objetivos específicos são os de explicitar o potencial do filme para problematizar essas relações, bem como identificar os modos de vida que delas emergem. Para situar esse problema no horizonte contemporâneo ao qual o filme responde, e no qual tais relações se intensificam, convém delimitar, ainda que brevemente, o cenário atual das plataformas e tecnologias associadas ao metaverso.

Embora se fale em metaverso há décadas, o que existe hoje não é um único mundo plenamente imersivo e unificado, mas um conjunto heterogêneo de plataformas e tecnologias em diferentes estágios de maturação. Há mundos de jogos que acolhem sociabilidades massivas e repertórios de criação; ambientes sociais em que avatares se encontram; soluções corporativas voltadas à colaboração, reuniões e treinamentos imersivos; e experiências descentralizadas que exploram propriedade e circulação de ativos digitais. Em comum, essas instâncias funcionam como laboratórios de práticas, lugares onde identidade, presença e interação se testam antes de se naturalizarem.

Após o pico de entusiasmo de 2021, o termo perdeu brilho midiático, mas o desenvolvimento seguiu com outra ênfase: menos promessa de superplataforma e mais integração capilar de camadas imersivas ao cotidiano. Parte da indústria deslocou o vocabulário para realidade mista e computação espacial, sinalizando experiências que costuram físico e digital; ao mesmo tempo, aplicações tornaram-se mais práticas (educação, entretenimento, saúde, trabalho). O metaverso não caiu no esquecimento; apenas deslocou-se do espetáculo para a infraestrutura.

Se hoje o metaverso se apresenta como experiências parciais distribuídas, o filme Jogador Número 1 encena uma versão imersiva, em um mundo que concentra sociabilidade, trabalho, lazer e disputa de poder. Trata-se do Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation (OASIS), que assim traduz um modo de existir em um espaço alternativo, centrado na experiência humana, que aguça os sentidos e tem potencial para gerar a sensação de presença total, mesmo sendo uma realidade programada.

Essa condensação não é um desvio: é um dispositivo heurístico, típico da ficção científica, que simplifica a ecologia técnica para tornar visíveis regras, valores e significados. É precisamente essa unificação dramática que nos permite ver com nitidez, por meio de passagens entre real e virtual e da relação entre passado, presente e futuro, especificidades dos modos de vida que dela emerge.

Voltando à pesquisa, podemos ressaltar que a justificativa envolve duas perspectivas. A primeira, ou seja, metodologicamente, a importância da pesquisa está no fato de que a análise fílmica privilegia a materialidade audiovisual, a composição das cenas. A segunda, socialmente, por considerar que o filme *Jogador Número 1*, ao mostrar um ambiente habitável do metaverso, permite esclarecer como produtos audiovisuais não apenas refletem, mas podem construir expectativas sobre o futuro e sobre novos modos de vida que envolvem ambientes imersivos. A pertinência cresce quando se reconhece que a naturalização de práticas cotidianas e a desterritorialização do espaço físico caminham com digitalização, datificação e plataformização aceleradas do mundo contemporâneo.

Sendo assim, o percurso metodológico centra-se no filme de longa metragem, de 2018, em sua versão comercial, acompanhando a lógica interna da obra. Não se pretende cobrir a filmografia de Spielberg nem reconstituir a história total do gênero; tampouco se realiza pesquisa empírica de recepção; discutem-se os possíveis efeitos do filme, principalmente a partir de aspectos qualitativos, referenciais e simbólicos que impregnam a composição das cenas.

Tal percurso combina dois tempos articulados. Primeiro, a seleção das sequências, conforme explicam Aumont e Marie (2013). Assim, selecionamos quatro sequências que permitem tratar o filme como um todo ao manter a sequência lógica do mesmo. A primeira sequência exhibe o contexto do filme, ações do protagonista e o rito de passagem do real para o virtual; a segunda, exhibe ações do protagonista no jogo, em busca do Easter Egg, o prêmio final, objeto concreto que concede o controle do OASIS; a terceira, por sua vez, exhibe a celebração da vitória de Parzival na corrida, aspectos do comando do OASIS e momentos experienciados por Parzival e Art3amis e, por fim, a quarta sequência exhibe a transferência do comando do OASIS.

A análise envolve o inventário de possíveis efeitos de aspectos qualitativos, referenciais e simbólicos que permeiam as cenas das sequências selecionadas, bem como busca explicitar como são articulados os três eixos propostos por Martins (2013): a) modos de vida e espaços de viver; b) relação real/virtual; c) articulação

passado/presente/futuro, e esses focos são constantemente qualificados pelos três eixos de Martins. O Eixo 1, a metáfora temporal da “saúde do futuro”, orienta a leitura de como o porvir se faz sentir no presente e o reorganiza, incidindo sobre as formas de habitar, sobre a experiência do virtual e sobre a montagem temporal do filme. O Eixo 2, história e categorização do gênero, explicita o pacto do “impossível provável”, permitindo localizar onde a verossimilhança se constrói (interfaces, protocolos, regras do sistema) e quais valores e hierarquias tendem a se naturalizar nos modos de vida e nas disputas de governança do OASIS. O Eixo 3, imaginário social e temporalidades, situa os mesmos fenômenos em um horizonte histórico-simbólico, acompanhando como repertórios culturais e camadas temporais coexistem e se atravessam na configuração dos espaços, dos vínculos e das instituições do mundo diegético.

Importa acrescentar uma consideração sobre a materialidade digital de imagens e sons: a passagem do cinematográfico ao videográfico e ao infográfico introduz regimes de simulação numérica que alteram a experiência perceptiva e, no universo digital, aproximam visualidade e sonoridade em seus procedimentos. Mesmo quando imitam o visível, imagens técnicas e sons deixam de ser apenas registro; compartilham processos de geração e se distinguem, sobretudo, pelos seus modos de aparição. Por isso, a coordenação audiovisual, tal como se observa na articulação entre montagem, quadro e desenho sonoro, torna-se chave para ler as passagens entre mundos. Em termos operacionais, seguimos a diretriz clássica segundo a qual analisar supõe decompor e relacionar: primeiro descrever (decupagem), depois interpretar (articulação conceitual), assegurando a rastreabilidade entre a evidência e o argumento.

Ao fim, a organização do relato da pesquisa se faz, inicialmente, com essa introdução que situa o problema, formula a pergunta, justifica o recorte, define o escopo e apresenta o caminho metodológico e quatro capítulos.

O primeiro capítulo, denominado Estado da questão para pesquisas da comunicação envolvendo análise de filmes de ficção científica, busca explicitar como pesquisas da comunicação, recentes, tratam de análise fílmica, análise de filmes de ficção científica e, de modo particular, o próprio filme O jogador número 1, que analisamos. O segundo capítulo, O cinema de ficção científica, traz a fundamentação teórica sobre cinema de ficção científica e de modo particular reflete sobre a relação passado/presente/futuro inerente ao cinema de ficção científica, na perspectiva de Martins (2013).

O terceiro capítulo, intitulado O cinema de ficção científica, discute o gênero e suas especificidades. O quarto capítulo, Sobre análise fílmica, fundamenta o procedimento analítico, examinando como se realiza uma análise fílmica, suas modalidades e os aspectos práticos recomendados por Vanoye e Goliot-Lété e por Aumont e Marie. O quinto capítulo, Análise das sequências fílmicas, apresenta a aplicação do percurso fenomenológico às quatro sequências selecionadas. Por fim, no sexto capítulo, nas Considerações finais, formulamos os modos de vida identificados, explicitando seus traços na relação real/virtual e na articulação entre passado, presente e futuro.

2 ESTADO DA QUESTÃO PARA PESQUISAS DA COMUNICAÇÃO ENVOLVENDO ANÁLISE DE FILMES DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Neste capítulo, denominado Estado da Questão para pesquisas da comunicação envolvendo análise de filmes de ficção científica, mostramos como o cinema de ficção científica compõe pesquisas da área da comunicação, para assim, de certo modo, construir um contexto em que a nossa pesquisa se insere.

O estado da questão é essencial para a produção do trabalho científico. Conforme Nóbrega-Therrien e Therrien (2004), este estudo de revisão vai para além dos limites da revisão de literatura e permite ao pesquisador demonstrar os conhecimentos já postos; (re)pensar seu objeto de investigação, a partir do criterioso esboço produzido, o qual norteará a produção do seu trabalho científico identificando qual contribuição e/ou inovação da sua pesquisa para o campo investigado.

Podemos afirmar que o estado da questão não se limita ao movimento de buscas para traçar esboços do conhecimento atual sobre o objeto de investigação do pesquisador ou estratégia para nortear a pesquisa. Ele assume relevância inclusive na dimensão mais subjetiva do pesquisador ao confrontar seu interesse pessoal, ainda que tenha surgido de uma possível necessidade da realidade, com as necessidades reais do fenômeno, estando a ciência a serviço para este novo conhecimento.

Esse estado da questão envolve dois momentos distintos do desenvolvimento da pesquisa, correspondentes a etapas também distintas de formulação do objeto e de consolidação do recorte metodológico. Essa organização permite acompanhar, de forma contínua, tanto a configuração inicial do campo quanto os deslocamentos que se operam ao longo do tempo e que conduzem à posição assumida pela tese.

O primeiro momento remete ao levantamento realizado em 2022, na Atividade Programada Regular de Formação Acadêmica e Científica 2 (APRFAC 2), uma disciplina do Programa do Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, que acompanha a revisão do projeto apresentado no Processo Seletivo. Em um segundo momento, já no interior do desenvolvimento da tese, realizou-se, em dezembro de 2025, a atualização do estado da questão. Esse novo levantamento amplia o campo de observação e introduz um critério metodológico distinto, centrado na verificação do lugar ocupado pelo cinema e, sobretudo, pela análise fílmica nas pesquisas examinadas. Diferentemente do levantamento de 2022, a atualização de 2025 tem como foco as pesquisas que tomam o filme objeto empírico de estudo.

2.1 Resultados de busca realizada em 2022

Como resultado da busca por pesquisas afins e para compor o estado da questão, recorreremos ao Catálogo de Teses e Dissertações da Capes. Em pesquisas realizadas entre os meses de abril e maio de 2022, em busca por meio das palavras: metaverso, análise fílmica, Jogador Número 1, destacamos três teses e cinco dissertações. Essas pesquisas foram selecionadas por apresentarem as palavras mencionadas no título ou no resumo.

Vejam os alguns aspectos dessas pesquisas.

Destacamos Corrêa (2009), que com a dissertação intitulada A construção do conhecimento nos metaversos: educação no Second Life, teve como objetivo apresentar o estudo da formação do sujeito contemporâneo, permeado por acontecimentos simultâneos em tempos e espaços distintos, desenvolvidos por meio de múltiplas interações modificadoras dos processos de interação e comunicação, mediadas por tecnologias hipermediáticas, como a do metaverso, Second Life.

Essa pesquisa, ao analisar o quanto a tecnologia se faz presente nas relações sociais contemporâneas, revela a potencialidade das experiências virtuais e dos desdobramentos das interações na construção do conhecimento. Para o autor, o metaverso permite a ampla comunicação e, em espaços tridimensionais, possibilita construir algum nível de interação com a utilizava de um corpo virtual, o avatar. Nesta dissertação, constatamos a importância do metaverso como meio para a construção, no contexto tecnológico, de novas formas de conhecimento e onde se destaca a importância das interações sociais, cada vez mais complexas e permeadas por expressões digitais e multiculturais.

Garcia (2009), na dissertação com o título Cenas da vida virtual - Amor, corpo e subjetividade numa sociedade do consumo e do entretenimento, tem como propósito observar as pessoas em sua trajetória e como essa trajetória se entrelaça, cada vez mais, com a vida na tela de um computador. Segundo a autora, relações consigo próprio, com o corpo, com o outro, com o consumo, com a cultura, com a vida, podem ser experimentadas num trecho do território do ciberespaço, chamado metaverso. Este lugar suporta não apenas uma representação da vida, mas uma criação dela por meio de interfaces gráficas, imagens de uma existência dita virtual, cuja manifestação tem borrado as fronteiras entre o chamado real e o chamado virtual, tornando tênue e, por vezes, problemática a convivência e a passagem dos indivíduos entre esses

dois mundos. O entretenimento, por meio da tecnologia, pode assumir o lugar de vivência de uma intimidade que pode implicar a totalidade do ser. O trabalho, as relações sociais, o exercício das paixões e da sexualidade podem ser experimentados, vívida e profundamente, neste mundo sintético.

A incursão e a pesquisa dentro do mundo virtual tridimensional interativo online de Second Life mostraram, conforme Garcia (2009), que a presença humana neste trecho do ciberespaço pode significar uma espécie de dobra, que coloca em contato superfícies conhecidas com superfícies ainda desconhecidas. Pode ainda interpelar e tensionar interações e valores, assentados num corpo social e códigos de mundo mecânico-analógico.

Pereira (2009), na dissertação intitulada Metaverso - interação e comunicação em mundos virtuais, teve como objetivo estudar o metaverso, que teve origem na obra de ficção-científica Snow Crash, de Neal Stephenson. Nesta tese, o autor explicita que metaverso constrói um ambiente virtual ainda indefinido, que recebe conotações diversas, desenvolvido em softwares tridimensionais de alto desempenho e que prenuncia a chamada Web 3.0 (banda larga e com alta definição gráfica e visual, contando com gráficos em 3D), implementado no aplicativo computacional Second Life.

Entretanto, acrescenta que Second Life não é o metaverso, mas sim uma proposição de nossa época que tenta implementá-lo, de uma forma ainda muito arraigada nos ambientes virtuais e na ambientação dos jogos online, assim como outros mundos virtuais onde o aspecto lúdico e a formação de um tabuleiro virtual dá lugar às práticas sociais no ciberespaço. Esta pesquisa se mostra importante, na medida em que o autor busca evidenciar que o metaverso não pode ser reduzido ao conceito de mera ferramenta tecnológica digital. Para ele, faz-se necessário abordar os processos de comunicação e de sociabilidade, que se constituem no metaverso ou que estão submersos nessa interface ainda pouco explorada do ciberespaço, bem como identificar como sua técnica se apropria de um tema que tem seu nascedouro na ficção científica.

Sandi (2009), em sua tese intitulada Cenários e adaptações das organizações ao Second Life, investigou a apropriação tecnológica realizada por organizações em espaços virtuais tridimensionais interativos, visando à atualização de seus processos comunicacionais, necessária para uma inserção competitiva no mercado. Para o autor, existe um movimento de alternância e de deslocamentos que definem as

relações em ambientes virtuais e que expressam a busca das organizações pela inovação e pelo espaço de coexistência. A nosso ver, essa pesquisa traz como contribuição a compreensão de como as organizações também estão inseridas no contexto do metaverso, o que propicia, igualmente, espaços de simulação e interação, contribuindo para que os públicos envolvidos possam ter a possibilidade de explorar o espaço virtual em um universo de potencialidades múltiplas e infinitas.

Santos (2010), em sua dissertação, *Do segundo corpo: reflexões sobre os investimentos na imaterialidade*, procurou identificar a projeção das subjetividades contemporâneas na construção de corpos virtuais, impulsionadas por um suposto imaginário pós-humano, bem como refletir sobre a natureza do avatar, identificar os investimentos na construção e melhoramento de corpos virtuais, e analisar as vivências corporais e comunicacionais cotidianas do ciberespaço.

Em uma sociedade cada vez mais afeita às inovações tecnológicas, ao culto do corpo e uma valorização da subjetividade, concluiu Santos (2010), os avatares tendem a ser ainda mais requisitados e manifestam-se como um capital social nas relações travadas por meio do ciberespaço. Tendo em vista que as interações e comunicações tendem a se tornar potencialmente mediadas, compreender esse fenômeno, a partir da perspectiva da comunicação, se torna imprescindível para uma melhor apreensão dos rumos que tomará a humanidade tecnológica mediada por meio da pesquisa, conclui Santos (2010), buscamos entender como a representação corporal pode ser interpretada como um marcador de presença e status e como isso afeta as estruturas sociais e os padrões corporais presentes na primeira vida, na medida em que se busca extirpar os traços considerados esteticamente repulsivos.

Cardoso (2014), em sua dissertação intitulada *Interações sociais e usabilidade na realidade virtual*, teve como objetivo central analisar a percepção do usuário quanto à usabilidade do metaverso, tecnologia Web3D, no sentido de compreender a interferência desse fator na interação dos usuários com o sistema, nas interações humanas e nas interações dos sujeitos com conteúdo e atividades educacionais. Os resultados obtidos comprovaram que a navegação ainda consiste em um sério problema de usabilidade da interface gráfica de três dimensões do metaverso. A pesquisa, segundo Cardoso (2014), mostrou que é preciso ter conhecimento de como estabelecer o processo comunicacional e o compartilhamento da informação no metaverso, uma realidade tecnológica que propicia o deslocamento de polaridade dos sujeitos, que antes, tinham apenas papéis estanques diante das mídias analógicas.

Seppi (2017), em sua tese sob o título *O sentimento de presença em mundos virtuais: a saga de Janjii Rugani, a jornada de um avatar no metaverso*, teve como ponto de partida o interesse pelo estudo do sentimento de presença em ambientes virtuais tridimensionais e as poéticas que emergem deste sentimento em obras de arte virtual. Relatou a experiência imersiva nesses mundos que tem início no *Second Life* e se estende aos *Open Sim*.

Neste projeto artístico, experimental, Seppi (2017) identificou e discutiu algumas questões relacionadas à arte virtual no âmbito da arte em meios digitais. Para explicar e expressar a complexidade dessa experiência, utilizou a metáfora da *Jornada do Herói* descrita por Joseph Campbell, em que o avatar Janjii Rugani é protagonista e assumiu uma análise simbólica como fio condutor de toda a narrativa, a fim de demonstrar as elaborações simbólicas envolvidas em que a tecnologia desafia todos a desenvolver novas habilidades e competências para o fazer artístico. A narrativa descreveu as etapas dessa jornada desde o primeiro contato com os mundos virtuais até a concepção de um projeto artístico e a formação de uma companhia de dança virtual no *Second Life*.

Nesta pesquisa, a autora chama nossa atenção para a análise de trabalhos artísticos realizados no metaverso, com a possibilidade de propiciar experiências estéticas, na medida em que expressam e produzem sensações e sentimentos de presença provocados, entre outros possíveis, por fatores importantes como a imersão, a interatividade, o envolvimento e a empatia. Traz, também, uma importante contribuição teórica para a compreensão da utilização do metaverso como espaço de arte com potencial para a expressão e a difusão da produção artística, além dos intercâmbios culturais, das manifestações da arte contemporânea mediadas.

Oliveira (2022), em sua tese denominada *Cinema VR: entre fronteiras*, defende a ideia de que faz parte da história das representações visuais transportar o público para dentro de um mundo simulado e circundar o sujeito com imagens feitas em 360 graus. Para a autora, a invenção de novas tecnologias associadas ao cinema faz surgir movimentos híbridos e, cada vez mais, transforma padrões estéticos com o objetivo de elevar os sentidos. Manipular objetos, interagir com o ambiente através de fórmulas artificiais de inteligência, fazem parte do novo conceito de cinema em realidade virtual, cujas habilidades se aproximam mais da tecnicidade do processo do que propriamente de competências criativas.

No Cinema RV, o quadro agora é esfera dentro de outras esferas que se multiplicam numa espécie de espiral. O que importa agora, dentro dessa esfera, é saber qual o ponto de interesse que levará a outros pontos de interesse. Nessa modalidade de cinema, o quadro desaparece, a montagem vira outra coisa e está à espera de uma escolha, de um ponto de vista. Nessa pesquisa, segundo Oliveira (2022), o interesse estava em compreender como o cinema está se adequando às inovações tecnológicas, aos novos padrões estéticos e de linguagem instituídos pelo metaverso e como o espectador que não é mais espectador, mas um agente, um experimentador, pode ser um também um coautor, codiretor, cocriador de uma história que agora requer ser experimentada pelo lado de dentro.

De modo resumido, essas pesquisas que envolvem o metaverso, em sua maioria envolvem também o Second life; ou buscam explicitar as possibilidades da construção de novos conhecimentos e novos modos de interação social, ou ainda, consideram o metaverso como um lugar de criação de vida; tratam de modos como as organizações podem se inserir no metaverso, bem como tratam de novos corpos (avatars) enquanto uma nova forma de presença no mundo virtual, ou exploram o fazer arte nesse lugar e as transformações possíveis da linguagem cinematográfica.

2.2 Resultados de busca realizada em 2025

Em continuidade ao levantamento inicial, apresenta-se, neste segundo bloco, o conjunto de pesquisas incorporadas a partir da atualização realizada em dezembro de 2025. Com o termo Cinema de ficção científica foram encontradas 121 pesquisas. Entre essas 16 eram da área da Comunicação, que foram selecionadas.

Embora as pesquisas sejam de anos distintos, o recorte é definido por um critério metodológico mais preciso: verificar de que modo o cinema e, sobretudo, a análise fílmica, passa a operar como eixo estruturante de investigações que tematizam tecnologias, imaginários, regimes de temporalidade, corpo e política no interior de narrativas audiovisuais.

Encontramos análises comparativas em que a ficção científica funciona como operador para tornar legíveis tensões contemporâneas entre corpo e técnica (telepresença, vigilância, trabalho e consumo); pesquisas que historicizam imaginários tecnológicos ao acompanhar a figuração de dispositivos específicos (como o computador pessoal) em um período cultural delimitado; estudos voltados à poética

narrativa da construção de mundos, que descrevem a distribuição da exposição e seus efeitos sobre a experiência do espectador; investigações com recortes histórico-interpretativos, que leem a viagem no tempo e a distopia como formas de elaboração simbólica e crítica cultural; leituras formais que atribuem papel estruturante ao som e à música na configuração do gênero; abordagens centradas em representações de corpo e gênero (gínoides, protagonismo feminino, corporalidades tecnológicas) e trabalhos que articulam cinema a outras mídias, como quadrinhos, para compreender circulações intermidiais de motivos e formas.

Ao lado dessas abordagens analíticas, o recorte inclui ainda pesquisas de caráter documental e de sistematização histórica, como levantamentos regionais do cinema fantástico, e investigações ensaísticas em torno de arquivo e montagem, nas quais o cinema é pensado simultaneamente como forma estética e como modo de conhecimento. Tomado em conjunto, esse bloco evidencia a entrada mais sistemática do filme como operador analítico para discutir tecnologias, imaginários e formas de vida mediadas, delineando o horizonte metodológico no qual se insere a presente tese.

Na sequência, apresentamos, então, as pesquisas incorporadas a partir da atualização realizada em 2025.

Oliveira (2013), em sua dissertação intitulada *Traficantes e substitutos: representações da telepresença em filmes de ficção científica*, analisou a representação da telepresença no cinema de ficção científica contemporâneo. A pesquisa não apresentou uma pergunta norteadora, mas organizou o problema em torno do questionamento sobre o papel do corpo humano em um cenário no qual avanços em telecomunicação e informática passam a mediar relações pessoais e profissionais. Foram analisados, em abordagem comparativa, os filmes *Sleep Dealer* (Rivera, 2008) e *Substitutos* (*Surrogates*; Mostow, 2009), escolhidos por oferecerem abordagens distintas da telepresença em seus arranjos ficcionais. A análise articulou as narrativas à discussão do imaginário tecnológico e define a telepresença, no recorte do estudo, como controle remoto de um corpo físico, examinando seus efeitos socioculturais e a centralidade do corpo como interface, em diálogo com debates sobre homem-máquina, mediação e vigilância. Entre os resultados, Oliveira (2013) conclui que ambos os filmes constroem sociedades organizadas em torno dessa tecnologia e a tratam com teor de alerta: em *Sleep Dealer*, ela aparece associada à exploração do trabalho de imigrantes, patrulha de fronteiras e vigilância de recursos;

em Substitutos, é redirecionada ao consumo, funcionando como materialização de um ideal estético e da fantasia de beleza eterna, o que rebaixa o corpo biológico por não se adequar a um modelo sem imperfeições. O alcance interpretativo do trabalho consiste em usar a telepresença como operador de distanciamento para tornar legíveis tensões do presente entre corpo, técnica e formas de subjetividade.

Fialho (2017), em sua dissertação intitulada *Sonhos elétricos: uma análise da construção do imaginário do computador pessoal no cinema americano do início dos anos 80*, formulou a pergunta norteadora não como um enunciado único, mas como um núcleo problematizador, “Como reagimos diante de uma nova tecnologia?”, desdobrado em duas questões: “Como as mídias intermedeiam e influenciam nossa reação com o novo?” e “Como isso se deu em uma cultura tão específica quanto a dos anos de 1980?”. Nesse enquadramento, a pesquisa realizou análise fílmica de *Amores Eletrônicos (Electric Dreams)*, de Steve Baron (1983). O procedimento é comparativo: o filme é colocado em relação com produções do início da década que tratam do computador e do mundo virtual, como *Tron* (1982) e *Jogos de Guerra (WarGames)*, 1983). A análise também recorre a matrizes anteriores, especialmente *Frankenstein* (1818) e o computador HAL 9000, em *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968), para mapear permanências e deslocamentos na representação da técnica. Metodologicamente, combina pesquisa bibliográfica e contextual (tecnológica, política, social e estética), leitura de conteúdo, narrativa e estética do filme-chave e confronto entre obras, organizando eixos como: a familiarização do “novo” por estereótipos e clichês midiáticos; a convergência de referências entre cinema, TV e literatura; a transposição do motivo do criador e da criatura para a figura do computador; e o contraste entre o aparelho histórico (o computador pessoal emergente) e sua dramatização ficcional. Como resultado, a pesquisa sustentou que, no cinema hollywoodiano do início dos anos 1980, o computador pessoal é imaginado menos como ferramenta doméstica e mais como personagem dotado de agência e afetos, apoiado em modelos herdados (HAL/Frankenstein) que funcionam como atalhos de inteligibilidade e orientam a recepção cultural do dispositivo. Com isso, a pesquisa delimita como narrativas prévias se reatualizam para estabilizar sentidos do novo, evidenciando a construção histórica de um imaginário tecnológico que projeta no presente formas narrativas do passado.

Canguçu (2018), em sua tese intitulada *Modos de narrar Mundos: trama e exposição em filmes de ficção científica*, formula a seguinte pergunta norteadora:

como diferentes estratégias de construção de mundo pela narrativa pressupõem as inferências e reações de um leitor ou espectador hipotético, para o qual elas se dirigem? Foram analisados os seguintes filmes: *Gattaca* (1997), *Matrix* (1999), *Blade Runner: O Caçador de Androides* (1982) e *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968). A investigação operou por comparação entre esses casos para examinar, na dinâmica narrativa, a construção de mundos possíveis a partir de três frentes articuladas: a ordenação e a distribuição das informações expositivas ao longo da trama; o gerenciamento de redundâncias e lacunas; e a seleção de recursos cinematográficos que veiculam exposição (como narração em voz over, diálogos, mídias intradieéticas e informação visual por *mise-en-scène* e fotografia), relacionando tais escolhas às respostas cognitivas e emocionais visadas (suspense, curiosidade, surpresa) e às diferenças entre narração clássica e narração de arte. Os resultados centrais mostram que cada filme organizou a construção de mundo por arranjos narrativos distintos, exposição inicial concentrada e de orientação retórica (*Gattaca*), revelação postergada que reconfigura o sentido do já visto (*Matrix*), apresentação gradual e indireta por pistas visuais e lacunas (*Blade Runner*), e minimalismo expositivo com baixa redundância (*2001*), e que essas escolhas modulam os percursos de inferência do espectador e o regime de efeitos narrativos (suspense, curiosidade, surpresa). O alcance interpretativo da pesquisa, assim, delimitou uma poética das maneiras de narrar mundos no cinema de ficção científica, evidenciando como trama e exposição organizam diferentes formas de inteligibilidade e de experiência de universos especulativos.

Frid (2018), em sua tese intitulada *Espelhos do tempo: viagem e transitoriedade nas narrativas cinematográficas*, investigou as representações das chamadas “viagens no tempo”, em um conjunto de produções da indústria cinematográfica dos Estados Unidos, lançadas a partir de 1960. A pesquisa não apresentou uma pergunta norteadora, mas o problema de pesquisa foi organizado em torno da compreensão das concepções de tempo elaboradas nessas narrativas e de como tais concepções se articulam ao imaginário e às práticas do Ocidente moderno-contemporâneo. Frid (2018) analisou os seguintes filmes: *A máquina do tempo* (1960), *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968), a série *Planeta dos macacos* (1968–1973), a série *De volta para o futuro* (1985–1990), a série *O exterminador do futuro* (1984–2015), *Os doze macacos* (1995), *Interestelar* (2014) e *A chegada* (2016), entre outros. A análise envolve uma leitura textual dos filmes, organizada a partir do diálogo entre reflexões filosóficas e

sociológicas sobre o tempo, estudos do mito e da ficção científica e uma abordagem comparativa que observa recorrências narrativas, figuras simbólicas e dispositivos formais. O percurso analítico identifica três eixos centrais: cosmologias e imagens do fim do mundo; o papel dos objetos como marcadores e mediadores temporais; e a reorganização das relações sociais, especialmente as de parentesco, produzida pelos deslocamentos temporais. Como resultado, a tese demonstrou que os filmes traduzem o tempo como dimensão concreta da experiência, acessível aos personagens, e que a ruptura da linearidade histórica gera paradoxos, encontros e desencontros que funcionam como operadores de reflexão sobre finitude, causalidade e vida social. O alcance interpretativo da pesquisa reside na articulação entre imaginário cinematográfico, mito e pensamento moderno-contemporâneo, propondo a leitura das narrativas de viagem no tempo como formas de crítica cultural e de elaboração simbólica das tensões entre passado, presente e futuro.

Campos (2019), em tese intitulada *O Cinema de John Akomfrah: passagens entre a diáspora e o arquivo*, investigou a obra do realizador britânico John Akomfrah, a partir da articulação entre diáspora africana e figura do arquivo. A tese buscou responder a pergunta sobre que concepção de arquivo o cinema pode exprimir desde uma perspectiva afrodiaspórica e, nesse horizonte, realizou análise fílmica de *As Canções de Handsworth* (1986) e de *As Nove Musas* (2010), mobilizados para revisitar itinerários entre África, Antilhas e Reino Unido e, em especial, memórias e lacunas do arquivo visual ligadas à migração caribenha para a Inglaterra. Ao mesmo tempo, a pesquisa percorreu outros filmes, vídeos e instalações do cineasta. A análise foi conduzida por uma abordagem teórico-ensaística, que tomou a montagem como princípio estético e forma de conhecimento, examinando procedimentos de apropriação e reemprego de materiais preexistentes (imagens, sons e textos) e colocando-os em diálogo com a noção de arquivo (em chave foucaultiana e derridiana), com debates dos estudos fílmicos sobre práticas ensaísticas e arquivológicas e com um modelo de historiografia imagética enriquecido por Walter Benjamin. Como resultados, a pesquisa sustentou que a obra de Akomfrah trabalhou a experiência diaspórica, a partir do confronto entre documento e lacuna, imagem existente e imagem faltante, retomando a ausência de ruínas e a escassez histórica de objetos mnemônicos como problema recorrente, e propôs que seus filmes instituem uma obra-arquivo, marcada por lógicas de ordenamento e recorrências visuais que permitem pensar a formação de uma comunidade diaspórica das imagens. Com isso,

o alcance interpretativo da pesquisa se concentrou em compreender como, por meio da montagem e do arquivo, o passado é reanimado sem promessa de restauração plena, reconfigurando criticamente as relações entre passado e presente e mantendo em circulação a tensão entre memória, apagamento e futuros possíveis.

Castilho (2019), em dissertação intitulada *De macaco selvagem a anjo espacial: a visão de Stanley Kubrick sobre a Guerra Fria e a manifestação do sublime em 2001: Uma Odisseia no Espaço*, não apresentou uma pergunta norteadora, mas organizou a investigação em torno do problema de compreender como *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968), dirigido por Stanley Kubrick e coproduzido por Arthur C. Clarke, articulou o horizonte da Guerra Fria a uma reflexão estético-filosófica sobre o sublime e sobre a condição humana. A pesquisa realizou análise fílmica dos filmes mencionados, mobilizou apontamentos sobre o gênero de ficção científica e aspectos relevantes da obra do diretor, e incorporou discussões de teoria do cinema com ênfase no realismo, identificando traços desse regime no filme. Para ler a dimensão do sublime, recorreu a Burke e à problemática dos espaços infinitos, relacionando escolhas formais e efeitos de sentido. Metodologicamente, a investigação operou por via hermenêutica, esquematizada pelas categorias analíticas de Thompson (análise sócio-histórica, análise discursiva e interpretação/reinterpretação), articulando contexto, procedimentos formais e interpretação. Como resultado, a pesquisa indicou que a ficção científica de Kubrick sustenta uma articulação política com seu tempo, mas se diferencia de matrizes anteriores do gênero ao deslocar a figuração do conflito para além da oposição simplificada entre blocos, encaminhando a questão da guerra para uma reflexão mais ampla sobre existência, técnica e futuro.

Piedade Filho (2019), em sua tese intitulada *O chamado de Lovecraft: visões da América Profunda no cinema de horror da segunda metade do século XX*, não explicitou uma pergunta norteadora, mas explicou que a pesquisa atendeu uma inquietação central: compreender as relações entre a obra literária de H. P. Lovecraft e sua apropriação pelo cinema norte-americano nas décadas finais do século XX, situando esse diálogo em suas determinações socioculturais e históricas. Há análise fílmica de cinquenta produções norte-americanas associadas, direta ou indiretamente, ao universo lovecraftiano entre os anos 1960 e 1990. A investigação combinou abordagem histórico-cultural e leitura temática e formal para examinar modos de apropriação que excedem a adaptação direta, incluindo releituras, hibridizações com convenções do horror e da ficção científica e circulação de motivos e ambiências

vinculados aos Mitos de Cthulhu. Os eixos de análise acompanham a reativação de medos arquetípicos presentes no imaginário do autor (evolução, miscigenação, decadência do Ocidente) e seus deslocamentos no contexto da Guerra Fria, bem como sua reconfiguração no pessimismo cultural a partir de 1970 e nas tensões do fim de século. Os resultados centrais indicam que o “chamado” de Lovecraft se manifestou menos como fidelidade adaptativa e mais como repertório de ambiência, temas e filosofia pessimista reempregados segundo problemas do período, ao mesmo tempo em que esse pessimismo tendeu a ser amenizado ou subvertido por convenções narrativas e condicionantes de produção e circulação. O alcance interpretativo da pesquisa foi, assim, a descrição da apropriação lovecraftiana como operador histórico para ler o horror e a ficção científica como formas de reflexão sobre a América Profunda e sobre crises e continuidades do imaginário social no final do século XX.

Magalhães (2019), em dissertação intitulada *The Future Has a Silver Lining – RoboCop e o cinema cyberpunk dos anos 1980 e 2010*, estruturou a pesquisa a partir da pergunta: “Se o cyberpunk é uma visão de futuro que nunca aconteceu, por que voltar a ele?”. Foi realizada análise fílmica comparativa, valendo-se dos filmes *RoboCop* (1987) e *RoboCop* (2014), para verificar como cada um deles reconfigura, em seus universos narrativos e em suas escolhas estéticas, temas como tecnologia, poder, vigilância e controle social. A análise articulou esses elementos a uma discussão teórica sobre as formas contemporâneas de exercício do poder, mostrando que o futuro cyberpunk operou menos como previsão e mais como operador crítico de leitura do presente. Como resultado, destaca-se que o cyberpunk retorna não porque teria “passado”, mas porque se transforma historicamente, deslocando estética e problemas conforme mudanças tecnológicas e sociais; no recorte dos anos 2010, o gênero aparece como um híbrido que rearticula repertórios dos anos 1980 para dar conta de tensões do tempo atual. O alcance interpretativo consistiu em usar o par *RoboCop* (1987/2014) como caso-modelo para tornar visível a reconfiguração histórica do cyberpunk e para mostrar como a imaginação do futuro funciona, nesse contexto, como dispositivo crítico capaz de tornar legíveis as formas contemporâneas de poder, vigilância e controle social.

Reis (2020), em dissertação intitulada *Corpos tecnológicos na ficção científica: apropriação e imaginário cyberpunk nos EUA e no Japão*, norteou a investigação por três perguntas: quais as diferenças entre o cyberpunk americano e o cyberpunk

japonês; como o tema corpo é trabalhado nessas duas vertentes; e como o tema corpo é apropriado pelas obras, produzindo novas formas de interpretação. Há análise de cinema e de quadrinhos, envolvendo Blade Runner e Tetsuo, o quadrinho The Long Tomorrow e um repertório ligado ao ero-guro (mangás e uma estética/estilo artístico), para observar comparativamente a formação do imaginário cyberpunk em contextos culturais distintos.

A pesquisa, qualitativa, exploratória e analítico-explicativa, combinou o conceito de apropriação, entendido como mecanismo de retomada e reconfiguração de ideias e motivos entre obras, com procedimentos de análise fílmica e de quadrinhos, para examinar como o tema do corpo circula entre mídias e se redefine em cada ambiente cultural. Entre os resultados, destacou-se que esse processo faz emergir dois regimes de corporificação no cyberpunk: um corpo transumano, associado ao eixo do aprimoramento tecnocorporal, e um corpo pós-humano, associado ao impulso de dissolução e ultrapassagem do corpo, indicando uma primeira formulação de dois cyberpunks distinguíveis pela maneira como representam e metamorfoseiam a corporalidade. O alcance interpretativo, nesse sentido, esteve em propor o cyberpunk como chave cultural comparativa para compreender como tecnociência, subjetividade e corpo são imaginados de modo diferente entre EUA e Japão, e como essas diferenças se estabilizam pela circulação intermedial de formas e temas.

Scarpelli (2020), em Som e música da ficção científica em quatro obras do cinema brasileiro, não formulou uma pergunta norteadora, e sim, organizou o problema por meio de um conjunto de questionamentos que investigam como o som e a música operam na construção, no reconhecimento e no deslocamento do gênero da ficção científica no cinema brasileiro, interrogando a dependência de códigos sonoros consagrados pela tradição anglo-americana e a possibilidade de legibilidade genérica a partir de estratégias sonoras locais. Foram analisados os filmes: Branco Sai, Preto Fica (2015), Tempos de cão (2016), Recife Frio (2009) e A Retirada para um coração bruto (2017). A análise foi conduzida como leitura formal do desenho de som e da música, estruturada comparativamente em dois blocos, distopia política e sátira/alienígena, examinando o uso de vozes, ruídos, ambiências e trilhas na ativação ou no desvio de convenções sonoras associadas ao imaginário da ficção científica. Como resultados centrais, a pesquisa demonstrou que a produção de sentido genérico não depende da reprodução de modelos industriais hegemônicos e que, nas obras analisadas, o som e a música participam ativamente da construção de mundos, de

regimes de vigilância, de efeitos de estranhamento e de dispositivos satíricos. O alcance interpretativo residiu na reconfiguração da ficção científica como modo crítico de leitura do presente no cinema brasileiro, evidenciando o papel estrutural do som e da música na articulação entre gênero, política e historicidade.

Waschburger (2020), em *Protagonismo feminino no cinema de ficção científica: um estudo a partir da personagem Ellen Ripley*, não apresenta uma pergunta norteadora, mas investigou a possível ruptura associada à personagem Ellen Ripley no cinema norte-americano de grande orçamento de ficção científica e pela verificação de seu legado em protagonistas posteriores. Foram analisados: *Alien*, o *Oitavo Passageiro* (1979), tomando Ripley como eixo, e cinco filmes escolhidos por critérios de semelhança narrativa e de produção com *Alien: Contato* (1997), *Gravidade* (2013), *Passageiros* (2016), *A Chegada* (2016) e *Aniquilação* (2018), com foco nas personagens Dra. Ellie Arroway, Dra. Ryan Stone, Aurora Lane, Dra. Louise Banks e Lena. A análise combinou levantamento bibliográfico sobre a história do gênero e sobre padrões de representação feminina na ficção científica com uma leitura comparativa das personagens por meio de uma “Galeria de Personagens”, mobilizando eixos como relações interpessoais, figurino, cabelo e maquiagem, força e agência, percepção da jornada e perfil de personagem, em articulação com referenciais feministas e debates sobre olhar, construção narrativa e intertextualidade. Como resultados, a pesquisa indicou que há traços de influência de Ripley nas protagonistas posteriores, porém de modo tardio e mais perceptível em produções da década de 2010; apontou também que esse protagonismo permanece restrito em diversidade e é atravessado por limitações estruturais da indústria, evidenciadas pela baixa presença e reconhecimento de mulheres em funções centrais atrás das câmeras. O alcance interpretativo foi o de situar o protagonismo feminino na ficção científica de grande orçamento como um processo de mudanças graduais e tensões persistentes entre inovação representacional e permanências de modelos industriais e de olhar.

Chaga (2021), em dissertação sob o título *Ex-Machina e a representação feminina em seres artificiais no cinema*, não apresentou uma questão norteadora; em vez disso, organizou o problema em dois movimentos: identificar como *Ex-Machina: Instinto Artificial* (Reino Unido, 2014), por meio de suas personagens femininas, reinscreveu a tradição cinematográfica dos ginoides e compreender como essa tradição se consolidou historicamente em uma trajetória de representações. Foi

analisado o filme *Ex-Machina* e a análise articulou um levantamento temporal de obras pontuais com mulheres artificiais sob direção masculina e sustentada por noções do olhar masculino e da mulher como imagem, além de definições de gênero vinculadas à tecnologia. A análise enfatizou a representação dessas mulheres artificiais como projeções de seus criadores homens, tanto no nível da direção quanto dentro da narrativa, e leu o filme a partir de perfis recorrentes (figura bela/ingênua e figura ameaçadora). Como resultados, destacou-se que *Ex-Machina* utilizou recursos sexistas para narrar sua história, evidenciando a dominação masculina na construção de corpo, gênero e sexualidade das personagens femininas, e sustentou que o longa simultaneamente representou e é sintoma de processos de idealização e objetificação nas narrativas contemporâneas, apontando ainda a necessidade de investigar obras dirigidas e/ou roteirizadas por mulheres. O alcance interpretativo foi o de construir uma leitura histórico-crítica das representações de mulheres artificiais na ficção científica ao situar *Ex-Machina* em uma linhagem mais ampla de ginoides, delimitando permanências e deslocamentos e mostrando como essas figuras atualizam imaginários de gênero, controle, desejo e poder no presente.

Nunes (2021), em dissertação sob o título *O cinema fantástico no Rio Grande do Sul (1960–2020)*, não apresentou uma pergunta norteadora, mas focou em identificar, mapear e categorizar as manifestações do cinema fantástico produzidas no Rio Grande do Sul ao longo de seis décadas. Realizou-se um amplo levantamento documental, que resultou na identificação de 165 filmes produzidos entre 1960 e 2020, abrangendo curtas, médias e longas-metragens, em diferentes suportes técnicos. A investigação adotou metodologia documental e empírica, complementada por entrevistas com realizadores, e propôs uma categorização temática das obras a partir de definições teóricas do fantástico, do horror, da ficção científica e da fantasia. Os filmes foram organizados em onze categorias analíticas, como horror humano, monstros, terror psicológico, ficção científica, fantasia, mundos alternativos, mitos e lendas regionais, entre outras, permitindo observar recorrências, ausências e deslocamentos ao longo do período analisado. Como resultado, a pesquisa demonstrou a existência de uma produção fantástica gaúcha numericamente expressiva, historicamente contínua e pouco sistematizada até então, marcada por forte presença do horror humano, por uma ficção científica predominantemente pessimista e por vínculos com mitos e imaginários locais. O alcance interpretativo consistiu na reconstituição histórica e na sistematização crítica de um campo de

produção marginalizado no interior do cinema gaúcho, oferecendo chaves de leitura para compreender como o fantástico opera como forma de comentário social, cultural e simbólico sobre a sociedade regional ao longo do tempo.

Lemos (2022), em *Aelita, a rainha de Marte: o Construtivismo Russo e algumas ideias sobre a formação da imagem*, não apresentou uma pergunta norteadora, mas conduziu a pesquisa a partir de inquietações sobre a arte e sua contribuição para a construção das sociedades, organizando o percurso em torno de uma reflexão sobre de que forma as imagens são construídas, influenciam e circulam na sociedade. Foi analisado o filme *Aelita, a rainha de Marte* (1924), dirigido por Yakóv Protázanov, mobilizando ainda o romance *Aelita* (Alexéi Tolstói, 1923; ed. brasileira de 1961) como referência de adaptação para evidenciar diferenças de narrativas e imagens entre as duas obras. A análise foi realizada por meio do método cartográfico, com seleção de frames e de outros materiais visuais, pinturas, fotografias e desenhos, para a construção de significados relativos à formação da imagem e a seus diversos graus de compreensão, articulando uma contextualização histórico-cultural (da formação do Império Russo à União Soviética, com foco no entorno de 1917) e a leitura da dinâmica entre forças conservadoras associadas ao diretor e forças inovadoras vinculadas ao corpo técnico ligado ao universo Vkhutemas, bem como dos aspectos estéticos de figurinos, cenários e atuação e suas implicações sociais, políticas e psicológicas. Os resultados indicaram que o filme evidenciou transformações promovidas pelas vanguardas russas no campo das artes visuais e a reverberação das tensões sociais e políticas de seu contexto de produção, ao mesmo tempo em que permitiu estabelecer paralelos com a cultura contemporânea, marcada pela intensificação, velocidade e descontextualização da circulação de imagens e informações, associadas a estados de apreensão, ansiedade e alterações nas formas de trabalho, convívio e experiência. O alcance interpretativo foi o de realizar uma reatualização histórico-estética do Construtivismo Russo a partir do cinema, conectando um legado do início do século XX a problemáticas culturais e perceptivas do presente e a imaginários sobre o futuro.

Lins (2022), em tese intitulada *Ficção científica em estado de invenção: cinema brasileiro 2010 e suas múltiplas relações com o gênero*, organizou a pesquisa a partir da pergunta: o cinema no Brasil seria uma utopia coletiva que nos últimos anos se manifestou paradoxalmente através da distopia enquanto uma sensibilidade contemporânea? Foi realizada análise do filme *Branco Sai, Preto Fica* (2014), como ponto de partida e, a partir dele, compondo um conjunto de filmes do período que se

configura no próprio percurso investigativo. Metodologicamente, a investigação articulou a leitura histórico-política das condições de produção com a análise de procedimentos narrativos e estéticos, tratando a ficção científica menos como gênero fechado e mais como modo de operação sensível e formal. O que se analisou foram as formas pelas quais esses filmes mobilizam fabulação, artificialidade e estranhamento para intervir criticamente no real contemporâneo. Assim demonstrou-se que a distopia opera como sensibilidade dominante, mas que, no interior dessas narrativas, emerge um desejo utópico que reorienta a experiência estética como forma de pensamento político. O alcance interpretativo residiu em reposicionar a ficção científica como operador crítico do cinema brasileiro recente, capaz de articular invenção formal, contexto periférico e imaginação política do presente e do porvir.

Freire (2023), em tese sob o título Relatório Minoritário: a exceção como paradigma de futuro no cinema de ficção científica, formulou a seguinte pergunta: “quando, como e porque a distopia impregnou o imaginário de futuro e passou a determinar nosso olhar para esta perspectiva contra utópica?”. Foi realizada análise dos filmes, num primeiro bloco: *Brazil – O Filme* (1985), *Akira* (1988), *Gattaca – A Experiência genética* (1997) e *Bacurau* (2019); em seguida, *Blade Runner: o Caçador de Androides* (1982), *O Sobrevivente* (1987) e *O Expresso do Amanhã* (2013); e, por fim, *Tropas Estelares* (1997), *Minority Report – A Nova Lei* (2002) e *Filhos da Esperança* (2006). A análise foi conduzida em chave ensaística e histórico-interpretativa, articulando reincidências temáticas e imagens como expressão do imaginário social a três acontecimentos tomados como fundantes do futuro distópico (as grandes guerras, o colapso soviético e o 11 de setembro), para ler, em cada bloco, como guerra, vigilância, burocratização, estratificação e gestão de populações configuram a exceção como regra e estabilizam a distopia como horizonte disponível. Entre os resultados, destaca-se que a centralidade contemporânea do futuro distópico se consolida quando práticas e afetos do estado de exceção passam a estruturar o repertório de imagens e narrativas, fazendo do cinema um operador de reconhecimento dessas permanências históricas no presente. Com isso, o alcance interpretativo se concentrou em historicizar a distopia como paradigma de futuro e em explicitar a articulação entre acontecimentos do passado, regimes de controle e crítica do presente na imaginação cinematográfica do porvir.

2.3 Síntese interpretativa do percurso das pesquisas (2009–2025)

O conjunto das pesquisas examinadas evidencia variações relevantes no modo como virtualidade, tecnologia e cinema de ficção científica são mobilizados como objetos de investigação. Ao longo do tempo, observam-se diferentes ênfases: em alguns casos, a atenção recai sobre ambientes virtuais enquanto fenômenos comunicacionais e de sociabilidade mediada; em outros, o cinema de ficção científica é acionado como operador de leitura de imaginários tecnológicos, regimes de temporalidade e tensões socioculturais. Além disso, a atualização do levantamento em 2025 permite verificar com maior precisão quando a análise fílmica opera como procedimento estruturante, isto é, quando o filme deixa de ser apenas referência temática e passa a funcionar como eixo analítico. Para explicitar esse percurso, apresenta-se a seguir uma síntese organizada por marcos temporais de publicação, destacando recortes predominantes e sua relevância para o problema desta tese.

Quadro 1 – Síntese para as pesquisas (2009–2025)

Marco temporal (ano de publicação)	Recorte predominante nas pesquisas levantadas	Estatuto do virtual e/ou do filme	Relevância para o problema desta tese
2009–2010	Metaverso como ambiente virtual tridimensional (com ênfase em Second Life), avatares, interação e presença	Virtual tratado como fenômeno de comunicação e sociabilidade mediada por plataformas técnicas	Delimita um núcleo inicial do debate sobre presença, avatar e mediação, útil para contrastar o metaverso empírico com a condensação ficcional encenada em Jogador Número 1
2013–2017	Cinema de ficção científica mobilizado para examinar mediações técnicas (telepresença, computador, corpo, mediação)	Filme tomado como operador para mapear imaginários tecnológicos e transformações socioculturais	Sustenta a leitura da técnica como questão cultural e experiencial, aproximando o debate do eixo real/virtual trabalhado nesta pesquisa
2018–2020	Construção de mundos e problematizações do tempo (viagem no tempo, distopia, inteligibilidade do futuro)	Futuro tratado como problema narrativo articulado a regimes de temporalidade e crítica cultural	Oferece base para tratar passado/presente/futuro como articulação narrativa e cultural, eixo central do recorte desta tese
2020–2023	Representações de corpo e gênero, procedimentos formais (com destaque para som e música) e ênfases político-culturais do gênero	Maior atenção à materialidade audiovisual e aos modos de organização formal do filme	Reforça a exigência de considerar a materialidade audiovisual (inclusive som e música) como parte do modo de produção de sentido, aspecto incorporado à análise sequencial aqui proposta
2025	Atualização do estado da questão com critério metodológico orientado pela presença da análise fílmica como eixo estruturante	Verificação mais sistemática do filme como eixo analítico nas pesquisas examinadas	Consolida o enquadramento metodológico que sustenta esta tese: o filme como objeto empírico central e a análise fílmica como operação estruturante do argumento

Fonte: elaborado pela autora a partir das pesquisas que compõem o estado da questão.

A síntese permite reconhecer a coexistência de abordagens e o adensamento progressivo de recortes que articulam virtualidade, tecnologia, corpo, temporalidade e forma audiovisual no interior da ficção científica. Observa-se uma passagem de investigações centradas em ambientes virtuais enquanto fenômenos comunicacionais para pesquisas que tomam o cinema como operador de leitura de transformações culturais, bem como um refinamento dos procedimentos analíticos aplicados à materialidade fílmica.

Nesse horizonte, torna-se possível delimitar o lugar desta tese: ao tomar *Jogador Número 1* como objeto empírico e ao assumir a análise fílmica como operação metodológica estruturante, a pesquisa privilegia o exame sequencial da materialidade audiovisual para articular a relação real/virtual e a articulação passado/presente/futuro, visando explicitar os modos de vida sugeridos pelo filme.

3 O CINEMA DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Neste capítulo, vamos tratar do cinema de ficção científica e do imaginário social, na perspectiva de Martins (2013). O objetivo deste capítulo é identificar como a ficção científica é tratada no cinema.

3.1 Iniciando com o poeta Fernando Pessoa

Martins (2013) inicia suas reflexões sobre cinema de ficção científica citando palavras de Fernando Pessoa, em um trecho em que duas veladoras dialogam sobre o mar, evocando o sentimento por aquilo que está fora de alcance:

Primeira veladora - Fora daqui, nunca vi o mar. Ali, daquela janela, que é a única de onde o mar se vê, vê-se tão pouco! [...] O mar de outras terras é belo?
Segunda Veladora - Só o mar das outras terras é que é belo. Aquele que nós vemos dá-nos sempre saudades daquele que não veremos nunca [...] (Pessoa, 1980, p. 114).

Para o poeta, conforme comenta Martins (2013), o mar representa o desconhecido e o inatingível, algo que, mesmo quando visível, desperta saudades do que não pode ser alcançado. Ao evocar uma saudade voltada para o futuro, o poeta busca lidar com a complexidade das emoções relacionadas ao tempo: o desejo por algo que ainda não aconteceu e a inquietação diante do que permanece fora de alcance.

Essa abordagem, para Martins (2013), não apenas amplia o sentimento de saudade, tradicionalmente associado ao passado, mas também estabelece uma conexão clara com o conceito de saudade do futuro, ou seja, assim como o mar desperta a nostalgia pelo que não será vivido, a saudade do futuro se entrelaça com outros tempos e eventos, sugerindo que esse tempo futuro, distante dos olhos humanos, também possa se transformar em objeto de fascínio e melancolia.

Sob essa perspectiva, Martins (2013) leva o leitor a refletir sobre o tempo a partir de uma nova ótica, na qual o futuro, em vez de ser apenas uma expectativa distante, desperta os mesmos sentimentos de nostalgia e anseio que normalmente associamos ao passado. A escolha pelo diálogo entre as veladoras não é casual: tal como elas experimentam a saudade do mar que nunca verão, Martins (2013) sugere uma inquietação profunda em relação a um futuro ainda desconhecido, mas que já provoca sentimentos de ausência e expectativa. Esse é o cerne de sua obra: explorar a tensão

constante entre o presente e o porvir, revelando como o desconhecido que está por vir pode influenciar profundamente as emoções e a experiência humana no presente.

Em alguma medida, cada qual é aprendiz do mestre Fernando Pessoa, esse poeta português que se desdobrou em tantas almas, a produzir metáforas que revelam as múltiplas faces das angústias e dos sonhos do homem moderno. Talvez, tenha sido ele dos primeiros a expressar esse sentimento de saudade do que ainda não nos foi dado a conhecer (Martins, 2013, p. 11).

De maneira semelhante, segundo Martins (2013), as representações da ficção científica, ao projetarem futuros imaginados, despertam sensações de ausência e de desejo. Essas produções visuais materializam futuros específicos na tela, evocando sentimentos de distanciamento e incerteza, ao mesmo tempo em que trazem à tona o anseio por algo que talvez jamais se concretize.

Peço permissão, aos poetas, para trazer essa metáfora para o ambiente de discussão aqui proposto, considerando ser ela a que provavelmente melhor traduza o sentimento despertado pelos filmes de ficção científica em todos quanto frequentem as salas de cinema, buscando mergulhar nas imagens que lhes apresentam o futuro. Ou futuros. Aqueles que não viveremos. Ou que não veremos nunca [...] (Martins, 2013, p. 11).

Assim como o mar desconhecido de Fernando Pessoa, os futuros imaginados pela ficção científica estabelecem uma conexão profunda entre o presente e um porvir idealizado. Esses futuros, conforme explica Martins (2013), não apenas facilitam a interpretação de temas abstratos, mas também ajudam a compreender a complexidade das emoções e ideias ligadas ao incerto, incentivando uma reflexão mais aprofundada sobre o que está por vir. Nesse contexto, a metáfora desempenha um papel central, pois não se trata apenas de uma figura de linguagem, mas de um recurso que amplia a percepção e organiza o pensamento, ao lidar com conceitos difíceis de apreender.

A metáfora expande os horizontes interpretativos, permitindo que questões complexas sejam abordadas sob novas perspectivas.

A metáfora pode ser definida como uma figura de linguagem que pressupõe a transferência de um termo, ou de um nível de significação, desde um sistema para outro. Embora do ponto de vista de uma compreensão literal, essa transferência possa causar estranheza, a manutenção da inteligibilidade é condição para a figura metafórica. Além de ter um significado inteligível, a metáfora não deve ser apreendida como verdade, mas como um recurso imagético que contribua para a análise e compreensão das questões propostas, ampliando os campos de percepção e estruturação do pensamento (Martins, 2013, p. 12).

Com essa metáfora, Martins (2013) não apenas amplia os horizontes de compreensão como constrói uma imagem do futuro que desperta fascínio e desconforto, delineando uma linha do tempo a ser percorrida, na qual medos, desejos e saudades podem se entrelaçar. A passagem mencionada, segundo Martins (2013), encapsula perfeitamente a ideia de saudade do futuro, pois assim como o mar desperta o desejo pelo desconhecido, o futuro evoca sentimentos de ausência e idealização. Trata-se de algo que ainda não foi vivido, mas que já ocupa o imaginário coletivo, gerando um misto de fascínio e frustração, revelando a complexidade da relação humana com o tempo.

Martins (2013, p. 14) explica que:

A provocação pretendida com a metáfora saudades do futuro está relacionada a uma aparente contradição quanto à percepção do tempo. Ancorada na memória, nos registros do já vivido, à primeira vista, a ideia de saudade parece incompatível com o desconhecido que habita o que há de vir, o tempo que ainda está por chegar, os futuros. Futuros [...] Esse desconhecido tem ocupado espaço nobre dentre as inquietações que mobilizam os povos, desde sempre.

Assim, para Martins (2013), o futuro não é concebido de forma isolada; ele está sempre em diálogo com o presente e o passado. A metáfora saudade do futuro permite refletir sobre os recursos que utilizamos para projetar o porvir e como essas projeções são moldadas pelas condições culturais, sociais e tecnológicas de cada época. Nesse contexto, o futuro não emerge espontaneamente, mas é construído a partir das experiências e ferramentas disponíveis em cada período; não são mais neutras e carregam as marcas das circunstâncias históricas e culturais que as moldam. Dessa forma, como explica Martins (2013), o futuro se configura como um espaço onde expectativas, memórias e inovações tecnológicas se entrelaçam, moldando tanto os anseios quanto os receios humanos. Ao tentar imaginar o que está por vir, o ser humano inevitavelmente recorre às memórias do passado, às experiências não realizadas e aos sonhos que ainda aguardam concretização.

A fusão entre o vivido e o que está por vir, para Martins (2013), revela a complexidade da experiência temporal. As expectativas para o futuro não são mais meras abstrações, mas estão profundamente enraizadas nas emoções passadas, nos desejos que não foram realizados e nos medos que persistem sobre o que ainda pode acontecer. O futuro, portanto, é uma construção que, embora projete o porvir, carrega o peso dos caminhos já trilhados e das escolhas feitas, ao longo da vida.

É a partir do já vivido, e do vivendo, que se pensa e projeta o por viver, o devir [...] Enquanto os olhos miram no futuro, no peito arfam as saudades de todos os caminhos percorridos, dos desejos não realizados [...] nessa mirada, fundem-se o desejo de realizar o não realizado e o medo de que não se consiga realizá-lo (Martins, 2013, p. 15).

Dessa forma, a construção do futuro torna-se um exercício contínuo de projeção do que ainda não aconteceu, sempre ancorado nos vestígios do passado. O devir, nesse contexto, é moldado constantemente pelas forças emocionais e cognitivas que se entrelaçam, ao longo do tempo.

Martins (2013) menciona que, ainda que as narrativas se refiram ao futuro, em última análise, suas âncoras estão mergulhadas nas formas de perceber e explicar o tempo presente. Tais formas se referenciam no conhecimento e na memória acumulados, ao longo da experiência vivida. Enfatiza ainda que toda história sobre o futuro é, de certo modo, "contemporânea," pois está profundamente enraizada nas condições e nos pensamentos do presente e que os desenhos de futuro, ou de futuros, traçados a cada tempo, cumprem funções significativas na dinâmica dos grupos sociais.

Talvez, por essa razão, os desenhos de futuro, ou de futuros, que vão sendo traçados a cada tempo, cumpram funções relevantes na dinâmica dos grupos sociais que os vislumbrem. Muitas vezes constituem fonte de esperança e conforto, garantia de prosperidade, certeza de vingança contra injustiças e sofrimento, outras vezes, funcionam como alerta quanto às consequências prováveis de condutas individuais e coletivas adotadas no presente, principalmente quanto às questões ambientais, ao desenvolvimento tecnológico e às guerras. Além disso, na sociedade contemporânea, o futuro também tem representado fonte certa e altamente lucrativa, quando se trata da indústria de entretenimento, como é o exemplo do cinema de ficção científica (Martins, 2013, p. 16).

Ao longo da história, o impulso para explorar o desconhecido esteve sempre associado à busca por um futuro imaginado.

Não se pode perder de vista que quando o navegante, nos idos dos séculos XV e XVI, se lançava ao mar, em busca de novas terras das quais não tinha notícias, sequer confirmação de sua existência efetiva, de fato, esse navegante se lançava ao futuro, em busca do desconhecido que palpitava em seus sonhos e, desde esse lugar, lhe inspiraria saudades. O mesmo sentimento que palpitaria em seu peito quando, já na terra distante, pensava em sua casa, na amada. Em seu pertencimento. E porque privado deles, sentiria solidão e saudades (Martins, 2013, p. 16).

Há em Martins (2013) subsídios para nossa pesquisa, uma vez que ela trata da produção cinematográfica de ficção científica e explicita relações entre imaginários sociais e o devir engendrados nessas produções cinematográficas, bem como as

interpretações do presente. Assim, não se trata de discutir se a ficção científica antecipa ou não o futuro, mas sim analisar em que medida essas produções dão visibilidade ao imaginário coletivo da sociedade urbana ocidental contemporânea, a respeito do futuro.

3.2 Aspectos histórico do cinema de ficção científica

Na perspectiva de Martins (2013), o cinema passou por transformações. Inicialmente, foi considerado um objeto de curiosidade científica, e no final do século XIX, o cinema evoluiu para uma linguagem própria, moldada pela natureza das imagens técnicas. Essa trajetória culminou na atualidade, com o uso de sofisticados aparatos tecnológicos que, ao mesmo tempo, são temas das narrativas e constituem as condições técnicas de produção das imagens nos filmes contemporâneos.

Desde as cenas gravadas com câmera fixa pelos irmãos Lumière, e as histórias fantásticas de Méliès, para cuja realização ele dispunha de poucos recursos além das técnicas de ilusionismo, dos truques de mágica e cenários de papelão, até o sofisticado aparato tecnológico que constitui, ao mesmo tempo, assunto de narrativas e condições técnicas de produção das imagens de filmes atualmente, o cinema saiu do patamar de objeto de curiosidade científica, no final do século XIX, constituindo-se linguagem pautada pela natureza das imagens técnicas, chegando, a improbabilidade das imagens digitais (Martins, 2013, p. 17).

As imagens técnicas, conforme Martins (2013), são produzidas por diversos tipos de aparelhos e equipamentos, marcando uma ruptura em relação às formas tradicionais de representação. Antes da chegada das imagens técnicas, a humanidade desenvolveu um longo percurso de representação e interpretação do mundo por meio de imagens tradicionais e do texto escrito. Essas imagens tradicionais, como a pintura e o desenho, produzidas pela mão humana, desde a pré-história, intermediaram as relações entre os homens e o mundo.

Caracterizam-se por pressupor a abstração de duas das quatro dimensões que compõem a percepção humana da realidade: altura, largura, profundidade e duração no tempo. Dessa forma, toda imagem tradicional pode ser considerada bidimensional. Além disso, fundamentando-se em Flusser, Martins (2013) esclarece que essas imagens pertencem ao que ele denomina tempo mágico, um tempo no qual a leitura é circular e o olhar pode passear pela imagem de forma não linear, retornando a elementos já vistos, considerados centrais e portadores preferenciais do significado.

Nesse processo, a imaginação humana exerce um papel fundamental, não apenas na produção das imagens, mas também na sua interpretação, que exige a capacidade de abstrair dimensões e reconstituí-las mentalmente.

A transição das imagens tradicionais para a escrita agregou uma nova capacidade, a de codificar planos em retas e abstrair todas as dimensões, exceto a conceituação, que permite codificar textos e decifrá-los. Essa transformação marcou uma evolução no modo de representar e interpretar o mundo, substituindo as representações visuais pela abstração conceitual, inerente à linguagem escrita. Nesse contexto, a escrita não apenas ultrapassa as imagens tradicionais, mas também se contrapõe a elas ao introduzir uma lógica temporal linear e estruturada, característica da consciência histórica. Diferentemente das imagens, que apresentam uma leitura circular e associada ao tempo mágico, a escrita busca estabelecer relações causais entre eventos.

Com o surgimento das imagens técnicas no século XIX, resultado do avanço tecnológico e das promessas de progresso científico, presenciou-se uma nova forma de representação. Essas imagens, produzidas por aparelhos cada vez mais sofisticados, combinam a circularidade temporal e a magia das imagens tradicionais com a abstração conceitual do texto escrito. Segundo Martins (2013, p. 18), "a magia intrínseca às imagens técnicas não precede, mas sucede à consciência histórica" e retoma o caráter mágico em um novo nível de abstração conceitual.

Ainda fundamentando-se em Flusser, Martins (2013) explica que, historicamente, as imagens tradicionais pertencem à pré-história, enquanto as imagens técnicas estão localizadas na pós-história. Ontologicamente, "as imagens tradicionais imaginam o mundo; as imagens técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo" (Martins, 2013, p. 18). Essa característica faz com que as imagens técnicas sejam percebidas como dotadas de objetividade, dificultando sua decifração crítica, uma vez que imagem técnica e mundo parecem se encontrar no mesmo nível da realidade objetiva, logo, o observador, espectador, confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos.

A tecnologia envolvida na produção de imagens técnicas passou por inúmeras transformações, desde os seus primórdios, alcançando níveis cada vez mais complexos e sofisticados de realização e conceituação. Inicialmente, as imagens analógicas tinham como principal função registrar a realidade, mas nas últimas décadas do século XX foram superadas pelas imagens digitais, que priorizam a

simulação de realidades, em vez do registro documental. "Tais imagens já não têm qualquer compromisso com a representação do mundo" (Martins, 2013, p. 19), desvinculando-se da necessidade de capturar, fielmente, o que é real.

Na sociedade contemporânea, as imagens digitais ocupam grande parte dos espaços da vida cotidiana, penetrando no cinema, nas produções audiovisuais e em outros suportes tecnológicos. Essa transformação tecnológica ampliou as possibilidades de criação de universos ficcionais, permitindo a concepção de cenários virtuais em ambientes computacionais, bem como a criação de personagens que não dependem de atores para serem interpretados. Conforme destaca Martins (2013, p. 19), essas inovações possibilitam "pessoas que estabelecem relações simbióticas com equipamentos, imagens que povoam o cotidiano contemporâneo, transformando nossas referências de mundo." Assim, as imagens digitais não apenas expandem os limites da ficção, mas também influenciam a forma como percebemos e interagimos com a realidade.

Martins (2013) argumenta que, com a evolução das imagens digitais, até mesmo as especificidades da narrativa cinematográfica começam a sofrer um processo de transformação, ou mesmo dissolução, em seus aspectos formais e de linguagem.

A imagem, portanto, conforme explica Martins (2013), que aqui se fundamenta em Stam e Shohat (2005), deixa de ser uma simples cópia da realidade e passa a adquirir dinamismo e vida própria, inserida em um circuito interativo e livre das contingências da filmagem tradicional, como as condições do tempo e o uso de locações específicas. Dessa forma, as imagens digitais não representam mais uma realidade objetiva ou o mundo natural, mas são fruto de processos cada vez mais complexos de abstração, articulando narrativas que apresentam novas relações espaçotemporais. Isto ressignifica nossas concepções de futuro, pois as imagens são "representações não mais de alguma possível realidade objetiva, mas de conceitos e imaginários" (Martins, 2013, p. 19). Nesse contexto, o cinema de ficção científica, ao explorar essas possibilidades, não apenas amplia os horizontes do imaginário social, mas também questiona e reconfigura as noções de futuro. Futuros [...].

Com a evolução das tecnologias de imagem e a transformação das narrativas cinematográficas, surge a necessidade de explorar como o cinema de ficção científica dialoga com o pensamento científico ao longo do século XX. Esse diálogo não apenas

expande os horizontes criativos do cinema, mas também molda as maneiras pelas quais imaginamos o futuro e reinterpretemos a realidade.

3.3 Imaginar o futuro e reinterpretar a realidade com o cinema de ficção científica

Ao investigar essas conexões, Martins (2013) propõe uma reflexão sobre o papel do cinema na formulação de visões de mundo, revelando de que maneira as narrativas ficcionais reconfiguram as percepções de futuro e dão voz às inquietações coletivas. Por meio dessa discussão, a autora busca desvendar os significados por trás das imagens que não apenas refletem a realidade, mas também a constroem e a transformam.

Ao aprofundar a análise do cinema de ficção científica, Martins (2013) observa que os critérios usados para categorizar os filmes muitas vezes carecem de consistência e não resistem a uma avaliação mais rigorosa. "Em geral, os critérios demarcadores das categorias de classificação dos filmes não resistiriam a um interrogatório mais sistemático; tampouco resistiriam as respectivas denominações atribuídas às categorias" (Martins, 2013, p. 21). Essa indefinição é particularmente evidente na forma como os títulos são organizados nas prateleiras das locadoras e lojas especializadas, o que sugere uma dificuldade em estabelecer fronteiras claras entre os gêneros cinematográficos.

Na prática, como explica Martins (2013), os enredos dos filmes são geralmente construídos pelo entrelaçamento de elementos diversificados, que vão além das classificações rígidas e transitam por diferentes gêneros. Dessa forma, as categorias tradicionais frequentemente se mostram insuficientes para capturar a complexidade das tramas, especialmente no caso da ficção científica, onde o hibridismo e a multiplicidade de significados tornam-se características marcantes. Esse fenômeno sugere que as fronteiras entre os gêneros são porosas e dinâmicas, refletindo as diversas maneiras pelas quais os filmes podem abordar questões humanas, científicas, tecnológicas e culturais.

A dificuldade em categorizar os filmes, especialmente os de ficção científica, segundo Martins (2013), reflete uma questão mais ampla sobre a forma como os gêneros cinematográficos são utilizados para orientar o público. As categorias de classificação ajudam os espectadores a identificar a natureza da história, facilitando a

escolha entre filmes de ação, drama, romance, policial, terror, comédia, aventura, fantasia, ficção científica, musical, entre outros. No entanto, essas qualificações acabam por representar uma redução adjetivante dos universos propostos pelas narrativas fílmicas.

Martins (2013) enfatiza que no caso dos filmes de ficção científica, a classificação se torna ainda mais difícil, já que o gênero é, por natureza, marcado pela integração de elementos diversos, como ciência, tecnologia, fantasia e especulação, o que permite afirmar que as classificações tradicionais são insuficientes para capturar a diversidade temática e as múltiplas interpretações possíveis. Nesse contexto, a dificuldade em categorizar esses filmes reflete não apenas a pluralidade presente nas narrativas, mas também a capacidade do cinema de expandir os limites do real, propondo novas formas de entender o mundo e o futuro.

Nesse cenário, no tocante aos filmes de ficção científica: muitos críticos literários e de cinema não consideram ser uma categoria, mas um certo tipo de narrativa que pode ser encontrado em diversas categorias ou gêneros cinematográficos. De modo que, em catálogos diversos, podem ser encontrados filmes de ficção científica cujas histórias envolvam fantasia, ação, terror, romance, drama, ou cujo tom seja de comédia, dentre outras possibilidades (Martins, 2013, p. 22).

Conforme explica Martins (2013), a literatura e o cinema de ficção científica florescem no contexto do desenvolvimento pleno da ciência moderna, em uma sociedade industrial-capitalista, sendo que para que haja produção significativa no campo da ficção científica, é necessário que exista uma crença na mudança, acompanhada de questionamentos e especulações sobre alternativas para o futuro. Sendo assim, o gênero se constitui como um meio de explorar cenários possíveis, estimulando o pensamento crítico e imaginativo sobre as direções que a sociedade pode tomar e não apenas reflete as ansiedades e expectativas de sua época.

Alguns estudiosos identificam, na ficção científica, ainda segundo Martins (2013), mais do que especulações de cunho científico e tecnológico, uma continuidade da tradição de ficção imaginativa, cujas origens remontam à tradição oral, quando homens e mulheres contavam e recontavam histórias sobre o desconhecido. Essa ligação com a tradição imaginativa ressalta o caráter atemporal do gênero, que utiliza a narrativa para abordar os mistérios do futuro de forma semelhante ao modo como as histórias orais exploravam os mistérios do passado.

Sodré (1973) explica que as tentativas de definir ficção científica, em geral, têm como foco o conteúdo das histórias, em vez de suas características formais enquanto obras literárias ou cinematográficas. Neste aspecto, para Sodré (1973), a linguagem não é produto de um processo de seleção de signos, mas sim de produção de signos, ou seja, trata-se de uma prática social produtiva em sintonia com a História. Sendo assim, pode-se dizer que para Sodré (1973), a literatura de ficção científica pode ser situada como uma das produções da indústria cultural, cujo produto, embora vinculado ao imaginário, racionaliza e veicula significados ideológicos da formação social, ou ainda, o texto da ficção científica se insere entre os discursos de vulgarização, distinguindo-o do discurso científico. E ainda, enquanto a ciência é impulsionada pelo desejo de explorar o desconhecido, quando então os cientistas buscam, analisam e revelam o que ainda não foi mostrado, a ficção científica fala a linguagem da ideologia e busca sempre a verossimilhança no plano do discurso. Tal verossimilhança não tem como propósito julgar a narrativa, mas apresentar o impossível de forma crível, estabelecendo um pacto faz-de-conta entre autor e público. A ficção científica tenta manter, portanto, a verossimilhança com base na caução científicista.

A ficção científica busca explorar questões mais amplas e especulativas, frequentemente abordando cenários futuros, descobertas científicas e o impacto da tecnologia na sociedade, fundindo o racional e o imaginativo, o científico e o fantástico. Ao misturar teorias especulativas e conceitos pseudocientíficos com a liberdade criativa, o gênero não apenas questiona as fronteiras entre a realidade e a fantasia, mas também reflete sobre os limites do conhecimento humano e o impacto das ideologias na construção de narrativas.

O cinema, por sua vez, também absorveu essa herança romanesca em parcela significativa das histórias que conta. No entanto, o encontro do gênero romanesco com o espírito do fantástico, de um lado, e com a reivindicação pela caução do discurso científico, de outro, acabaria por marcar profundamente as narrativas de ficção científica. Martins (2013, p. 26) explica que as histórias contadas por esse gênero, tanto na literatura quanto no cinema, trabalham com "postulados pseudocientíficos, no campo das ciências da natureza tanto quanto das ciências sociais, misturando pseudoconceitos e supostas teorias com imaginação e fantasia, pautadas pelo discurso ideológico".

Nesse contexto, Martins (2013) destaca um obstáculo metodológico fundamental para a análise do cinema de ficção científica: a questão da familiaridade com as imagens técnicas.

As imagens técnicas, analógicas e digitais, tornaram-se onipresentes no contemporâneo, nas fotografias, pelo mundo dos álbuns em que se registram os mais diversos momentos das famílias, das flores de colheita imagens fixas de toda a natureza que vão do pequeno ao grande porte, e nos filmes projetados nas telas das salas de cinema, dos aparelhos domésticos e pessoais, os mais variados, nas redes de computadores, em ambientes virtuais de compartilhamento de informações entre pessoas, grupos e comunidades. As imagens em movimento transitam de espaços públicos para domicílios, para contextos individualizados, articulando narrativas que se apoiam na utilização de efeitos especiais cada vez mais complexos, propiciados pela tecnologia que amplia, progressivamente, a sofisticação na produção de imagens sonoras, ao mesmo tempo em que facilita o seu acesso e um número cada vez maior de pessoas (Martins, 2013, p. 28).

Uma consequência dessa familiaridade é a dificuldade dos espectadores em distinguir entre situações ficcionais e notícias do mundo real. Eventos históricos são frequentemente vivenciados com a mesma intensidade e excitação que cenas de filmes, evidenciando a confusão crescente entre o real e o imaginário no ambiente midiático contemporâneo.

Além da familiaridade com as imagens técnicas, outro aspecto que desafia a análise crítica do cinema de ficção científica é a paixão compartilhada por uma legião de leitores e espectadores. Essas pessoas, oriundas das mais variadas origens sociais e com diferentes formações, dedicam-se a acompanhar as sagas e histórias sobre futuros incertos, habitados por estruturas tecnológicas fantásticas e desafios assustadores. Exemplo disso são os clubes de fãs organizados em torno dos filmes e seriados como Jornada nas Estrelas (*Star Trek*), cujos episódios abrangem várias gerações e narrativas.

A familiaridade e a paixão por essas narrativas introduzem um desafio adicional à análise crítica das obras de ficção científica, especialmente na busca por compreender os contextos sócio-históricos de sua produção. Martins (2013) alerta que o estranhamento e o distanciamento autocrítico são essenciais para evitar a naturalização das metáforas articuladas nos filmes e o encantamento que essas narrativas podem gerar. Sem esses exercícios críticos, corre-se o risco de perder a capacidade de analisar as obras cinematográficas com profundidade e de desvendar as implicações sociais e culturais subjacentes a elas.

Martins (2013) explica que o cinema desempenha um papel ativo na expressão das complexas teias que caracterizam a sociedade ocidental, especialmente ao longo do século XX. Para Martins (2013, p. 30), "a linguagem cinematográfica propiciou meios altamente eficientes de expressão das complexas e nem um pouco homogêneas teias das múltiplas faces da sociedade ocidental no decurso do século XX," e que essa linguagem vai além do registro da realidade, interferindo no processo de (trans)formação da concepção humana a respeito do mundo reconhecível.

Martins (2013) concebe, seguindo a perspectiva de Durkheim, que as representações sociais emergem das interações e relações entre os indivíduos, formando a base da vida social e do imaginário coletivo. Martins (2013, p. 31) reforça:

A sociedade, propriamente dita, e as representações coletivas relativas à vida social, portanto, são construções que resultam das relações entre as consciências individuais, de modo que não podem ser atribuídas a indivíduos considerados isoladamente, bem como não se encontram, em sua totalidade, representadas na consciência de nenhum indivíduo. É nesses termos que os fatos sociais devem ser considerados, em certo sentido, independentes dos indivíduos, e exteriores em relação às suas consciências individuais.

Dessa forma, as representações coletivas servem como substrato para o imaginário social, sendo fundamentais para entender como o cinema, especialmente o de ficção científica, projeta essas relações em futuros especulativos, refletindo as dinâmicas e ansiedades sociais que estão além da experiência individual.

Dando continuidade à discussão sobre o imaginário social, Martins (2013, p. 31) recorre também às ideias de Cornelius Castoriadis, que oferece uma perspectiva diferenciada sobre o conceito. Em *A Instituição Imaginária da Sociedade* (Castoriadis, 1982), obra que reúne reflexões formuladas desde o final dos anos 1950, o autor argumenta que o imaginário ao qual se refere não é simplesmente uma imagem de algo, e sim uma criação incessante que envolve figuras, formas e imagens, cuja natureza é tanto social-histórica quanto psíquica.

Castoriadis propõe, segundo afirma Martins (2013), que a realidade social é constituída por duas dimensões indissociáveis: uma dimensão objetiva, mensurável e racional, e outra dimensão imaginária, articulada por meio de símbolos e essencialmente indeterminada e imponderável. Essa dimensão imaginária desempenha um papel central na orientação específica de cada sistema institucional, sobrepondo-se às escolhas e conexões das redes simbólicas. E o imaginário é o elemento que dá à funcionalidade de cada sistema institucional sua orientação

específica, que determina a escolha e as conexões das redes simbólicas, criação de cada época histórica, sua singular maneira de viver, de ver e de fazer sua própria existência, seu mundo e suas relações com ele.

Sendo assim, podemos enfatizar que o imaginário social vai além de refletir a realidade, pois ele desempenha um papel ativo na construção das formas de existência e na configuração das instituições sociais. No contexto do cinema de ficção científica, isso implica que as narrativas fílmicas não se limitam a representar realidades possíveis, mas também moldam ativamente a maneira como o público concebe e projeta o futuro, influenciando profundamente suas expectativas e os valores culturais compartilhados.

Martins (2013, p. 32) observa que a organização da produção da vida material e a reprodução das relações sociais em uma sociedade são orientadas por um sentido articulado, baseado em distinções sobre o que deve e o que não deve ser feito, que tem no imaginário o solo último de sustentação, de onde se originam as atribuições de sentido e valor. Cada sociedade, portanto, elabora uma imagem do universo em que vive, na tentativa de produzir um conjunto significativo que represente os objetos e seres relevantes para a vida coletiva, assim como a própria comunidade, organizando-os segundo uma certa ordenação do mundo.

No contexto do cinema de ficção científica, as narrativas fílmicas não apenas refletem ou projetam o futuro, mas também dialogam com a essência humana, interligando os avanços tecnológicos às necessidades arcaicas de imaginar e criar realidades alternativas. Essas histórias permitem que o público explore significações profundas que ressoam com suas próprias inquietações e desejos, funcionando como uma interface entre o real e o imaginário. As obras cinematográficas de ficção científica, ao explorarem futuros alternativos e mundos fantásticos, irradiam novas formas de pensar e sentir, influenciando profundamente a percepção coletiva da realidade.

Segundo Martins (2013, p. 35), o cinema possui uma natureza dupla e sincrética, que combina tanto a objetividade quanto a subjetividade. Ele une a realidade objetiva do mundo e sua visão subjetiva, o mundo assimilado pelo espírito humano e o espírito projetado ativamente no mundo," por meio de um processo contínuo de elaboração, transformação, mudança e assimilação. Como criação cosmopolita e globalizada, o cinema não apenas conta histórias, mas também dá

visibilidade aos processos de interação entre o homem e o mundo, revelando como cada sociedade se organiza e expressa suas significações imaginárias.

O cinema de ficção científica, conforme explica Martins (2013), é um espaço privilegiado para articular as noções de tempo e devir. As narrativas fílmicas frequentemente exploram futuros alternativos e realidades possíveis, trazendo à tona as tensões entre o que é instituído e o que está em constante transformação. Dessa forma, o cinema não apenas reflete as concepções de temporalidade, mas também participa da construção de um imaginário coletivo que reconfigura continuamente o entendimento do tempo, do presente e do futuro.

Conforme destaca Martins (2013), a noção de tempo experimentada pelo homem contemporâneo é o resultado de um processo de aprendizagem e síntese em sociedades complexas, populosas e diferenciadas. Esse conceito de tempo evoluiu em resposta a demandas sociais específicas, como a urbanização, o comércio e a industrialização, que criaram a necessidade de sincronizar um número crescente de atividades humanas e estabelecer uma rede comum de referências temporais.

Martins (2013), se fundamentando em Elias (1998), denomina esse entendimento como síntese do sucessivo, que corresponde à percepção da sequência de acontecimentos como um fluxo contínuo e autônomo, onde o papel do ser humano não é explicitamente representado. Esse fluxo temporal é concebido como algo objetivo e independente, não necessariamente conectado à experiência humana. Quando homens e mulheres traduzem essa síntese do sucessivo em termos de passado, presente e futuro, eles introduzem, de fato, a dimensão da experiência humana no conceito de tempo e embora sejam simbolizações de períodos distintos, elas coexistem simultaneamente na experiência humana.

No contexto do cinema de ficção científica, essas reflexões sobre o tempo ganham especial relevância, pois os filmes do gênero frequentemente exploram a noção de temporalidade de forma não linear, desafiando as convenções tradicionais e oferecendo novas maneiras de compreender o fluxo contínuo do tempo. As narrativas fílmicas não apenas reconfiguram as percepções sobre passado, presente e futuro, mas também questionam a própria natureza do tempo, refletindo a contínua busca humana por entender e transformar sua experiência de vida.

Conforme Martins (2013, p. 37), a experiência do devir é estruturada em termos de representações do *continuum* evolutivo e, nesse contexto, o tempo, assim como outras entidades sociais, como capital, dinheiro ou linguagem, parece existir fora dos

seres humanos e de maneira independente deles. Sendo assim, o tempo seria como uma instituição social enraizada na consciência individual, cuja solidez se intensifica à medida que a sociedade se torna mais complexa e diversificada. No entanto, essa impressão é enganosa, pois o tempo não pode ser dissociado das sociedades humanas ou da própria humanidade.

No cinema de ficção científica, essas reflexões sobre o tempo e as instituições sociais são frequentemente exploradas por meio de narrativas que questionam a natureza do tempo e seu impacto nas experiências humanas. Os filmes desafiam as concepções convencionais ao apresentar cenários onde o tempo pode ser manipulado, transcendido ou redefinido, oferecendo ao público uma perspectiva crítica sobre a natureza e a objetividade do tempo na vida social.

Conforme Martins (2013, p. 37), a relativa autonomia do "tempo indicado pelos relógios" reflete sua condição como instituição social e como uma dimensão de um movimento físico, compartilhada por toda a humanidade. Essa autonomia é percebida como uma característica que transcende os indivíduos e parece existir independentemente deles, embora, na realidade, esteja profundamente enraizada nas relações sociais.

Ao abordar o conceito de tempo, Martins (2013), se pautando em Castoriadis, esclarece que esse pensador também o trata como uma instituição social, mas ressalta que a irreversibilidade do tempo não é algo instituído pela sociedade. O que distingue uma sociedade de outra, seria a forma como essa irreversibilidade é compreendida e incorporada em suas práticas e representações, sendo que o tempo social teria duas dimensões: a identitária e a imaginária.

Na dimensão identitária, explica Martins (2013), o tempo é segmentado em unidades padronizadas e congruentes, como horas, dias e anos, que servem como medidas para organizar a vida social. Por outro lado, a dimensão imaginária se refere às qualidades atribuídas ao tempo, vinculadas às significações imaginárias que cada sociedade constrói. Essa dimensão envolve a ideia de origem e fim dos tempos, e os conceitos de passado, presente e futuro, que não são organizados linearmente como em uma sequência cronológica.

Nesse sentido, a experiência do tempo humano é marcada pela coexistência das três dimensões (passado, presente e futuro), que interagem continuamente na construção da experiência social.

Essa concepção não linear do tempo, que se articula tanto na memória individual quanto coletiva, é essencial para entender as transformações constantes e a natureza do devir na experiência humana. As representações sociais sobre o tempo são, portanto, fundamentais para moldar a forma como as sociedades concebem sua própria história e o futuro.

Todas as vezes que esses registros são trazidos para a experiência em curso, o já-vivido é reinterpretado, permitindo diferentes formas de percepção ao longo do tempo, a partir de novas conexões e correlações. O próprio presente, por sua vez, não é um dado fixo, mas um processo constante de vir a ser sempre devindo, resultado dos incessantes entrecruzamentos temporais.

Logo, como esclarece Martins (2013), os futuros projetados nos filmes de ficção científica integram a percepção do tempo, inserindo-se no contexto histórico social ocidental contemporâneo e estão relacionados às inquietações e aos desejos que permeiam o imaginário das pessoas sobre as transformações em curso na sociedade. Esses filmes refletem indagações sobre o por vir, o vir-a-ser, o devir da existência humana, sempre em construção, de acordo com a perspectiva das sociedades que os produzem. Além disso, as produções cinematográficas expressam as visões de mundo dessas sociedades, suas tensões e conflitos, lutas de poder, ideologias, conhecimentos em produção e suas instituições, sejam elas reais ou imaginárias.

De certo modo, essas questões poderão ser revistas na análise do filme *Jogador Número 1*, que pretendemos apresentar no capítulo final. Por ora, seguem reflexões sobre análise fílmica.

4 SOBRE ANÁLISE FÍLMICA

Desdobra-se aqui um duplo foco metodológico: primeiro, a análise fílmica é apresentada como prática situada, capaz de transcodificar o visual, o sonoro e o audiovisual em produtos escritos, híbridos ou audiovisuais, conforme as demandas institucionais; em seguida, examina-se o fazer analítico, que alterna o olhar espontâneo de um espectador normal com o exame técnico do analista, valendo-se de instrumentos que equilibram a desconstrução e a reconstrução do filme em um movimento contínuo entre descrição e interpretação crítica.

O objetivo deste capítulo é verificar como se faz uma análise fílmica, quais modalidades e que aspectos práticos são recomendados tanto por Vanoye e Goliot-Lété como por Aumont e Marie.

4.1 Análise fílmica, segundo Vanoye e Goliot-Lété

A análise fílmica, conforme Vanoye e Goliot-Lété (2002), transcende a mera desconstrução de um filme, pois é uma prática integrada e adaptável que emerge em resposta a contextos específicos, moldando-se para atender a diferenciadas demandas institucionais. "A análise fílmica não é um fim em si. É uma prática que procede de um pedido, o qual se situa num contexto (institucional)" (Vanoye; Goliot-Lété, 2002, p. 9), bem como pode proceder da demanda de outras instituições como a imprensa e editoras focadas em cinema ou do próprio setor cinematográfico, na elaboração de documentação necessária para a promoção de filmes e trailers.

Segundo Vanoye e Goliot-Lété (2002), a análise fílmica é importante não por se constituir como uma ferramenta metodológica, mas por ser um meio que permite o envolvimento crítico e construtivo com o cinema, por envolver a criação de conteúdos escritos e de materiais audiovisuais ou híbridos.

A análise de filme geralmente dá lugar a uma produção escrita, mas pode também conduzir a uma produção audiovisual ou mista (fita que apresenta análises de sequências, fragmentos acompanhados de comentários, montagens de cenas ou de planos característicos etc.). A definição do contexto e do produto final é, portanto, indispensável ao enquadramento da análise (Vanoye; Goliot-Lété, 2002, p. 9 -10).

Há princípios, instrumentos e condutas válidas em todos os contextos que podem ser utilizados para analisar um filme, ou seja, para desmontar ou reconstruir tal filme, caminho que não deixa de ter obstáculos que precisam ser superados numa análise.

Enquanto a análise literária explica o escrito pelo escrito, a homogeneidade de significantes permitindo a citação, em suas formas escritas, a análise fílmica só consegue transpor, transcodificar o que pertence ao visual (descrição dos objetos filmados, cores, movimentos e luz etc.) do fílmico (montagem das imagens), do sonoro (músicas, ruídos, grãos, tons, tonalidades das vozes) e do audiovisual (relações entre imagens e sons) (Vanoye; Goliot-Lété, 2002, p 10).

O texto fílmico, por sua natureza, inerentemente fugidio e transitório, como explicam os mesmos autores, sempre está ligado ao desenrolar da película e ao circuito de distribuição, tornando-o difícil de ser capturado de forma concreta. Para eles, ao enfrentar esses desafios, é necessário que o analista veja e reveja o filme em diferentes contextos. As condições técnicas para o exame do filme, como a frequência das visualizações e a capacidade de pausar ou retroceder cenas, são essenciais para uma análise precisa e detalhada.

Mas, para que serve a análise fílmica que vai na contramão da elaboração e da montagem do filme? Além de provocar emoções e ser um espetáculo, o cinema, especialmente conforme concebido pela indústria e pelo comércio, é frequentemente visto como uma forma de lazer. No entanto, analisar um filme não é somente vê-lo, mas:

[...] revê-lo e, mais ainda, examiná-lo tecnicamente [...] uma outra atitude em relação ao objeto-filme, que, aliás, pode trazer prazeres específicos: desmontar um filme é, de fato, estender seu registro perceptivo e, com isso, se o filme for realmente rico, usufruí-lo melhor (Vanoye; Goliot-Lété, 2002, p. 12).

Neste enfoque, a análise fílmica transcende a simples visualização de um filme, transformando-se num processo de compreensão e (re)constituição de um objeto já concluído, o filme, como explicam os mesmos autores. E ainda, enquanto a escrita do roteiro, a decupagem técnica, a filmagem, a montagem e a mixagem são etapas do processo criativo voltadas à fabricação de um produto, a descrição e a análise buscam desvendar e reinterpretar esse produto acabado, oferecendo uma nova camada de entendimento.

Sendo assim, como esclarecem Vanoye e Goliot-Lété (2002), a análise fílmica permite a movimentação do filme com a transformações dos seus significados e desafia o analista a reavaliar suas percepções e hipóteses iniciais, solidificando ou refutando-as. E ainda, este processo não é isolado, mas parte integrante da recepção e do entendimento dos filmes. Ela estabelece também uma ponte entre a criação e a recepção, enriquecendo tanto a experiência do espectador quanto o entendimento crítico do cinema. Ao desmontar um filme, o analista estende seu registro perceptivo, descobrindo camadas adicionais de significado que potencializam o prazer e a apreciação da obra cinematográfica. A análise fílmica atua, então, como uma força revitalizadora nas correntes da criação e recepção cinematográficas, navegando contra o fluxo de imagens que nos bombardeiam, diariamente.

Esse envolvimento começa com o primeiro encontro com o filme, que pode ser inundado por um turbilhão de impressões, emoções e intuições, especialmente quando se adota uma postura de análise, desde o início. As reações dos espectadores são pessoais e subjetivas, projetando, no filme, suas próprias experiências e preocupações. Contudo, o filme, em si, serve como um alicerce para tais projeções.

Não é possível conduzir, elaborar, uma análise de filmes apenas com base nas primeiras impressões. Mas seria errado separar radicalmente o produto da atividade de espectador 'comum' da análise. A bem dizer, esse material bruto, resultante de um contato espontâneo, ou, pelo menos, menos controlado, com o filme, pode constituir um fundo de hipóteses sobre a obra. Essas hipóteses, deverão, é claro, ser averiguadas concretamente por um verdadeiro processo de análise (Vanoye; Goliot-Lété, 2002, p. 13-14).

Para Vanoye e Goliot-Lété (2002), ao nos perguntarmos “como” o filme produz efeitos específicos em nós, “como” nos conduz a formar opiniões sobre personagens ou “como” evoca certas ideias ou emoções, somos levados a examinar a obra cinematográfica, mais detalhadamente. Estas questões, focadas no “como” e não no “por que”, ampliam nossa compreensão do filme e, em um momento posterior, permitem integrar os primeiros movimentos do espectador a uma perspectiva mais analítica e detalhada.

Essa abordagem não só aprofunda a relação do espectador com o filme como enriquece o processo analítico ao acoplar as primeiras emoções e intuições ao contexto mais amplo do filme. Analisar um filme é mergulhar nas profundezas de seu tecido narrativo e visual, buscando compreender e interpretar as camadas de significado que se entrelaçam na tela. Conforme enfatizam Vanoye e Goliot-Lété

(2002), a análise fílmica abraça duas dimensões distintas, mas interconectadas: de um lado, a atividade de desmembrar e examinar o filme, um processo que pode ser visto como um exercício pedagógico valioso; de outro, refere-se ao produto concreto dessa atividade investigativa, frequentemente materializado em um texto escrito.

Ao ser desdobrada, a atividade analítica revela múltiplas camadas. Segundo os autores, quando observamos as análises-texto realizadas, particularmente as dos especialistas, percebemos uma tendência de apresentar um trabalho polido que, embora exiba as ferramentas utilizadas, muitas vezes omite as dificuldades e os obstáculos enfrentados, durante o processo. Esse acabamento meticuloso pode deixar de lado a autenticidade e a espontaneidade, inerentes à atividade analítica.

Em contraste, as análises de jovens estudantes, embora, por vezes, possam parecer ingênuas ou superficiais, carregam um valor especial. Elas não apenas confessam os processos íntimos e autênticos de sua elaboração, mas também agem como testemunhas das atitudes reflexivas naturais e dos desafios encontrados no caminho. Esses textos exibem, com honestidade, o coração do processo de análise, desde a concepção inicial até a execução final, servindo como sintomas das dificuldades vivenciadas e como uma prova viva do aprendizado que ocorre durante a análise.

Portanto, ao nos perguntarmos “O que é analisar um filme?”, estamos indagando sobre um processo rico e multifacetado.

Analisar um filme ou um fragmento é, antes de mais nada, no sentido científico do termo, assim como se analisa, por exemplo, a composição química da água, decompô-lo em seus elementos constitutivos. É despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente "a olho nu", uma vez que o filme é tomado pela totalidade. Parte-se, portanto, do texto fílmico para "desconstruí-lo" e obter um conjunto de elementos distintos do próprio filme. Através dessa etapa, o analista adquire um certo distanciamento do filme. Essa desconstrução pode naturalmente ser mais ou menos aprofundada, mais ou menos seletiva segundo os desígnios da análise (Vanoye; Goliot-Lété, 2002, p. 15).

É daí que o analista mergulha em uma segunda fase: a reconstituição do filme, a partir dessas peças isoladas. Nesse ponto, o trabalho torna-se um ato de criação próprio, pois ao reconfigurar os elementos, o analista tece uma nova narrativa de significados e relações, distinta da criação original do filme. Esta reconstrução, embora carregada de subjetividade e interpretação pessoal, não deve ser confundida com a

realidade concreta da obra; ela é uma criação paralela, uma ficção analítica que contribui para a experiência do filme, em vez de substituí-la.

Por fim, essa atividade criativa é delimitada por fronteiras precisas. O analista, em seu mergulho interpretativo, deve manter-se ancorado aos elementos reais do filme para não se desviar e criar algo inteiramente novo e desconexo. A análise deve ser tanto uma jornada de ida quanto de volta, assegurando que a obra analisada permaneça reconhecível e que as conclusões tiradas sirvam para aprofundar a compreensão do filme, e não para obscurecê-lo. Sendo assim, a obra cinematográfica é simultaneamente o ponto de partida e de chegada da análise, a fonte de todas as questões e a casa para todas as respostas.

A jornada da análise fílmica, portanto, começa com a desconstrução, que é essencialmente um ato de descrição detalhada do filme, desmembrando-o em seus elementos constitutivos, que é a preparação para a etapa subsequente da análise, a interpretação. As etapas de separar o filme em seus elementos (desconstrução) e depois juntá-los, novamente, para interpretá-los (reconstrução) frequentemente se sobrepõem de maneira imprevisível. Em vez de seguir uma sequência ordenada, o analista pode alternar entre essas duas abordagens de forma flexível e dinâmica, adaptando-se às necessidades da análise conforme surgem novas ideias. O texto final da análise não precisa necessariamente seguir uma ordem linear ou cronológica dos processos de produção, mas deve refletir um equilíbrio entre descrever e interpretar o filme.

Conforme destacam Vanoye e Goliot-Lété (2002), a análise fílmica é um delicado ato de equilíbrio, que requer uma troca constante entre descrição e interpretação, sempre com o filme servindo como bússola. É um exercício de humildade e abertura, onde o analista deve estar preparado para acolher o inesperado e redirecionar o pensamento, assegurando que a análise seja uma extensão da verdadeira essência do filme.

Na fase de pesquisa, segundo Vanoye e Goliot-Lété (2002), o analista coleta dois tipos de texto: informações gerais sobre a produção do filme e análises preexistentes, sendo que é crucial saber como e quando utilizar essas fontes, reconhecendo que elas devem informar, e não substituir o pensamento analítico independente. Ao contrário de abordar o filme com uma mente já moldada pelo conhecimento estabelecido, pode ser mais frutífero primeiro engajar-se com o filme sem preconceitos, formular hipóteses próprias e só então explorar as interpretações

de outros, enfatizam os mesmos autores. Esse método permite um diálogo verdadeiro com o trabalho de outros analistas, onde as ideias geniais pré-existentes são reconhecidas e respeitadas, não apropriadas indevidamente.

A riqueza de uma análise, portanto, depende significativamente da natureza da relação do analista com o filme, sendo que uma análise empobrecida, muitas vezes, sinaliza para a dificuldade do analista em estabelecer uma conexão adequada com o objeto de estudo. A análise fílmica se torna enriquecedora quando o analista está engajado de maneira autêntica com o filme, permitindo que sua própria perspectiva e a dos outros coexistam em um equilíbrio que honra a complexidade do cinema e a integridade do processo analítico.

Aparentemente, a natureza da relação do analista com 'seu' filme determina, em parte, a riqueza da própria análise, e a pobreza de algumas análises provém, às vezes, das dificuldades que o analista tem de entrar numa relação correta com seu objeto (Vanoye; Goliot-Lété, 2002, p. 17).

Vanoye e Goliot-Lété (2002) esclarecem que a experiência cinematográfica tem um poder hipnótico que captura facilmente nossa atenção, seja na escuridão envolvente de um cinema ou, acrescentamos diante de outras telas. A imagem fílmica, com sua analogia poderosa, embora relativa, com o mundo real, promove uma proximidade que muitas vezes desafia a reflexão analítica e a articulação de um discurso crítico sobre o filme.

Considerando tais aspectos mencionadas, vejamos como o analista deve proceder.

Para Vanoye e Goliot-Lété (2002), é preciso diferenciar a posição do “espectador-analista”, que intencionalmente busca uma compreensão profunda do filme ou fragmento, do “espectador normal”, cuja interação com o filme é geralmente menos ativa ou até mesmo passiva. Especificidades de cada um deles estão apresentadas no Quadro 2.

Quadro 2 – Posições dos espectadores

Espectador Normal	Espectador Analista
Passivo, ou melhor, menos ativo do que o analista, ou mais exatamente ainda, ativo de maneira instintiva, irracional.	Ativo, conscientemente ativo, ativo de maneira racional, estruturada.
Percebe, vê e ouve o filme, sem desígnio particular.	Olha, ouve, observa, examina tecnicamente o filme, espreita, procura indícios.
Está submetido ao filme, deixa-se guiar por ele.	Submete o filme a seus instrumentos de análise, a suas hipóteses.
Processo de identificação.	Processo de distanciamento.
Para ele, o filme pertence ao universo do lazer.	Para ele, o filme pertence ao campo da reflexão, da produção intelectual.
→Prazer	→Trabalho

Fonte: adaptado de Vanoye e Goliot-Lété (2002, p. 18).

A análise de uma sequência de um filme, conforme Vanoye e Goliot-Lété (2002, p. 19):

[...] exige tempo, perseverança, implica passar por uma série de tarefas obrigatórias e resistir, em parte, à sedução operada pelo filme (situamo-nos aqui de imediato no contexto de uma análise realizada pelo tempo que for necessário em companhia do filme, na forma de videocassete, por exemplo). No entanto, é bem conhecida a sensação dolorosa do esforço obstinado e, contudo, vão, infrutífero, estéril, que, às vezes, conduz ao desencorajamento e a terrível angústia do vazio. Ousamos pensar que talvez seja aí que começa, precisamente, o verdadeiro trabalho: aceitar esse vazio, esse hiato, não tentar lutar desesperadamente contra a angústia com instrumentos de análise ou soluções alternativa, não, deixá-la seguir seu curso e, sobretudo, deixar o filme executar seu trabalho, pois parte do trabalho é incumbência dele.

O analista, conforme explicam os mesmos autores, ao se permitir experimentar o filme sem a pressão de uma análise intelectual constante, pode redescobrir uma espécie de disponibilidade aberta, permitindo-se ser surpreendido por elementos novos e renovadores que escapam das projeções e preocupações pré-concebidas.

Voltar a ser o espectador 'normal' por alguns momentos, deixar o filme falar, procurar sem buscar: contemplar sem olhar freneticamente, prestar atenção sem aguçar os ouvidos, estar alerta sem violência. O trabalho opera-se através de uma série de vaivéns. O analista diz coisas sobre o filme, o filme também diz coisas. Podem ser estabelecidos um diálogo, uma respiração, que evitam a saturação, a estagnação (Vanoye; Goliot-Lété, 2002, p. 20).

Esses elementos inesperados podem trazer renovação e contribuição substancial à análise. É claro que, conforme destacam os mesmos autores, a sugestão não é abandonar toda atividade intelectual, mas sim permitir uma flexibilidade metodológica ou um relaxamento intelectual ocasional que pode abrir espaço para uma percepção mais sutil e afetuosa do filme, abordagem essa que pode ser inesperadamente frutífera. O analista, portanto, ao se permitir momentos de ser um espectador “normal”, cria um diálogo com o filme, evitando saturação e estagnação. Este vai e vem constante, em que tanto o analista quanto o filme comunicam e revelam significados, estabelece um equilíbrio entre absorção e reflexão e impede o esgotamento da análise.

Por fim, a análise fílmica não pode ser entendida apenas como uma técnica, por como enfatizam Vanoye; Goliot-Lété (2002), transcende essa função ao indagar, de modo profundo, sobre a própria natureza da criação cinematográfica e a sua recepção; questiona a utilidade de "desmontar" um filme que foi meticulosamente montado, um processo que pode parecer contraintuitivo, mas que na verdade enriquece a compreensão do filme ao desvelar as complexidades de sua estrutura e conteúdo. Este processo reflexivo é essencial para entender não apenas o filme em si, mas também o impacto e as implicações de sua análise para o analista e para o espectador. Assim, o processo analítico não deve ser uma guerra, mas um balanço harmonioso entre compreender e experienciar, entre a precisão da análise e o prazer do deslumbramento, preservando, desse modo, a integridade do filme, enquanto se explora a profundidade de sua arte.

Vanoye e Goliot-Lété (2002) tratam da descrição e da interpretação, também amparados em Eco, assim como Dufour (2012), mencionam análise do roteiro e enfatizam a importância das metáforas visuais. Apresentam também, quadros com perguntas que guiam as análises tanto de componentes de um plano como para a descrição e análise das relações entre sons e imagens, para pontos de vista e de escuta, para créditos e também para análise de adaptações.

Apresentadas concepções de análise fílmica e orientações para que uma análise robusta, que venha agregar significados a um filme, nas perspectivas de Dufour e de Vanoye e Goliot-Lété, por fim, seguem aspectos da análise fílmica, conforme Aumont e Marie, a qual adotaremos na análise do filme que selecionamos nesta pesquisa.

4.2 Análise fílmica, segundo Aumont e Marie

A análise fílmica, na acepção de Aumont e Marie (2013), estabelece-se sobre a premissa de que o filme é uma obra artística autônoma. Ele é capaz de sustentar uma diversidade de estratégias de leitura, textuais, narratológicas, icônicas ou psicanalíticas, cada qual oferecendo uma chave específica para a complexidade da linguagem cinematográfica e para os modos de significação que ela invoca. Nesse panorama, o exercício analítico é concebido como um discurso secundário, construído a partir de um olhar crítico que busca tanto a produção de conhecimento quanto o aprimoramento da fruição estética. Por isso, embora reconhecendo a atração por um método universal, os autores rejeitam firmemente a ideia de uma fórmula única aplicável à multiplicidade das formas fílmicas. “O objetivo da análise é apreciar melhor a obra ao compreendê-la melhor. Pode, igualmente, ser um desejo de classificação da linguagem cinematográfica, sempre com um pressuposto de valorização desta” (Aumont; Marie, 2013, p. 10).

A análise está longe de ser neutra ou meramente técnica: ela começa quando o pesquisador, com um olhar deliberadamente seletivo, faz emergir, entre os muitos elementos do filme, um gesto, um plano, uma cena, um fragmento narrativo. Desse gesto inaugural decorre uma operação de dissociação e recodificação que reconduz a obra ao estatuto de objeto de reflexão crítica e, conforme Aumont e Marie (2013, p. 11), o olhar “torna-se analítico quando, como a etimologia indica, decidimos dissociar certos elementos do filme para nos interessarmos, mais especialmente, por tal momento, tal imagem ou parte da imagem, tal situação”.

Essa prática de dissociação conduz, inevitavelmente, à construção de modelos interpretativos singulares, os quais, dada a sua sistematicidade, tendem a assumir, em alguma medida, um estatuto teórico. Nessa dinâmica, o analista, ao elaborar ferramentas específicas para abordar um objeto fílmico determinado, projeta simultaneamente um possível esboço de teoria, configurando uma consubstancialidade entre análise e teoria. Aumont e Marie vinculam prática analítica e teoria, indicando a construção de modelos singulares. Nas palavras de Aumont e Marie (2013, p. 15):

[...] cada analista deverá habituar-se à ideia de que precisará, mais ou menos, de construir o seu próprio modelo de análise, unicamente válido para o filme ou o fragmento do filme que analisa; mas ao mesmo tempo esse modelo será sempre, tendencialmente, um possível esboço de modelo geral, ou de teoria; isso é, no fundo, uma consequência direta do que acima dissemos sobre a consubstancialidade da análise e da teoria.

Essa interdependência postula a vocação do analista, levando à afirmação de que “Todo analista tem vocação para se tornar um teórico, se não o for já à partida” (Aumont; Marie, 2013, p. 15). Desse modo, o exercício analítico se aproxima, de forma consciente ou não, da elaboração conceitual, e os resultados das análises se definem como “multiplicações singulares”, muitas vezes impulsionadas por um “desejo de aperfeiçoar ou contestar a teoria” (Aumont; Marie, 2013, p. 15–16). A análise fílmica, assim compreendida, não se esgota na dissecação, mas se desdobra como um gesto reflexivo, capaz de tensionar, expandir e até subverter os fundamentos teóricos que a sustentam.

Essa vocação aberta e crítica afasta a ideia de método universal, “não existe um modelo único para analisar filmes” (Aumont; Marie, 2013, p. 39). Mesmo com alto rigor, o filme não se deixa saturar e permanece um campo aberto de sentidos. Daí a advertência contra a pretensão de um modelo absoluto: a análise “pretende ser um discurso rigoroso, diferente das divagações interpretativas, um discurso fundamentado, ao contrário da arbitrariedade crítica” (Aumont; Marie, 2013, p. 39), mas rigor não equivale a generalização. Importa frisar: é preciso ajustar os instrumentos à singularidade de cada obra; essa recusa do universal reaparece como defesa do ajuste ao objeto, sem exceções: “[...] não existe qualquer método aplicável igualmente a todos os filmes, sejam quais forem” (Aumont; Marie, 2013, p. 40). É essa margem de ajuste, mais ou menos empírica, que distingue a “verdadeira análise da mera aplicação de um modelo sobre um objeto” (Aumont; Marie, 2013, p. 40).

A análise genuína demanda sensibilidade à especificidade formal, temática e discursiva da obra. Recusa a submissão do objeto a categorias apriorísticas (pré-concebidas, aplicadas a priori). Nesse quadro, a consciência histórica e crítica adquire centralidade. Analisar um filme implica assumir o entrelaçamento entre a obra, os discursos críticos que a circundam e seu lugar na tradição cinematográfica. Não se aborda um filme “tão famoso, tão excepcional, com inocência” (Aumont; Marie, 2013, p. 41). O gesto inaugural da análise deve, portanto, dirigir-se primeiramente à posição do próprio analista diante do objeto, implicando uma autointerrogação epistemológica

sobre os pressupostos históricos e críticos que informam a leitura. “O primeiro gesto do analista consiste em verificar se avalia corretamente o lugar do filme na história do cinema e se conhece suficientemente os discursos que o originaram” (Aumont; Marie, 2013, p. 41).

Essa exigência precede qualquer recorte e culmina na necessidade de explicitar o tipo de leitura a ser empreendida. O analista deve “interrogar-se quanto ao tipo de leitura que pretende exercer, entre a multiplicidade de leituras que o filme oferece” (Aumont; Marie, 2013, p. 41). A clareza do horizonte de leitura conduz, por sua vez, à definição do escopo: se a abordagem contemplará o filme em sua totalidade ou se estará circunscrita a aspectos pontuais. Mesmo quando se opta por uma análise fragmentária, esta deve estar situada em um projeto analítico mais amplo: “A análise parcial deverá sempre inscrever-se na perspectiva de uma análise mais global, pelo menos potencialmente” (Aumont; Marie, 2013, p. 41–42). A parcialidade é legítima, mas deve manter um diálogo permanente com o conjunto da obra.

A partir do posicionamento crítico e situado do analista, Aumont e Marie avançam para a relevância dos instrumentos perceptivos e operacionais que alicerçam a prática. O ponto de partida não são disposições naturais, mas competências cultiváveis por meio de treino, atenção reiterada e acúmulo de experiência, sendo que os melhores críticos “provam que a perspicácia crítica é aperfeiçoável, e que os olhos e ouvidos podem educar-se e requintar-se. É preciso ver e rever os filmes que se analisa, e é inimaginável um trabalho analítico não fundamentado em pelo menos três visões do filme (Aumont; Marie, 2013, p. 43).

Ainda assim, esse investimento reiterado visa permitir o surgimento progressivo de camadas de sentido que escapam à apreensão imediata.

Contudo, o treino perceptivo não é suficiente. A análise não pode limitar-se à descrição atenta, pois seu verdadeiro objeto não coincide com o “objeto-filme” imediatamente acessado pelo espectador. Argumentam que:

Dito isto, naturalmente a visão, e mesmo a revisão, não é tudo. Num certo sentido, quase se pode dizer que entre o objeto da análise do filme e o objeto-filme percebido imediatamente pelo espectador na sala de cinema só existem relações bastante longínquas. É que, seja qual for a abordagem escolhida, o objetivo da análise é elaborar uma espécie de “modelo” do filme (no sentido cibernético, e não no normativo, como é evidente), e que por consequência, tal como qualquer objeto de pesquisa, o objeto da análise do filme exige ser construído (Aumont; Marie, 2013, p. 44).

Esse deslocamento do filme como experiência sensível para o filme como modelo teórico exige a construção conceitual sistemática. O objeto da análise é a estrutura interpretativa elaborada pelo pesquisador. Essa elaboração, contudo, mantém uma relação dinâmica com a obra: “é preciso analisar o próprio filme, e não um simulacro ou uma transcrição dele. De certo modo o filme é o ponto de partida e deve ser o ponto de chegada da análise” (Aumont; Marie, 2013, p. 44). A análise estrutura-se, portanto, como um movimento dialético em espiral.

No que tange aos instrumentos mobilizados, os autores advertem que o termo não deve ser entendido em seu sentido técnico-científico habitual, pois a análise fílmica não é uma operação isenta de subjetividade e toda escolha metodológica é uma tomada de posição crítica e estrategicamente orientada. Aumont e Marie (2013, p. 45) explicam:

É uma visão um pouco idealizada da análise fílmica; de fato, sejam quais forem os interesses e o grau de generalidade de certos métodos, não existe como já dissemos, um método universal; o mesmo se sucede com os ‘instrumentos’: alguns têm interesse quase geral, e podem usar-se quase a propósito de qualquer filme; em compensação, outros são mais ou menos específicos.

Logo, a escolha importa. O instrumento só adquire valor quando inserido em uma estratégia interpretativa coerente, articulando-se a um estado intermediário do objeto. Os autores propõem, então, uma categorização sistemática dos principais instrumentos analíticos, estruturando-os em três grandes eixos, conforme a relação que estabelecem com o objeto fílmico:

- a) instrumentos descritivos, destinados a atenuar a dificuldade, a que já aludimos, de apreensão e memorização do filme. Num filme, tudo é potencialmente descritível, e em consequência esses instrumentos variam muito. Tendo em conta o predomínio do filme narrativo, muitos desses instrumentos pretendem descrever as maiores (ou menores) unidades narrativas; mas costuma ser interessante descrever determinadas características da imagem, ou da banda sonora;
- b) instrumentos citacionais, que desempenham um pouco a mesma função que os anteriores (= realizar um estado intermediário entre o filme projetado e o seu exame analítico minucioso), mas conservando-se mais próximo da 'leitura' do filme;

- c) por fim, instrumentos documentais, que se distinguem dos precedentes por não descrever ou citar o próprio filme, mas juntar ao seu tema, informações provenientes de fontes exteriores a eles (Aumont; Marie, 2013, p. 45–46).

Os instrumentos descritivos cumprem a função de registrar e estabilizar os elementos observáveis. Os citacionais introduzem excertos (imagens, sons) como pontos de ancoragem para a argumentação crítica. Já os documentais expandem o campo ao integrar informações externas, como roteiros, entrevistas ou recepção crítica, abrindo a análise à dimensão processual e discursiva da produção. Essa arquitetura articula recursos internos e externos para sustentar leituras complexas.

No campo do cinema narrativo-representativo, o plano é a menor unidade funcional da linguagem audiovisual e o ponto de partida metodológico para a decomposição analítica. Sua perceptibilidade justifica sua centralidade. No cinema narrativo clássico, os planos se combinam em unidades maiores, as sequências, e a essas duas unidades se aplica a noção de planificação. A decomposição plano a plano é, assim, uma base metodológica fundamental.

A segmentação do filme em unidades analíticas é um ato crítico que deve ser orientado pela intencionalidade crítica do analista, e não por modelos rígidos. Em termos metodológicos, os parâmetros que podem orientar a decomposição constituem uma caixa de ferramentas conceitual, incluindo duração dos planos, grandeza, montagem, movimentos de câmera e banda sonora. Tal abertura reafirma o princípio de que a análise fílmica opera com flexibilidade interpretativa. A eficácia desses instrumentos depende diretamente da pergunta crítica formulada.

A decomposição transforma o filme de experiência sensível em texto. Contudo, os autores alertam para o risco da automatização dessa prática, apontando: “a decomposição por planos, geralmente útil, não pode ser considerada uma panaceia” (Aumont; Marie, 2013, p. 52). Dificuldades “técnicas” e a ambiguidade da própria noção de plano limitam seu alcance. Apesar disso, ela permanece um “instrumento interessante”, constituindo um “utensílio de referência” (Aumont; Marie, 2013, p. 53), decisivo para o controle rigoroso sobre o objeto empírico. Além disso, a decomposição, enquanto planificação, pode ser comparada proveitosamente à planificação antes da rodagem, originando “estudos reveladores da gênese entre os estágios sucessivos de produção” (Aumont; Marie, 2013, p. 54).

Em continuidade, a segmentação narrativa organiza unidades de maior escala, respeitando o que na linguagem crítica corrente se designa como ‘sequências’ de um

filme narrativo, isto é, “uma sequência é uma sucessão de planos ligados por uma unidade narrativa, logo comparável, na sua natureza, à ‘cena’ no teatro, e ao ‘quadro’ no cinema primitivo” (Aumont; Marie, 2013, p. 54). Segmentar é, fundamentalmente, interpretar, introduzindo critérios de unidade e coesão. Para torná-la operativa, é indispensável precisar a noção de sequência, abordando três tipos de problemas: a delimitação (onde começa/termina?), a estrutura interna e a lógica de sucessão das sequências. A delimitação, por exemplo, envolve sempre um gesto interpretativo, dependendo do problema analítico em questão. Do mesmo modo, a sucessão das sequências, que estrutura a totalidade do filme, revela os princípios estéticos, discursivos e ideológicos que o fundamentam.

Após a segmentação e a decomposição, a descrição detalhada da imagem desponta. Longe de ser um exercício objetivo, ela envolve decisões interpretativas.

Muito mais ainda que uma segmentação do filme, a descrição detalhada dos planos que o compõem pressupõe uma posição prévia analítica e interpretativa afirmada: não se trata de descrever ‘objetivamente’ e exaustivamente todos os elementos presentes numa imagem, e a escolha utilizada na descrição resulta sempre, no fim de contas, do exercício de uma hipótese de leitura, explícita ou não (Aumont; Marie, 2013, p. 64).

Descrever é interpretar, estruturar e reorganizar a visualidade, sendo o primeiro estágio da análise. A descrição, assim, não é um inventário neutro, mas um ponto de partida do pensamento crítico, convertendo o visível em linguagem e a imagem em argumento. Essa articulação entre o descritivo e o interpretativo adquire especial eficácia com o uso de formas visuais de organização, como esquemas, quadros ou gráficos. Tais recursos não apenas sistematizam os dados, mas também tornam visíveis as escolhas conceituais.

De fato, praticamente tudo o que no filme é suscetível de ser descrito, pode originar uma esquematização ou apresentar-se sob a forma de quadro. É o caso das planificações por planos ou por segmentos de que já falamos [...] O mesmo sucede com as segmentações de filmes, que podem adotar a forma de um quadro que faz ressaltar com maior ou menor clareza a grelha analítica utilizada para efetuar a segmentação (Aumont; Marie, 2013, p. 67–69).

Esses recursos não são meros auxiliares, mas dispositivos epistemológicos que integram o percurso reflexivo.

Os instrumentos citacionais atuam num regime intermediário, selecionando excertos específicos para ancorar a análise em fragmentos verificáveis. Contudo, esse procedimento está sujeito a riscos. O principal interesse é oferecer “um objeto de

tamanho mais manejável”, mas o inconveniente mais sério é “criar o hábito de só ver pedaços de filmes, e a prazo, ver os filmes apenas como coleções de excertos citáveis” (Aumont; Marie, 2013, p. 73). Essa advertência explicita a tensão entre a praticidade do recorte e a preservação da integridade da obra. O excerto deve manter seu vínculo com o todo fílmico.

Um recurso citacional de destaque é o fotograma, que ocupa uma posição conceitualmente delicada. Ao congelar um instante do fluxo audiovisual, ele suspende a temporalidade e interrompe o movimento.

O fotograma é apenas um medíocre instrumento de trabalho para tudo o que respeita ao aspecto narrativo de um filme (relativamente ao qual ele desempenha sobretudo uma função de memória auxiliar), e um instrumento claramente perigoso se procurarmos utilizá-lo para interpretar o filme em termos de personagens e psicologia (Aumont; Marie, 2013, p. 75).

Ao isolar um gesto, corre-se o risco de deturpar a lógica interna do filme. Seu valor reside na forma como pode ser reinscrito no fluxo narrativo e formal do qual foi extraído. Embora amplamente utilizado como “ilustração da maior parte das análises publicadas” devido ao seu “suposto grau de fidelidade elevado” (Aumont; Marie, 2013, p. 75), essa fidelidade é ilusória por ignorar a temporalidade essencial da linguagem cinematográfica.

A prática citacional não se limita ao visual; elementos sonoros, como a banda sonora, também podem ser mobilizados. É possível “citar a banda sonora de um filme” (Aumont; Marie, 2013, p. 78–79), o que inclui excertos de diálogos e partituras musicais. Essa ampliação para a dimensão sonora evidencia a natureza multimodal da linguagem cinematográfica.

Para além do audiovisual, a análise pode ser enriquecida por materiais extratextuais reunidos em instrumentos documentais, “documentos relativos aos próprios filmes” (Aumont; Marie, 2013, p. 80), com exclusão de dados mais gerais. Esses documentos cobrem a gênese da obra, “Desde os primeiros projetos (quer a iniciativa parta do produtor, quer do realizador) até a filmagem e a montagem, passando pelas diversas fases do argumento e da planificação” (Aumont; Marie, 2013, p. 80). Nessa categoria incluem-se o “argumento, fases sucessivas da planificação, orçamento do filme, plano de produção, um eventual diário de rodagem [...] às vezes até um diário de realização escrito pelo cineasta” (Aumont; Marie, 2013, p. 80). Contudo, seu uso requer cautela. Os autores advertem: “devem usar-se sempre com

a maior das cautelas, pois trata-se já de interpretações, quaisquer que possam ser as excelentes intenções de entrevistadores e entrevistados” (Aumont; Marie, 2013, p. 81).

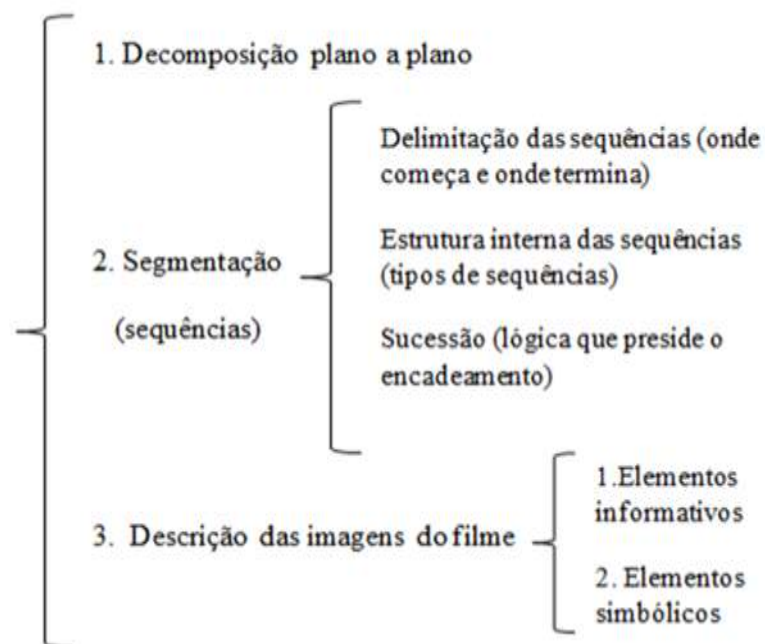
Complementando a gênese, há os documentos relativos à “carreira” do filme, como dados de distribuição, números de espectadores, e, essencialmente,

[...] o conjunto de elementos críticos sobre o filme: críticas surgidas na imprensa, especializada ou não [...], mas também, o conjunto do discurso suscitado por determinado filme, e que, no caso de alguns filmes célebres, acaba por rodear tão completamente a obra que quase a substitui” (Aumont; Marie, 2013, p. 82).

Essa constatação evidencia o risco de que o imaginário discursivo se imponha à experiência sensível. A consideração de análises prévias é importante no contexto acadêmico, onde a “tese universitária’ obriga a tomar em consideração o *corpus* mais vasto possível de análises já publicadas” (Aumont; Marie, 2013, p. 82).

De modo geral, entre os três instrumentos mencionados para a análise, descritivos, citacionais e documentais, os citacionais envolvem os passos exibidos na Figura 1.

Figura 1 – Diagrama para os passos dos instrumentos citacionais



Fonte: elaborado a partir de Aumont e Marie (2013)

Com o arcabouço instrumental delineado, Aumont e Marie (2013) introduzem o conceito de análise textual. A noção surge como um esforço de sistematização para obviar a dispersão do objeto e a indecisão metodológica. “O que ameaça a análise fílmica é a dispersão (quanto ao objeto) e a indecisão (quanto ao método). Foi, em grande parte, para obviar a estes perigos que se criou a noção de ‘análise textual’ (Aumont; Marie, 2013, p. 83). Por um lado, a noção de texto coloca a questão da “unidade da obra e de sua análise”; por outro, o termo foi, com frequência, um “equivalente geral’ da análise propriamente dita” (Aumont; Marie, 2013, p. 83).

A análise textual está intimamente ligada ao influxo do estruturalismo. O que a crítica estruturalista busca é sempre “a estrutura profunda subjacente a uma determinada produção significativa e que explica a forma manifesta dessa produção” (Aumont; Marie, 2013, p. 84). Essa abordagem se estende a todas as “produções significativas importantes” e a análise textual do filme “deriva indubitavelmente da análise estrutural em geral” (Aumont; Marie, 2013, p. 85).

A noção de “filme como texto” é central, resultando da transposição do paradigma semiológico, influenciada por autores como Roland Barthes, Umberto Eco e, claro, Christian Metz. Sob essa ótica, o filme é um sistema de sentido organizado por códigos. O progresso da análise textual depende do levantamento dos elementos significativos, “desdobramentos’ das suas conotações, apreciação da pertinência dos códigos potenciais sugeridos por esses elementos” (Aumont; Marie, 2013, p. 91), conforme já se aplicava na noção de texto de sentido de Metz.

A teoria dos códigos é uma base sólida para pensar o filme como sistema de significações, mas apresenta limites práticos. “dizer que se vai estudar um filme em termos de código nada significa: tudo depende dos códigos que se escolha seguir” (Aumont; Marie, 2013, p. 94). Uma dificuldade reside no fato de que “um filme contribui para criar um código, tanto quanto ele aplica ou utiliza” (Aumont; Marie, 2013, p. 94). Outra tensão é que a análise de código tende a ser “sobretudo adequada ao filme de série, ao filme ‘médio’ (categoria de que nem a existência é evidente)” (Aumont; Marie, 2013, p. 94).

A aplicação da análise por códigos encontra seu exemplo mais notável na grande sintagmática do filme narrativo de Christian Metz. O procedimento consiste numa “segmentação completa, que liga todos os segmentos do filme a um dos sete grandes tipos definidos no código” (Aumont; Marie, 2013, p. 95). O trabalho de Metz

não visa apenas classificar, mas também testar a tipologia, “afiná-la, discuti-la, e mesmo justificá-la” (Aumont; Marie, 2013, p. 95).

Em todas as abordagens da análise textual, a análise exaustiva de um texto foi sempre considerada utopia. Os autores a definem como um “horizonte da análise, e, tal como horizonte, vai se afastando à medida que avançamos” (Aumont; Marie, 2013, p. 100). Por isso, “nunca podemos terminar uma análise (‘saturar’ o texto-tutor)” (Aumont; Marie, 2013, p. 100).

A análise de fragmentos se insere como estratégia recorrente e produtiva. A decisão de analisar um fragmento tem a ver primeiramente com “uma preocupação de precisão no pormenor” e, além disso, foi visto como um “sucedâneo proveitoso, do ponto de vista analítico, do filme inteiro” (Aumont; Marie, 2013, p. 101–103). A legitimidade do estudo de fragmentos é uma das razões importantes do sucesso do modelo textual. Contudo, a escolha do fragmento é um “problema prático essencial” (Aumont; Marie, 2013, p. 104), devendo ser claramente delimitado, consistente, coerente e, por fim, “suficientemente representativo do filme” (Aumont; Marie, 2013, p. 104-105).

Um fragmento de destaque é o início do filme. Embora seja facilmente separável e, no cinema clássico, um trecho coerente, “é raro que ‘represente’ o filme integral, o qual precisamente só introduz” (Aumont; Marie, 2013, p. 107). É “Muitíssimo mais produtiva” a análise do início do filme como “‘matriz’ do filme” (Aumont; Marie, 2013, p. 108). O modo como o filme se inicia orienta o olhar do espectador, determinando “o regime de ficção e de crença próprio de cada filme e cada gênero” (Aumont; Marie, 2013, p. 109).

A análise fílmica exige um exame específico da sua dimensão narrativa. A centralidade da narrativa justifica sua consideração autônoma, pois “a imensa maioria dos filmes projetados em público são, em maior ou menor grau, narrativos” (Aumont; Marie, 2013, p. 117). Além disso, “os códigos da narrativa foram estudados de forma muito mais aprofundada do que outros, e nesse ponto a análise filmológica pode aproveitar a herança da crítica e da teoria literárias” (Aumont; Marie, 2013, p. 117). A narratividade é uma das “grandes formas simbólicas da nossa civilização” (Aumont; Marie, 2013, p. 117).

A análise temática, em sua forma trivial, é a “mais generalizada das abordagens ao filme” (Aumont; Marie, 2013, p. 117-118), mas corre o risco de reduzir o filme a um mero veículo ideológico ou a uma paráfrase do seu “assunto”, ou seja, “a noção de

conteúdo deve ser sempre cuidadosamente esclarecida” (Aumont; Marie, 2013, p. 119). O verdadeiro estudo do conteúdo supõe o “estudo da forma do seu conteúdo”, pois o conteúdo reside no “coeficiente de transformação que o filme impõe a esses conteúdos” (Aumont; Marie, 2013, p. 119). “o essencial, para um analista fílmico, é convencer-se de que o conteúdo de um filme nunca é um dado imediato, mas deve, em qualquer caso, construir-se” (Aumont; Marie, 2013, p. 120).

Para superar a arbitrariedade da análise temática, elaboraram-se modelos gerais de análise narrativa. O marco fundador é o trabalho de Vladimir Propp, que propôs decompor cada conto em unidades abstratas, as funções, definidas como um “momento elementar da narrativa, correspondente a uma única ação simples” (Aumont; Marie, 2013, p. 123). Propp concluiu que “o conto maravilhoso é uma sucessão de sequências de funções, que partem de um dano ou uma falta, obedecendo depois a um certo número de estrangimentos que limitam o número de narrativas possíveis” (Aumont; Marie, 2013, p. 123–124).

A narratologia evoluiu significativamente, notadamente com Roland Barthes, que sublinha a necessidade de abandonar os métodos indutivos e fundar uma narratologia dedutiva, a exemplo da linguística. Barthes propôs um modelo que organiza a narrativa em três níveis descritivos centrais: funções, ações e narração. Ele distingue as unidades de conteúdo em funções (unidades distribucionais, que estruturam o enredo) e indícios (unidades integrativas, que garantem a conexão com outros níveis e fornecem informações contextuais). Barthes classifica as funções em funções cardinais (núcleos), que determinam bifurcações na narrativa, e catálises, que operam como segmentos secundários que as complementam.

O nível das ações (ou actantes) visa descrever as personagens de “maneira objetiva, mais como agentes do que como indivíduos (ou seja, deixando de basear a análise da personagem na psicologia)” (Aumont; Marie, 2013, p. 128). Essa abordagem alinha a narratologia estrutural à crítica formalista. Por fim, a problemática da narração levanta as questões da enunciação e do modo da narrativa, partindo da constatação de que toda narrativa pressupõe “um doador (o narrador) e um destinatário (o leitor)” (Aumont; Marie, 2013, p. 129).

Dando sequência, a contribuição de Algirdas-Julien Greimas introduz uma abordagem semântica. Greimas, um semanticista, interessa-se pelo problema da significação, assentando-a no par “conjunção + disjunção” (Aumont; Marie, 2013, p. 130). A narrativa é vista como manifestação estruturada da experiência simbólica,

influenciada por Lévi-Strauss. A operacionalização desse princípio é o modelo actancial, que reorganiza as funções em papéis estruturais (sujeito, objeto, adjuvante, oponente, destinador e destinatário). Essa abordagem da narrativa fílmica “é das que facilmente originam exercícios didáticos” (Aumont; Marie, 2013, p. 137).

Avançando para a enunciação, o termo distingue “aquilo que se diz, o enunciado, e os meios utilizados para o dizer, a enunciação” (Aumont; Marie, 2013, p. 137). Essa chave teórica demonstra a existência de relações entre o enunciado e o seu enunciador e o destinatário. No cinema, há um desafio particular, pois “Não existe, num filme, uma instância narrativa que se identifique somente com um sujeito” (Aumont; Marie, 2013, p. 138). Contudo, os problemas ligados à enunciação fílmica são muito debatidos, não só sob a pressão da linguística, mas também porque “boa parte do cinema recente apresenta-se quer como ‘discurso’, quer como ‘história” (Aumont; Marie, 2013, p. 138).

A contribuição de Gérard Genette se revela fecunda na problemática da enunciação. Genette se interessa essencialmente pelas “relações entre uma narrativa e os acontecimentos que ela conta” (Aumont; Marie, 2013, p. 138), destacando o modo narrativo, que diz respeito à forma como o relato distribui a informação. A noção de focalização implica dois elementos analiticamente distintos: “1) o que sabe uma personagem? e 2) o que vê uma personagem?” (Aumont; Marie, 2013, p. 139).

Analisar um filme narrativo em termos de pontos de vista (ou de olhares) é “centralizar a análise essencialmente no que se veio a chamar a ‘mostra’ (André Gaudreault), por oposição à narração no sentido estrito” (Aumont; Marie, 2013, p. 142).

O estudo da voz narrativa diz respeito à localização da instância narrativa em relação ao tempo e ao espaço da diegese. A voz pode ser anterior, posterior ou simultânea aos eventos, e o narrador pode ser interno ou externo à diegese. Todavia, “de forma alguma dispomos de um método geral para a análise do filme em termos de vozes narrativas” (Aumont; Marie, 2013, p. 147). A análise da posição do narrador ainda está nos primórdios. Mais incipiente ainda é a reflexão sobre a relação entre o filme e seu destinatário, o espectador.

O exame da narrativa conduz à irreduzível dimensão da visualidade. “É quase impossível analisar corretamente uma narrativa fílmica sem fazer intervir considerações ligadas ao aspecto visual desta” (Aumont; Marie, 2013, p. 153). As estruturas narrativas se manifestam nos rostos, gestos, iluminação, enquadramentos

e na *mise-en-scène*. Contudo, “É difícil analisar a imagem sozinha” (Aumont; Marie, 2013, p. 153), assim como o som, dada a interdependência entre os elementos.

A comparação entre o cinema e a pintura é tão antiga quanto os primeiros discursos sobre o filme. O “modelo pictórico atravessa toda a história do cinema” (Aumont; Marie, 2013, p. 155), mas “o cinema só indiretamente é herdeiro da pintura, e por isso essas abordagens analíticas apenas pela sua inspiração geral nos podem ser úteis” (Aumont; Marie, 2013, p. 155). O diálogo com a análise pictórica, mais antiga, como a de Denis Diderot, que se interessava pela relação do quadro com o espectador e o efeito realista, ou a de Rudolph Arnheim, que adotava uma abordagem mais formalista sobre composição e enquadramento, pode ser produtivo. Arnheim afirma que, ao ver uma pintura, o olho deve “encontrar uma estrutura que possibilite ao espírito compreender o significado dessa pintura” (Aumont; Marie, 2013, p. 157). No entanto, a transposição direta do método de Arnheim tropeça na “mobilidade da imagem cinematográfica, que praticamente proíbe qualquer análise composicional do enquadramento” (Aumont; Marie, 2013, p. 160).

O estudo de Éric Rohmer sobre *Fausto* (Murnau) é um exemplo integrador, buscando um quadro teórico para a “organização do espaço’ no filme” (Aumont; Marie, 2013, p. 160). Rohmer observou que a picturalidade do filme de Murnau provém sobretudo “de este ter optado por subordinar a forma à luz” (Aumont; Marie, 2013, p. 161).

A análise da imagem fílmica deve ser redirecionada para os seus parâmetros visuais: enquadramento e ponto de vista, montagem, espaço narrativo e figuratividade. No entanto, a análise não pode restringir-se ao visual, pois o cinema opera a partir da articulação inseparável entre imagem e som. Embora as análises centradas na banda sonora fossem raras, a situação mudou. A música fílmica pode ser pensada como um discurso inteiramente dominado pelo exercício de uma retórica estrita, sugerindo que o sentido, no domínio do som, advém de um sistema de convenções codificadas.

O som veicula funções múltiplas ao mesmo tempo, sendo a música fílmica sobretudo extradiegética. A banda sonora compreende diálogos, ruídos e música, que diferem profundamente em sua relação com o real. As noções técnicas como “banda de som” ou “banda de diálogos” não são transponíveis tal e qual para o método analítico. A música, por sua vez, “não é uma arte representativa ou técnica de representação propriamente ditas” (Aumont; Marie, 2013, p. 196), e seu valor

expressivo é altamente convencional e depende de considerações históricas e culturais. No tocante a ruídos, sons-ambientes e diálogos, os autores provocam a reflexão, sublinhando que “no interior da banda sonora ‘existe a voz humana e o resto’” (Aumont; Marie, 2013, p. 200).

Ao final, é indispensável interrogar-se sobre a validade dos resultados. Todos os métodos citados têm em comum um desejo de racionalidade. O problema é duplo: saber se a análise foi efetuada de forma válida segundo os seus próprios pressupostos metodológicos (questão interna) e se o próprio método é suscetível de justificação e legitimação (questão externa).

A verificabilidade interna de uma análise se pauta, especialmente em métodos que propõem a construção de modelos, pela coerência (ausência de contradições e tratamento comparável das partes) e pela “capacidade de acolhimento”, ou seja, a análise não deve ser posta em causa pela inclusão posterior de novos elementos. Essa ideia da verificação interna é de “inspiração estruturalista” (Aumont; Marie, 2013, p. 251).

No plano externo, o critério de correção mais evidente é a “comparação com outras análises do mesmo gênero [...] e o confronto dos resultados” (Aumont; Marie, 2013, p. 252).

Concluem que “não existe análise ‘pura’, ‘absoluta’, nem método ‘universal’ de análise” (Aumont; Marie, 2013, p. 263), pois sempre analisamos um filme em função dos pressupostos teóricos, assentes em uma “certa concepção teórica, pelo menos implícita, do cinema” (Aumont; Marie, 2013, p. 263). No caso das análises com desígnio teórico explícito, a análise pode funcionar, relativamente à teoria, como verificação, invenção ou demonstração.

A análise como verificação é o momento em que se aplica o modelo teórico para aferir-lhe a validade, verificá-lo ou, pelo contrário, “falseá-lo” (demonstrar que ele é falso, o que, ao contrário do que por vezes se julga, é mais fácil e importante do que corroborá-lo)” (Aumont; Marie, 2013, p. 264). O filme, nesse caso, torna-se um objeto de experimentação, com a teoria tendo a precedência.

A análise como invenção é uma forma de teoria, onde a análise é pretexto para propor um conceito ou definir uma abordagem do cinema. Contudo, a análise-verificação deve permitir regressar à teoria para completar ou modificar, e a análise-invenção deve dar lugar à verificação através de outras análises. O modelo epistemológico subjacente é o das ciências experimentais, embora o cinema não o

seja. A análise como demonstração procura menos produzir ou consolidar uma teoria do que “expô-la de forma convincente, promovê-la” (Aumont; Marie, 2013, p. 266). A análise pode ainda contribuir para a poética dos filmes, ajudando a que nos interroguemos sobre a produção de um filme, ao analisar “as etapas visíveis dessa produção” (Aumont; Marie, 2013, p. 268–269). Para isso, a “análise com exatidão das formas fílmicas é muito importante” (Aumont; Marie, 2013, p. 270).

No que tange à ideologia, os autores desarmam o debate sobre “conteúdo” e “forma”, afirmando que são armadilhados “enquanto perpetuarmos a ideia de que existem conteúdos e formas que podem existir independentemente uns dos outros” (Aumont; Marie, 2013, p. 271). A análise fílmica contribui muito nesse campo, pois “a análise permite (não constrange) o relacionamento com o próprio filme, e não com a história que ele conta, o que dele se disse aqui ou ali, o problema que ‘ele’ ilustra” (Aumont; Marie, 2013, p. 272). Além disso, “uma análise que visa apreciar ideologicamente um filme deve interrogar-se, talvez mais que outra qualquer, sobre a recepção desse filme” (Aumont; Marie, 2013, p. 273).

Por fim, a análise proporciona um “prazer específico” (Aumont; Marie, 2013, p. 273–274), distinto do consumo irrefletido. Há o “prazer do saber”, ligado à atividade cognitiva, e o prazer ligado ao “esmiuçamento” (Aumont; Marie, 2013, p. 274), um prazer lúdico de desmontar o mecanismo. Ao levar à desmontagem dos mecanismos da impressão de realidade, “a análise obriga a que nos apercebamos de aspectos artificiais e reforça as ‘defesas cognitivas’ do espectador contra o poder de ilusão que qualquer filme detém” (Aumont; Marie, 2013, p. 275).

Ademais, a análise fílmica é uma “extraordinária ferramenta pedagógica” (Aumont; Marie, 2013, p. 278). Em contexto pedagógico, ela costuma ser “oral” e de “grupo” (Aumont; Marie, 2013, p. 278). A análise de grupo “dá lugar a uma invenção mais coletiva” e está “à partida melhor protegida contra os delírios de interpretação, e um certo grau de verificação torna-se mais fácil” (Aumont; Marie, 2013, p. 281). A análise de filmes, especialmente de obras importantes e com “características estilísticas atraentes”, é uma das vias privilegiadas para a educação do olhar. É importante reconhecer que “não há qualquer razão para que a atividade analítica que descrevemos se detenha nas fronteiras do filme de ficção tradicional” (Aumont; Marie, 2013, p. 282), devendo expandir-se para filmes publicitários, videoclipes e programas televisivos, o que conduzirá a novas alterações teóricas. Finalmente, os autores aventam que “Talvez a próxima obra sobre a análise do filme seja difundida em

cassetes de vídeo [...]” (Aumont; Marie, 2013, p. 282), sugerindo a transformação da própria forma de análise.

No fim, o percurso proposto por Aumont e Marie, do gesto de dissociar ao compromisso de reconstituir modelos; dos instrumentos (descritivos, citacionais, documentais) às operações (segmentar, descrever, interpretar); da narrativa à imagem e ao som; do texto à história, não oferece um dogma, mas uma ética de leitura: rever, descrever com método, interpretar com parcimônia, ancorar a inferência na evidência. E aceitar que nenhum filme se dá inteiro a uma só leitura, talvez por isso a melhor promessa da análise seja dupla: rigor e prazer.

Vejamos como essa proposta de análise fílmica contribui para trazer à tona os significados engendrados nas sequências do filme.

5 ANÁLISES DAS SEQUÊNCIAS FÍLMICAS

Neste capítulo, apresentamos, inicialmente, complementos metodológicos e o fundamento fenomenológico e semiótico do percurso analítico, ou seja, os subsídios para análise das sequências do filme *Jogador Número 1* (2018), dirigido por Steven Spielberg, objeto empírico dessa pesquisa. Em seguida, as análises dessas sequências.

5.1 Complementos metodológicos

A análise do filme *Jogador Número 1* (*Ready Player One*), dirigido por Steven Spielberg, de 2018, pressupõe a explicitação de sua obra literária de origem: o romance homônimo de Ernest Cline, publicado originalmente em 2011. Essa explicitação não altera o recorte empírico da pesquisa, que permanece no campo do cinema, mas cumpre uma função metodológica elementar: delimitar o lugar do livro como fundamento narrativo e conceitual do universo que o filme reorganiza em linguagem audiovisual. Trata-se, portanto, de uma etapa preparatória do percurso de análise fílmica, que, segundo Aumont e Marie (2013), deve ser orientada pela premissa de que o filme deve ser interrogado a partir de seus procedimentos de linguagem e de sua organização interna. Em outras palavras, busca-se estabelecer o estatuto da obra de origem como base de mundo e de problemas, sem deslocar o eixo analítico para uma abordagem literária.

No campo dos estudos em cinema e comunicação, a adaptação é menos um procedimento de transferência e mais uma operação de reordenação. Um universo narrativo constituído em regime verbal é reinscrito em um regime audiovisual, sob condições próprias de duração, ritmo, encenação, montagem, espacialidade e sonoridade. Por isso, o interesse deste capítulo não é avaliar correspondências pontuais entre livro e filme, nem discutir fidelidade, mas esclarecer o que está em jogo quando uma matriz narrativa passa ao cinema: muda-se a forma de apresentação do mundo, alteram-se as mediações da experiência e reconfiguram-se as condições de inteligibilidade do universo ficcional. A obra literária de origem, nesse sentido, não opera como modelo a ser reproduzido, mas como horizonte de referência a partir do qual a adaptação se constitui como obra autônoma.

A singularidade de *Jogador Número 1* (2018) como obra de origem decorre, em grande medida, do modo como o romance estrutura sua narrativa a partir de um ambiente virtual denominado OASIS. No universo do livro, o OASIS é o ambiente central de vida social. É nele que se concentram práticas decisivas, estudo, trabalho, consumo, lazer e convivência, de modo que a experiência cotidiana passa a se organizar em função desse espaço virtual. A matriz literária, assim, oferece não apenas um enredo, mas uma configuração de mundo: regras de funcionamento, regimes de acesso, hierarquias, limites e possibilidades de ação que modelam formas de participação e pertencimento.

Essa configuração pode ser lida à luz da noção de virtualização formulada por Pierre Lévy, para quem o virtual não se confunde com o irreal, mas designa uma dimensão de potência que se atualiza em formas, práticas e instituições (Lévy, 2017). O que essa perspectiva permite enfatizar, aqui, é que o OASIS não apaga o mundo material; ele reorganiza a experiência, redistribui formas de presença e redefine condições de ação e vínculo. Os sujeitos permanecem localizados no espaço físico, mas passam a existir socialmente também como avatares, isto é, como presenças atualizadas em um ambiente compartilhado e tecnicamente mediado. O virtual, nesse sentido, deixa de ser mero tema e passa a operar como condição de existência do mundo narrativo: aquilo que se vive, se disputa e se reconhece no OASIS produz efeitos sobre a vida e sobre a própria organização do social.

Nessa chave, a virtualização no romance aparece menos como declaração explícita e mais como engrenagem do mundo ficcional. O sujeito permanece situado no espaço físico, mas passa a existir socialmente sob um regime ampliado de presença: estar no OASIS é estar com outros, disputar com outros, pertencer com outros, ainda que essa presença seja tecnicamente mediada e simbolicamente performada. O ambiente virtual torna-se uma forma de territorialidade reconfigurada: um modo de habitar que desterritorializa a experiência do espaço físico sem eliminar seus efeitos materiais e sociais. As relações se atualizam no interior do OASIS; as consequências, porém, atravessam desejos, identidades, disputas econômicas e formas de reconhecimento.

A estrutura narrativa do romance reforça essa lógica ao se organizar em torno de um sistema de desafios progressivos vinculados à busca pelo *Easter Egg*, deixado pelo criador do OASIS. Essa estrutura tem consequências narrativas e simbólicas: o mundo virtual se apresenta como instância reguladora, que distribui oportunidades,

estabelece exigências e orienta condutas. Ao mesmo tempo, a progressão se apoia em um repertório cultural específico, mobilizado como chave de acesso e critério de diferenciação. O conhecimento, a interpretação e a capacidade de operar com esse repertório tornam-se decisivos para avançar no percurso, o que reforça o caráter normativo do ambiente virtual: ele premia certas competências e modela formas de participação. Desse modo, o repertório cultural deixa de ser simples conteúdo referencial e passa a funcionar como mecanismo de ação, isto é, como condição de acesso a etapas do percurso e de transformação de potência em realização.

Quando esse universo passa ao cinema, o processo de adaptação se revela, em sua natureza, como reconfiguração das formas de atualização do virtual. O filme preserva elementos estruturantes da matriz literária, como a centralidade do OASIS e a disputa pelo *Easter Egg*, mas os reorganiza sob as exigências do audiovisual, com condensações, deslocamentos de ênfase e reordenação de percursos. Mais decisivo do que enumerar diferenças, contudo, é observar a mudança de regime sensível: o que, no romance, é construído por mediações verbais e pelo trabalho imaginativo do leitor, no cinema é materializado como experiência perceptiva.

Trata-se de reconhecer que, no filme, a atualização do virtual ocorre sob um regime perceptivo distinto: o cinema reorganiza a potência do mundo narrativo em formas sensíveis, visíveis e audíveis, realizando uma atualização simultaneamente narrativa e perceptiva. Se, no romance, o OASIS é acessado pela descrição e pelo encadeamento verbal, no cinema ele se torna espacialidade, ritmo, corpo, movimento e intensidade sensorial. Essa diferença não é apenas técnica; ela altera o modo como o espectador se vincula ao universo ficcional, porque transforma o virtual em experiência sensível imediata, oferecendo à visão e à escuta aquilo que o texto organiza por mediações discursivas.

A visibilidade das multidões, das interações simultâneas e das disputas públicas evidencia o virtual como espaço social partilhado, no qual se negociam pertencimentos e se produzem conflitos e alianças. O virtual, assim, não aparece como refúgio privado, mas como ambiência social tecnicamente mediada, um lugar de circulação, competição, cooperação e reconhecimento. Para os objetivos desta tese, essa visibilidade é importante: ela permite investigar a relação real/virtual não apenas como ideia, mas como experiência organizada cinematograficamente.

Assim, estabelece-se o lastro necessário para o percurso analítico que se seguirá. Antes de ingressar diretamente nas análises das sequências selecionadas,

convém explicitar, de modo breve, o fundamento fenomenológico e semiótico que orienta o gesto de leitura adotado. Não se pretende aqui instaurar um debate teórico independente, mas tornar visível o modo como a análise procede: pela descrição atenta das cenas, pelo reconhecimento das relações que as estruturam e pela formulação, a partir delas, dos modos de vida que o filme faz emergir.

5.2 Fundamento fenomenológico e semiótico do percurso analítico

Convém, agora, explicitar de modo concentrado o fundamento que sustenta o gesto interpretativo adotado ao longo deste capítulo. Embora o percurso metodológico já tenha sido delineado, a operação analítica aqui desenvolvida repousa sobre dois eixos que atuam de forma transversal em toda a tese: a fenomenologia, entendida como disciplina de atenção ao modo de aparecimento do fenômeno, e a semiótica peirceana, concebida como estrutura lógica da significação.

Não se trata de deslocar o centro da investigação para um debate teórico autônomo, nem de converter a análise em exercício de exegese conceitual. O objetivo é tornar visível o solo epistemológico sobre o qual se constrói a leitura do filme, assegurando coerência entre descrição, interpretação e generalização. Tal explicitação não acrescenta uma camada externa ao trabalho; antes, evidencia a lógica que já orienta o percurso.

A análise parte do reconhecimento de que o filme constitui um objeto empírico cuja materialidade audiovisual não pode ser reduzida à ilustração temática. A obra fílmica organiza-se como sistema de relações entre imagem, som, duração, ritmo, enquadramento, movimento e montagem. Essa organização produz experiência antes de produzir conceito. Por isso, o caminho analítico privilegia a descrição atenta das cenas, acompanhando o modo como elas se apresentam, articulam tensões, estabelecem passagens e configuram regimes de presença.

Essa postura aproxima-se de uma atitude fenomenológica. Aqui, a fenomenologia comparece como disciplina metodológica do olhar e da escuta. Trata-se de suspender, tanto quanto possível, interpretações precipitadas para permitir que o fenômeno se mostre segundo sua própria lógica interna. No caso do cinema, essa exigência torna-se particularmente relevante, pois o filme não se esgota em seu enredo; impõe-se como experiência sensível, como encadeamento de qualidades e acontecimentos que solicitam atenção antes de qualquer síntese conceitual.

A fenomenologia peirceana oferece, nesse contexto, uma estrutura particularmente adequada para orientar o percurso analítico. Conforme Drigo e Souza (2021), Peirce organiza a experiência segundo três categorias universais: primeiridade, secundidade e terceiridade, que não são compartimentos estanques, mas modos fundamentais do aparecer, reconhecíveis em qualquer fenômeno.

A primeiridade, segundo Drigo e Souza (2021), corresponde ao domínio das qualidades puras, daquilo que se apresenta como possibilidade sensível, anterior à relação com algo exterior determinado. No cinema, manifesta-se nas tonalidades cromáticas, nas atmosferas sonoras, nas intensidades luminosas, na textura do movimento e no ritmo da montagem. É o nível da afecção imediata, da vibração que antecede a identificação de causas ou significados. Ao iniciar a análise das sequências, a pesquisa procura deter-se nesse plano, reconhecendo como o filme constrói atmosferas, diferencia o espaço do mundo físico e o espaço virtual, modula cores, velocidades e densidades sonoras e produz regimes distintos de experiência.

Para Drigo e Souza (2021), a secundidade envolve confronto e alteridade. Refere-se à imposição de algo que se apresenta como outro, como força que persiste. Nas sequências analisadas, a secundidade pode ser reconhecida nos conflitos entre personagens, nas disputas pelo controle do OASIS, nos choques entre liberdade e governança, entre imersão e exploração. Trata-se do momento em que o fenômeno deixa de ser apenas qualidade e se impõe como relação concreta.

A terceiridade, por sua vez, conforme Drigo e Souza (2021), diz respeito à mediação e à generalização, sendo, portanto, o domínio da lei, da regularidade e da articulação inteligível que permite compreender o que foi experimentado. No percurso analítico desta tese, a terceiridade corresponde ao momento em que as qualidades e confrontos descritos são organizados conceitualmente, permitindo a formulação dos modos de vida que emergem do filme. A relação real/virtual e a articulação passado/presente/futuro deixam, então, de ser apenas elementos narrativos e passam a constituir estruturas de organização da experiência social encenada.

Esse triplo regime, qualidade, confronto e mediação, sustenta o movimento operacional que orienta a análise: contemplar, “atentar para” e generalizar. Contemplar implica permanecer no nível da qualidade sensível; “atentar para” significa reconhecer relações e tensões estruturais; generalizar corresponde à formulação conceitual fundada na evidência descrita. O percurso não é linear no sentido rígido,

mas disciplinar: assegura que a interpretação não anteceda a experiência nem substitua o objeto por projeções externas.

Se a fenomenologia disciplina o acesso ao fenômeno, a semiótica peirceana fornece o instrumento lógico para compreender a produção de sentido. Segundo Drigo e Souza (2021), na perspectiva peirceana, o signo é uma relação triádica entre signo, objeto e interpretante. Significar é instaurar uma mediação, produzir efeitos interpretativos que se desdobram no tempo.

No cinema, essa dinâmica é particularmente complexa. A imagem fílmica pode operar como ícone, ao manter relação de semelhança com aquilo que representa; como índice, ao preservar traços de uma existência capturada pela câmera; e como símbolo, ao inscrever-se em convenções narrativas, genéricas e culturais que organizam sua inteligibilidade. Esses três modos não se excluem; coexistem e se entrelaçam na materialidade audiovisual.

A montagem, por exemplo, não apenas conecta planos; regula inferências. O enquadramento não apenas delimita um campo visual; orienta o que deve ser notado e o que pode permanecer à margem. O desenho sonoro não apenas acompanha a imagem; produz atmosfera, tensiona expectativas e desloca o regime de presença. Cada escolha formal constitui operação semiótica, isto é, mediação que orienta o percurso interpretativo do espectador.

Ao examinar as sequências de Jogador Número 1, a pesquisa acompanha essas operações. A passagem do mundo físico ao ambiente virtual não é lida como simples alternância de cenário, mas como regime semiótico de transição: alteração cromática, aceleração rítmica, modulação sonora e reorganização do corpo no espaço. A diferença entre presença material e presença mediada não se afirma apenas no discurso; produz-se na forma. Do mesmo modo, a circulação de referências culturais do passado, reativadas no universo virtual, não é tratada como nostalgia temática, mas como operação simbólica que reorganiza temporalidades e estrutura expectativas de futuro.

A explicitação do fundamento fenomenológico e semiótico, portanto, não pretende deslocar a centralidade da análise fílmica. Ao contrário, reafirma que a interpretação aqui proposta se ancora na lógica dos signos.

Dessa maneira, a análise que se segue mantém-se fiel ao objeto e, ao mesmo tempo, capaz de ultrapassá-lo conceitualmente. A atenção às qualidades sensíveis, às relações de força e às mediações simbólicas sustenta a formulação dos modos de

vida sugeridos pelo filme, preservando a articulação entre descrição e generalização. O fundamento aqui explicitado, embora discreto em sua posição estrutural, atravessa todo o percurso analítico e garante a coerência entre método, objeto e resultado. Uma vez explicitado esse fundamento, inicia-se, a seguir, a análise das sequências selecionadas, na qual se procura acompanhar, em cada recorte, os procedimentos de linguagem e as mediações audiovisuais que sustentam a relação real/virtual e a articulação passado/presente/futuro.

5.2.1 Análise das sequências selecionadas

A análise das sequências, como mencionamos, é estruturada em três etapas, que se fundamentam nas faculdades requeridas a quem observa um fenômeno, na perspectiva da fenomenologia peirceana, que são as faculdades de contemplar, de atender para e de generalizar, conforme Peirce (1931, CP 1.284; 1.302; 1.325; 1.338). Essas faculdades são postas em movimento, respectivamente, pelos aspectos qualitativos, referenciais e pelos compartilhados culturalmente, como leis, regras, normas. Assim, nas cenas são destacados esses aspectos, bem como seus possíveis efeitos, com reflexões permeadas por ideias de Lévy e Martins, principalmente. Com isso, o objetivo é identificar os modos de vida latentes na composição dessas cenas.

5.2.1.1 Análise da sequência que exhibe *The Stacks, Watts*, o portal para a OASIS e a chegada ao OASIS

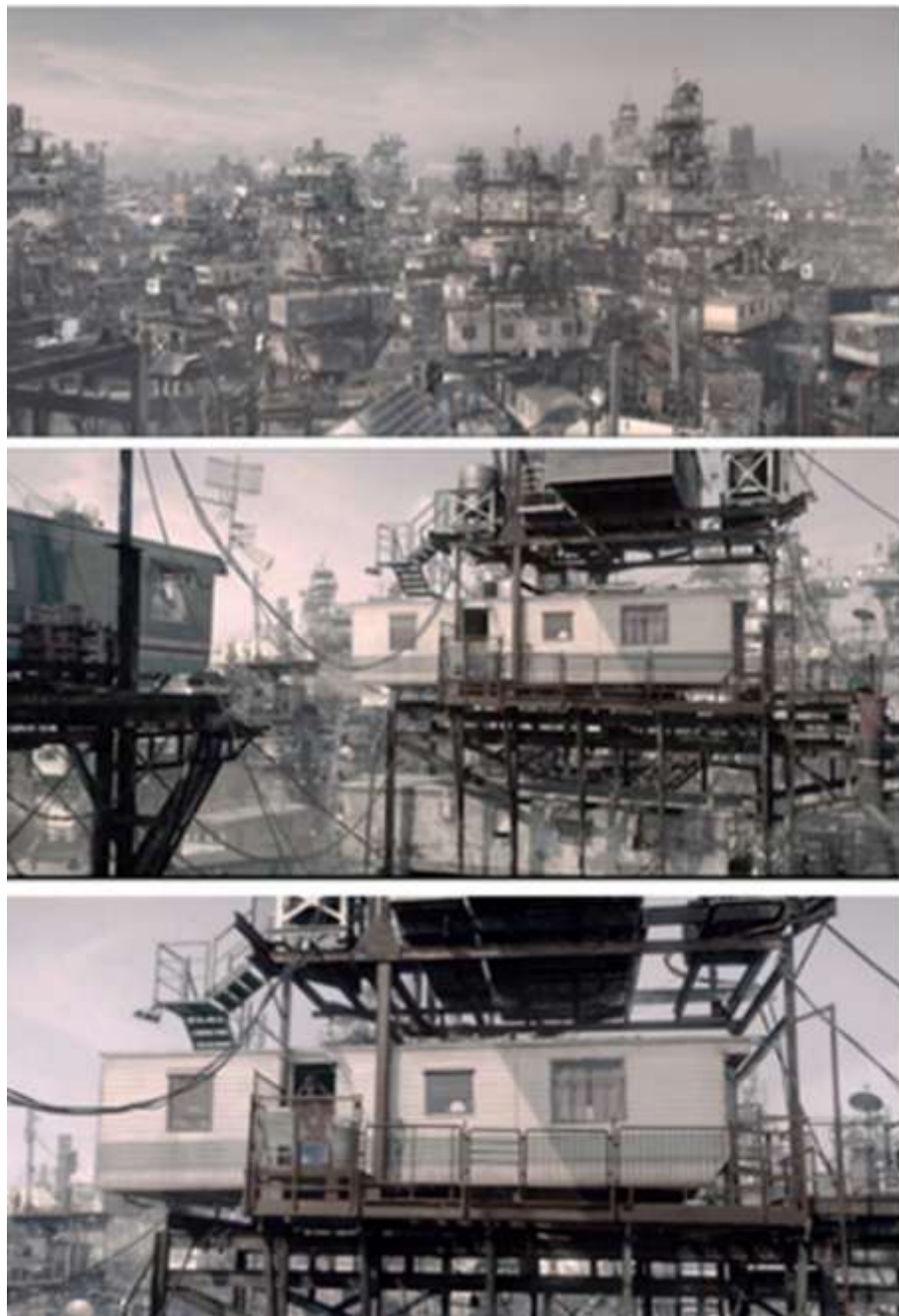
A primeira sequência é composta por 4 agrupamentos de cenas: Figura 2 – *The Stacks*; Figura 3 - *Wade Watts*; Figura 4 - O portal para o OASIS e Figura 5 – A chegada ao OASIS.

Iniciemos pelos aspectos qualitativos que impregnam as cenas que compõem a Figura 2. Um emaranhado de linhas metalizadas e formas, em tons acinzentados e esbranquiçados, compõe um ambiente opaco, precário e sombrio. A ambiência, de início, produz estranhamento. A opacidade e a sobriedade abrem espaço para conjecturas, por parte do espectador, sobre que lugar seria esse, se é uma cidade ou quem viveria nesse lugar, entre outras.

Nesse primeiro contato, a faculdade de contemplar não se demora, uma vez que câmera dá visibilidade a detalhes do lugar. A trajetória do enquadramento permite

que o espectador caminhe visualmente, como num sobrevoo, entre módulos empilhados e torres formadas por estruturas semelhantes a contêineres ou trailers. Esse deslocamento não se limita a situar; ele transforma o espaço em experiência, porque o percurso do olhar faz sentir a densidade do empilhamento e a proximidade entre as unidades. E quando a câmera se aproxima, adentra o interior das moradias, por dentro, o que ganha evidência é o estar conectado.

Figura 2 – The Stacks



Fonte: Jogador Número 1 (2018).

Trailers e contêineres surgem presos a plataformas metálicas, escadas e passarelas externas; cabos, antenas e suportes constroem linhas de sustentação em rede. A vida parece acontecer por fora: acesso exterior, circulação exposta, vizinhança colada, suporte técnico sempre presente. Mesmo quando um módulo aparece em destaque, ele não se separa; permanece inscrito numa malha de apoios, como se a moradia fosse menos um abrigo e mais um nó dentro de um circuito maior. Com isso, o modo de vida que se delineia envolve precariedade e conectividade, enquanto um modo de organização do cotidiano, como aquilo que permite que o espaço se mantenha operante e que as relações técnicas e sociais se realizem.

Nesse contexto, a música “Jump” agrega tensão à ambiência. A energia que invade a cena, pela música pop, atravessa o empilhamento e intensifica o estranhamento ao conjugar, numa mesma superfície sensível, a aspereza material e movimentos que mantêm o espectador em estado de alerta quanto ao que está por vir. A trilha não corrige a precariedade do espaço, mas a expande. Assim, o espectador constata que se trata de um modo de viver que depende de conexão.

A faculdade de generalizar pode ganhar relevo, e ao mirar 2045, o filme leva o espectador a pensar num modo de viver em que o habitar é precário (*The Stacks*) e que, de modo geral, demanda estar conectado, não como fuga do real, mas como reorganização da presença. A conectividade aparece como condição de experiência e de vínculo. Os simbolismos atribuídos ao metal, abundante nessas cenas, contribui para firmar a estranheza, uma vez que, conforme Chevalier e Gheerbrant (2008), estão vinculados à purificação e à transmutação, bem como à função cosmológica de transformação. A cor cinza contribui para intensificar a precariedade, pois ela simboliza a nulidade vinculada à vida humana, tem um valor residual, enquanto a cor preta, por seu aspecto frio e negativo, contribui para tornar o lugar sombrio.

Virilio (2014, p. 13) fornece um eixo de leitura desse lugar ao explicar que quando “a limitação do espaço torna-se comutação” e “a separação radical transforma-se em passagem obrigatória”, o habitar tende a ser reordenado por mecanismos de acesso e circulação. Essas cenas mostram o habitar sustentado numa rede de apoios e trajetos, não numa segurança territorial.

Essas cenas, de modo geral, podem provocar sensações de desconforto, desordem e apreensão, atreladas à estranheza, ao sombrio, à precariedade. As que seguem acompanham o protagonista *Wade Watts* (Figura 3) e no seu percurso novos significados emergem.

Figura 3 – Wade Watts



Fonte: Jogador Número 1 (2018).

Nessas cenas, que compõem a Figura 3, predominam tons azulados que, embora se mesclam a estruturas metálicas sucateadas, constroem uma atmosfera relativamente serena, quase suspensa, capaz de abrir espaço à imaginação. Essa serenidade não dissolve a precariedade do cenário embora o azul possa amortecer a aspereza do metal. A câmera acompanha Wade saltando por entre os componentes das torres de habitação e, com isso, o espectador é deslocado de uma situação que gera estranheza para um regime de ação, no qual o espaço deixa de ser apenas visto e passa a ser vivenciado.

A atenção às pistas, mais do que uma explicação do lugar, conduz o espectador a descrevê-lo em ato, ou seja, a faculdade de contemplar muito rapidamente instaura

a de observar. Depois do panorama de *The Stacks*, as cenas alteram o regime de apresentação: faz o que era visto a distância tornar-se experiência incorporada. Wade Watts é apresentado como um corpo que se move nesse mundo. Ao som contínuo de Jump (Van Halen), ele atravessa a plataforma diante do trailer e rompe rapidamente a passagem do interior para o exterior, como se o lar não fosse um lugar de recolhimento, mas um ponto de trânsito, num sistema de circulação que antecede o próprio começo do dia.

Em uma das imagens, o colorido das flores introduz uma nota de delicadeza e domesticidade, como vestígio de práticas do viver que evocam outros tempos: pequenos cuidados, gestos de manutenção da vida miúda, que convivem com a lógica da conexão e do fluxo. O ambiente precário, assim, não se apresenta como homogêneo; ele abriga camadas de hábitos, permitindo ao espectador formular conjecturas sobre coexistências, entre rotinas (domésticas, manuais, ornamentais) e as exigências de estar conectado, que se impõe como condição de participação e sobrevivência.

As cenas mostram o movimento de Wade entre objetos e superfícies: plataforma, corrimão, vigas, vãos. Ele se move sem hesitação, saltando com o uso de apoios, degraus, barras e descendo por cabos de aço, mostrando, com gestos aprendidos, repetíveis e econômicos, que já incorporou o desenho do lugar. O espaço exige um saber incorporado do trajeto: reconhecer atalhos, medir alturas, calcular a passagem, saber onde o peso pode cair. Quando o enquadramento se abre, Wade volta a ser um corpo pequeno entre estruturas, e o trajeto assume a forma de um caminho dentro de um labirinto; quando se aproxima, as cenas registram um rosto que é também índice de cálculo, prontidão, decisão rápida. Assim, o espaço agrega gestos, ritmos e formas de atenção; e a persistência sonora de Jump intensifica os movimentos do protagonista.

Para além do que a observação, a faculdade de generalizar permite perceber a vida no real já depende de uma lógica de navegação, ler trajetos, otimizar passagens, acionar recursos do ambiente, operar o corpo como instrumento de orientação. Em outras palavras, o real é vivido como travessia tecnicamente aprendida: ele exige interface, cálculo, ajuste contínuo. Por isso, a passagem posterior ao ciberespaço tende a não se apresentar como ruptura absoluta, mas como intensificação de uma forma de experiência já treinada no cotidiano: o saber orientar-se em sistemas, converter espaço em percurso, sobreviver por gestão prática do lugar.

A sequência, assim, prepara a inteligibilidade do virtual com um modo de vida que já se organiza como trajetória, mediação e resposta rápida.

No térreo, o encontro do protagonista com a Sra. Gilmore introduz uma dobra rápida no fluxo. A troca é curta; entra e sai do percurso como um desvio mínimo. Isso indica uma sociabilidade compatível com aquele ritmo: contatos intermitentes, reconhecimentos rápidos, conversas que mal chegam a se formar. O social aparece atravessado pela urgência do deslocamento, como se a convivência também tivesse de caber no corredor estreito do cotidiano. A sequência, assim, sugere um modo de vida em que o estar junto envolve presença por passagem, vínculos em forma de aceno, encontros sustentados pela brevidade, uma convivência que se organiza por intervalos e atravessamentos.

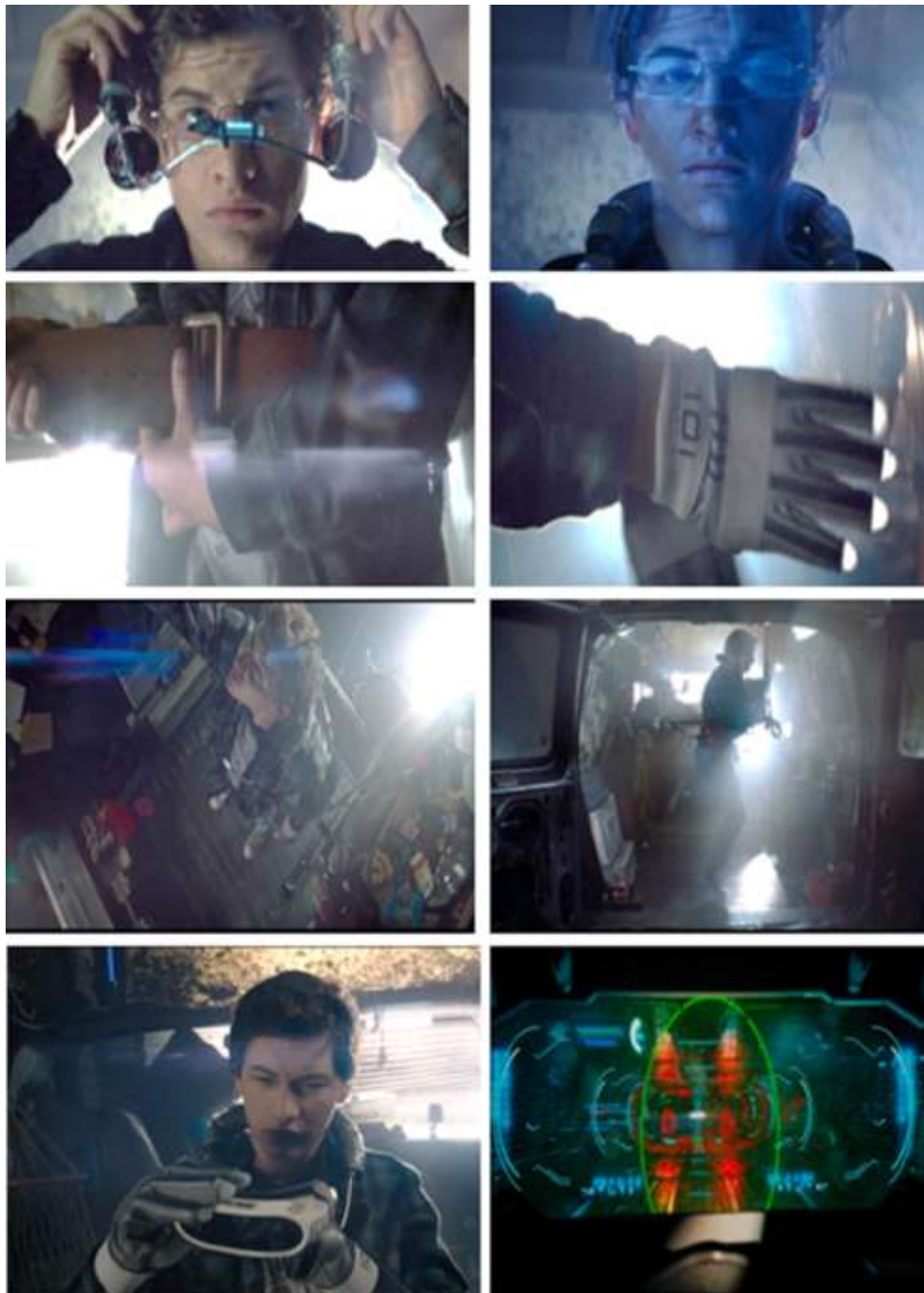
Quando *Wade* segue por uma passagem estreita em meio a estruturas metálicas sucateadas, carros empilhados, peças metálicas e restos industriais, a sequência torna visível uma temporalidade em camadas. O passado tecnológico persiste como resíduo disponível, deslocado de sua promessa original, e reaparece como matéria de circulação no presente diegético (2045). O futuro figurado, nesse sentido, não elimina o passado: ele o reemprega. O cotidiano do presente diegético se organiza como gestão desse resto, manter, reaproveitar, atravessar sobras, sugerindo rearranjos mais do que substituição do antigo. É pela própria materialidade do cenário que passado/presente/futuro se articulam como estratificação concreta: aquilo que foi progresso torna-se sucata; aquilo que é sucata torna-se recurso; e o futuro se desenha como convivência entre permanências e adaptações. O que se oferece, portanto, é um tempo em que a vida se instala por sobre camadas herdadas, e é desse chão (feito de restos e técnicas de circulação) que as cenas que seguem, deslocam o problema do trajeto para o problema do acesso, isto é, do corpo que atravessa o espaço ao corpo que atravessa um limiar de presença.

Na sequência (Figura 4), os planos abertos e médios cedem lugar a planos-detalle, e o encadeamento reorganiza o campo do visível. Esses planos aproximam o espectador do protagonista e constroem uma ambiência em que as sensações e as emoções são compartilhadas. As luzes e as texturas das cenas contribuem para colocar a imaginação do espectador em ação, levando-o a fazer conjeturas sobre as sensações e as emoções que são vivenciadas pelo protagonista.

As cenas privilegiam os gestos e os objetos: equipamentos, fechos, encaixes, luvas, visor e o rosto do protagonista. A própria escala do quadro se contrai, e essa

contração produz um efeito de transição: o acesso ao virtual se anuncia por aproximação, por insistência na materialidade do que se toca, do que se veste, do que se ajusta. Nesse regime, o detalhe orienta, pois seleciona onde o sentido deve se concentrar.

Figura 4 – O portal para o OASIS



Fonte: Jogador Número 1 (2018).

As cenas privilegiam os gestos e os objetos: equipamentos, fechos, encaixes, luvas, visor e o rosto do protagonista. Aqui, o rosto e os objetos são rostificados, o que quer dizer que as cenas se tornam superfícies privilegiadas de significação, ou seja, o close e o plano-detulhe redistribuem hierarquias, conferindo a esses fragmentos o estatuto de acontecimentos. Os detalhes, nessas cenas, aproximam o espectador à experiência do protagonista no ritual de passagem, com a suspensão do instante, a decisão e a própria preparação.

A faculdade de observar, então, passa a prevalecer: o espectador busca pistas no modo como o corpo e os objetos são exibidos. Ao som ainda contínuo de Jump (Van Halen), Wade recolhe-se a um compartimento mínimo, uma espécie de cabine improvisada, e a imagem insiste em paredes próximas e zonas de luz. A câmera se mantém perto, elaborando aproximações sucessivas; prevalecem calibrações, fechos e a expressão de atenção e concentração do protagonista. A montagem acompanha esse trabalho por recortes onde a tecnologia organiza uma sequência de ações ordinárias: vestir, prender, calibrar, conferir, posicionar.

O espectador é colocado diante de uma montagem que recorta o corpo, cintura, mãos, rosto e, com isso, sugere que o corpo não se vale da tecnologia, mas se acopla a ela. São mãos que vestem, olhos filtrados, cintura que se ajusta ao dispositivo, respiração que acompanha o gesto. Essa passagem se dá em etapas: preparar, encaixar, calibrar, verificar. O detalhe, aqui, faz o acesso parecer trabalhado, fabricado, e é justamente por isso que o virtual se afirma como regime de presença e não como fantasia sem lastro.

Nesse aspecto, a faculdade de generalizar permite avançar. Essas cenas, como um ritual de passagem, traduz um conjunto de gestos que transforma o estatuto do corpo na cena, de presença direta, localizada e limitada para a presença que demanda uma outra modalidade de ação, mediada, projetada, socialmente reconhecível no espaço virtual.

A música acompanha as ações não tanto para exaltar o momento, mas para marcar seu caráter ordinário e repetível, como se entrar no OASIS fosse hábito, sem eliminar, contudo, sua dimensão de protocolo: há preparo, ajuste, calibragem; a passagem exige que o real seja disciplinado para que o virtual se abra. O procedimento é cotidiano, mas não banal: demanda atenção e precisão, e a montagem insiste nisso ao manter o acesso ancorado no mundo físico justamente quando prepara o salto perceptivo. Assim, a sequência conserva uma tensão

produtiva: a promessa de expansão do virtual se sustenta numa cena de restrição material, de espaço mínimo, de corpo regulado.

Ao redor dessa cabine improvisada, a temporalidade também se organiza como convivência de camadas. Dispositivos avançados operam num espaço precário; objetos banais coexistem com tecnologia de alta performance; uma canção do repertório do passado sustenta o ritmo de uma prática futurizada. Em vez de progresso linear, o que se vê é montagem: restos e atualizações coabitando, e o presente reaparece reorganizado nas próprias condições do acesso. Passado/presente/futuro, assim, não se sucedem; sobrepõem-se como estratos que o filme torna sensíveis na matéria do cenário e na economia dos gestos, uma futuridade feita menos de substituição e mais de recombinação.

É nesse ponto que a relação real/virtual ganha densidade e exige um vocabulário mais controlado. Em vez de falar em desmaterialização como desaparecimento do corpo, o encadeamento sugere uma redistribuição de estatutos de presença. A presença projetada, avatariar prepara-se para a ação. Dito de outro modo, o corpo não desaparece; ele muda de função no regime da experiência, pois passa a sustentar tecnicamente aquilo que, no virtual, aparecerá como liberdade e ampliação de agência. O virtual, portanto, começa no modo como a presença é filtrada e reorganizada, no instante em que ver passa a ser “ver-com”, tocar passa a ser “tocar-por”, mover-se passa a ser “mover-se sob tradução técnica”.

Para Lévy (2017, p. 15) o virtual não é como “outro lugar”, mas sim, “a pura e simples ausência de existência”, enquanto o real seria a “presença tangível”. O Portal dramatiza o contrário: o virtual não se anuncia como ilusão, mas como modo de operar a presença.

A distinção se torna ainda mais nítida quando Lévy (2017, p. 15) define o virtual como potência: ele “existe em potência e não em ato” e “tende a atualizar-se”. No filme, o OASIS não começa quando “aparece” como mundo visível; ele começa quando se instala, no corpo, um campo de potência que pede atualização, um problema prático a ser resolvido por acoplamentos, medidas, ajustes. Por isso, o Portal não encena a simples realização de um possível já dado, que não é “criação” (Lévy, 2017, p. 16); o que se dramatiza é a atualização como invenção de condições de presença: “a atualização aparece [...] como a solução de um problema” e como “invenção de uma forma” (Lévy, 2017, p. 16–17). É nesse sentido que “o virtual não se opõe ao real, mas ao atual” (Lévy, 2017, p. 15): o acesso não separa real e virtual

como mundos estanques, mas reorganiza a presença como resposta técnica a uma problemática.

No conjunto, as cenas mostram que o real e o virtual não se organizam como espaços simplesmente contíguos, mas como regimes de presença produzidos por operações materiais: vestir, ajustar, calibrar, encaixar. A coordenação entre *mise-en-scène*, enquadramento, montagem e som, impede que o virtual surja como mágica: ele emerge como efeito de um protocolo.

O modo de vida que se esboça aqui inclui, portanto, a gestão contínua dessa dupla condição: um corpo situado, limitado e desenhado com a conexão e uma experiência mediada que se anuncia como campo de ação e reconhecimento.

A passagem coloca o espectador em suspensão e o OASIS, nesses instantes, pode ser visto como intensificação de uma lógica já instaurada: o acoplamento e a reconfiguração da presença, agora levados ao seu regime pleno.

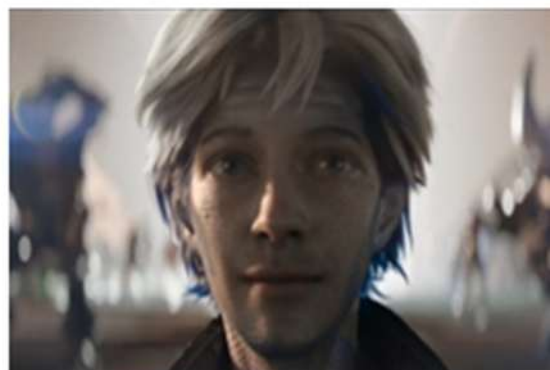
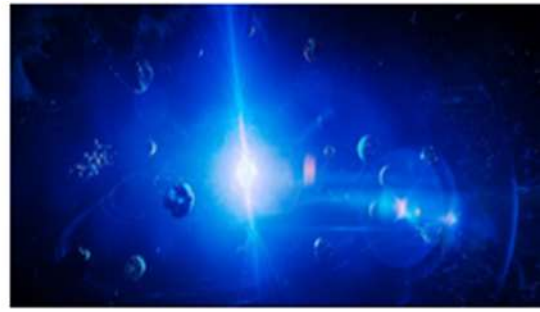
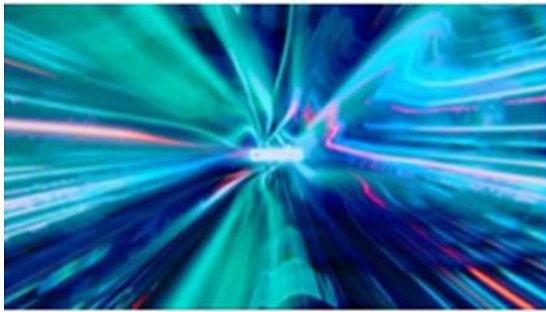
Nas cenas que compõem a Figura 5, o encadeamento faz a passagem ceder: a preparação já não se sustenta apenas como protocolo; ela se reconfigura como experiência. último instante de presença não filtrada, pele, respiração, atenção, como se insistisse, por alguns segundos, no que ainda é “estar aqui” antes de passar a “estar por interface”. Quando *Wade* coloca o visor, o gesto deixa de ser procedimento neutro: o olhar começa a operar como ver-com, o que inaugura o virtual como outra modalidade do real, não como fuga, mas como reorganização da presença.

A transição é construída pela imagem como aceleração e descompressão simultâneas. O espaço, antes limitado por pequenas dimensões, se abre com linhas luminosas, borrões cromáticos, com um túnel de luz, explosões de azul e verde, com cortes curtos e passagens abruptas, recorrendo a desfoques de movimento, reflexos de lente e alongamentos de perspectiva que não servem apenas para intensificar o espetáculo do virtual, mas para torná-lo imediatamente perceptível como espaço de alta intensidade sensorial. O efeito é preciso: o virtual aparece como forma de presença que rearranja ritmo, escala e orientação do corpo, uma experiência que exige, desde já, ajuste do olhar e do equilíbrio. Tais aspectos qualitativos fazem com que o espectador exercite a faculdade de contemplar e se envolva com as sensações, como se a sequência primeiro capturasse o espectador pela intensidade das sensações.

Em seguida, a faculdade de atentar passa a ser solicitada, pois o filme aproxima o espectador da experiência de *Wade* ao assumir um ponto de vista que parece

emprestar seus olhos: o OASIS se revela por sobreposições, clarões e aparições sucessivas de lugares. Não é um mundo único e coeso, mas uma constelação, e a sequência enfatiza essa multiplicidade por meio de uma viagem-relâmpago que encadeia arquiteturas e paisagens muito distintas: uma cidade-fantasia com arcos monumentais, um estádio atravessado por vento e publicidade luminosa, uma costa ensolarada de água turquesa, uma descida em neve e declive, uma grande praça/átrio de encontro, até chegar a um plano que estabiliza a figura do avatar. A variedade não funciona como inventário ilustrativo; ela opera como prova sensível de que o OASIS é um espaço de habitar, no qual a experiência pode alcançar territórios diferenciados sem que o deslocamento físico seja o preço da passagem.

Figura 5 – a chegada ao OASIS



Fonte: Jogador Número 1 (2018)

É precisamente nesse encadeamento que a contemplação cede lugar à observação: o espectador deixa de apenas “ser tomado” pelo fluxo e começa a recolher pistas na própria organização das imagens com as sobreposições, passagens e ritmos de corte. A sequência orienta a percepção para reconhecer que a multiplicidade não é aleatória: ela tem função, ela institui um regime de circulação e de presença.

Os encontros com outros avatares, sugeridos pela circulação em espaços coletivos e pelo jogo entre planos mais abertos e enquadramentos que destacam figuras em movimento, reforçam essa habitabilidade. As interações podem ser rápidas e efêmeras, mas se dão num espaço que admite proximidade, visibilidade recíproca e reconhecimento. O social não se constrói por diálogo, e sim por coreografia de presenças: tráfegos cruzados, escalas variadas de corpo e ambiente, um ritmo de passagem que produz um estar junto mesmo quando ninguém se detém. Trata-se de uma convivência por fluxo, e essa forma de convivência já delinea um modo de vida.

Ao exercitar a faculdade de generalizar, pode-se dizer que esse “catálogo em movimento” cumpre, ao mesmo tempo, uma função narrativa e uma função conceitual. Narrativamente, instala a escala do OASIS como vastidão e disponibilidade; conceitualmente, faz emergir um modo de vida em que a circulação deixa de ser obstáculo e se torna princípio de composição. Se em *The Stacks* o deslocamento era improvisado por entre frestas, plataformas e saltos, aqui ele se apresenta como fluxo: o espaço virtual se organiza como atravessamento contínuo e como acesso. Ao comprimir distâncias e aproximar ambientes distintos num mesmo encadeamento, as cenas sugerem que o OASIS parece vivo, não porque exhibe os seus habitantes, os lugares, mas porque sugere ao espectador que se trata de um lugar de encontros com coexistência de presenças.

É aí que a sequência explicita, pela forma, um deslocamento decisivo: estar-no-mundo já não é apenas ocupar um lugar, mas operar uma alternância entre regimes de presença. O real insiste como lastro, corpo, energia, suporte, enquanto o virtual se oferece como horizonte de ação e de reconhecimento, onde identidade e sociabilidade podem ser reconfiguradas. Ao mesmo tempo, o OASIS mostra o futuro como montagem de passados reutilizáveis, um presente que se reinventa por recombinação, como se a promessa do novo viesse indissociável de um trabalho de rearranjo do já-visto.

Lévy (2017, p. 24) oferece um operador conceitual ajustado ao efeito dessas cenas ao descrever o “efeito Moebius” como um modo de passagem que “declina-se em vários registros: o das relações entre privado e público, próprio e comum, subjetivo e objetivo, mapa e território, autor e leitor etc.”. Podemos ressaltar que o atual (o mundo visível e habitável do OASIS) responde ao virtual (o campo problemático de presença, ação e mediação) como solução inventada e tecnicamente produzida (Lévy, 2017, p. 16–17). Em vez de transporte para um outro lugar, a chegada organiza um regime de presença cujas condições foram instaladas antes, pelo acoplamento, pela calibração, pela regra.

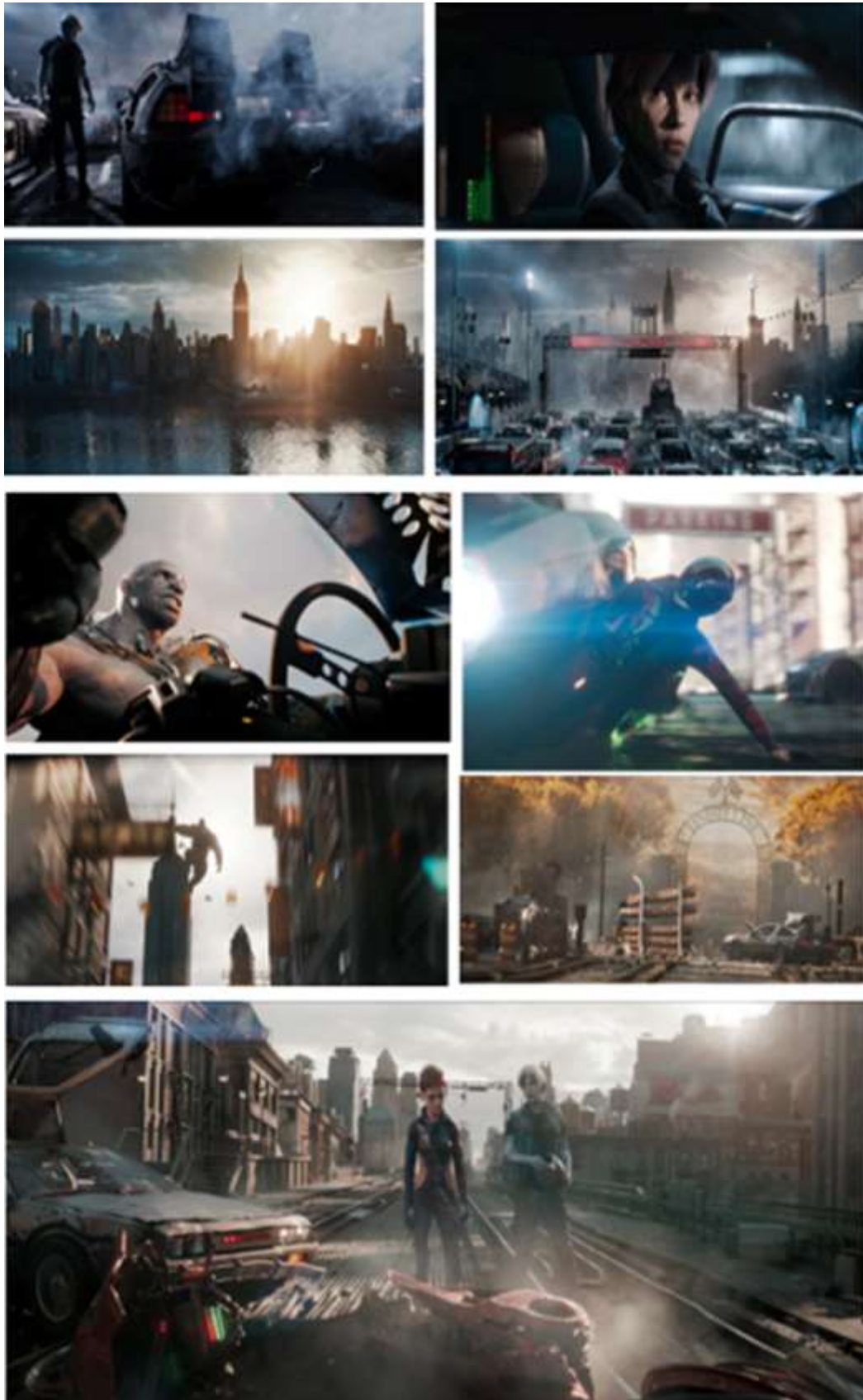
No ápice, quando Wade se torna Parzival, o problema se desloca do espaço para a identidade. A transformação não é tratada como truque isolado, mas como estabilização de uma persona: a câmera desacelera e sustenta um plano frontal mais demorado, conferindo consistência à figura recém-instalada no virtual. Ao fixar o avatar, o filme sugere que entrar no OASIS não é apenas visitar um ambiente: é assumir uma forma. Há, portanto, uma reorganização da presença, pois o Wade Watts passa a existir socialmente sob outra aparência, outra assinatura, com outra possibilidade de agência.

Por fim, a sequência coloca o espectador em suspensão. Ao construir o OASIS como uma arena com potencial para gerar emoções, para incitar à ação e para refletir sobre a relação real/virtual e os modos de vida que esta impõe, há perguntas que insistem: se o virtual pode operar como habitat e como palco de identidades, que tipo de vida se torna possível e que tipo de vida passa a depender dessa alternância entre regimes? A entrada de Wade não resolve isso; ela instala, pela forma, a condição de inteligibilidade do problema: o OASIS não é apenas um lugar para onde se vai, mas uma maneira de reorganizar o estar-no-mundo, marcado por práticas de presença que passam a constituir novos modos de vida na relação real/virtual.

5.2.2 A sequência que exhibe a corrida e Hallyday Journals

Esta sequência nos traz ações no OASIS. As cenas que constam na Figura 6 reportam-se à corrida de carros e as da Figura 7, à visita de Parzival ao Halliday Journals.

Figura 6 – A corrida



Fonte: O jogador Número 1 (2018).

Num primeiro momento, destacamos os aspectos qualitativos das cenas e seus possíveis efeitos. As cenas, em planos abertos, não mostram imagens nítidas, mas sim enubladas; exibem formas irregulares; formas grandiosas e corpos estranhos, bem como tons terrosos, azulados e acinzentados. Essa composição constrói uma ambiência que pode suscitar emoções vinculadas ao desconforto, à desordem, à instabilidade e que podem levar o leitor a fazer conjeturas sobre o lugar, sobre os embates ali travados, sobre a destruição visível [...].

Mas, a faculdade de observar logo invade o espectador e leva-o a identificar aspectos do filme. O OASIS toma as cenas e numa primeira experiência de Parzival, uma corrida de carros. Há uma cidade monumental, vertical e repleta de anúncios reluzentes, com partes cobertas por escombros e outras em chamas. A cena da largada mostra uma pista larga e longa, ocupada por avatares, humanos, criaturas, personagens do cinema, e veículos alinhados lado a lado.

O espectador acompanha a corrida com a câmera que cola nos carros, alterna posições aderentes ao asfalto, atrás dos veículos, por instantes no interior das cabines, organizando uma experiência de velocidade em que o espaço se mostra como vetorial, curvo, perigoso. Obstáculos mecânicos atravessam a pista, estruturas móveis esmagam ou arremessam veículos, explosões fragmentam o asfalto; em trechos mais estreitos, as colisões se multiplicam.

A irrupção de King Kong, personagem do filme clássico King Kong (1933), e de um Tiranossauro, personagem do filme Jurassic Park (1993), leva o espectador ao universo da ficção científica.

O espectador pode inferir que a diegese pode ser construída com um presente virtual alimentado por passados reutilizáveis, convertendo memória vinculada ao cinema em força ativa do mundo. O monstro King Kong (1933), leva o espectador a ver a cidade monumental sob outra perspectiva, pois ele surge entre os prédios e reorganiza a escala do urbano: a cidade vira miniatura, os carros parecem pontos, perdem as suas dimensões. Visualmente, isso reconfigura o espaço; sonoramente, o rugido tende a dominar o campo acústico, como se a trilha perdesse prioridade por instantes. A presença do King Kong também reconstrói uma ambiência de pânico, tal como a gerada pelo filme, o que é retomado quando o Tiranossauro – personagem do filme Jurassic Park (1993), rouba a cena e entra cumprindo seu papel, tal como no filme que protagonizou.

A irrupção de figuras reconhecíveis do repertório cultural acelera o reconhecimento do perigo e instala uma camada temporal típica do gênero: o futuro do OASIS aparece como recombinação de passados reutilizáveis. Martins reforça o cuidado metodológico necessário diante desse mecanismo: “Familiaridade e paixão [...] acrescentam um desafio a mais” e “Estranhamento e distanciamento autocrítico são exercícios indispensáveis” para não naturalizar “as metáforas nelas articuladas, e seu encantamento” (Martins, 2013, p. 29). Essas cenas operam pelo reconhecimento e reavivam as emoções agregando familiaridade à ambiência.

Nesta sequência, as expressões dos rostos de avatares, inclusive de Parzival, em primeiro plano, aproximam o espectador das emoções da corrida. Tais cenas levam o espectador a constatar que o OASIS gera emoções e sensações, pois ele acompanha a performance dos avatares na corrida, como se estivesse imerso em um game, em um percurso desafiador e perigoso que dá continuidade aos aspectos caóticos reinantes lá fora (fora do OASIS). Mas, a faculdade de generalizar do espectador pode ainda fazer com que as cenas gerem novos efeitos.

Assim, essas cenas não apenas acionam a memória para que os afetos sejam reavivados, mas funcionam como mecanismos de ataque e obstáculos a serem ultrapassados. A corrida, portanto, alerta para o fato de que a ameaça deve ser vislumbrada antes do choque, a rota precisa ser recalculada antes do impacto, o mundo precisa ser interpretado no instante em que ele se organiza. É nesse ponto que um aspecto do modo de viver no OASIS se torna mais nítido: viver ali é superar ameaças, recalcular, desviar, cair, voltar, bem como considerar a eliminação da prova como parte da experiência de vida.

A cor azul, que aparece em meio aos tons terrosos e acinzentados, conforme esclarece Chevalier e Gheerbrant (2008, p. 107), é “impávido, indiferente, não estando em nenhum outro lugar a não ser em si mesmo [...] sugere uma ideia de eternidade tranquila e altaneira, que é sobre-humana” [...] desperta um desejo do sobrenatural”. Os tons acinzentados, por sua vez, segundo Farina *et al.* (2011), podem ser associados, afetivamente, à tristeza, ao tédio, ao passado, enquanto os tons amarronzados, por sua vez, podem ser associados, materialmente, ao desconforto, e, afetivamente, à resistência, ao vigor. Esses simbolismos reafirmam os efeitos anunciados para os momentos em que os aspectos qualitativos preponderam. Por outro lado, a monumentalidade, reforçada enquanto sublime, pelas cenas que mostram um panorama da cidade e o King Kong, com plano em contra-*plongée*, pode

propiciar momentos de deleite, pois como explica Burke (2016), a experiência do sublime poder ser como um horror delicioso ou deleite, o que sentimos quando estamos diante de algo assustador, mas a uma distância segura, o que nos permite sentir uma emoção intensa de autopreservação sem o perigo real. Com isso, as sensações e as emoções se expandem.

Vale ressaltar que no universo do OASIS, as chaves funcionam como etapas do caminho até o *Easter Egg*, o prêmio final escondido no jogo. Por isso, conquistar uma chave significa realmente que o jogador está avançando. A corrida termina sem vencedor. O fato de que nenhum jogador conquistou a primeira chave, significa que a prova não estava premiando pelo desempenho (ser mais rápido, mais forte ou insistir mais), mas por algo que ainda não foi entendido. A corrida, então, não é concluída como um espetáculo completo; pois ela termina deixando uma pergunta no ar, qual é a lógica dessa prova, o que está passando despercebido?

A corrida, com a câmera levando o espectador a alternar entre o interior do carro e visões mais amplas da corrida, atualiza o que Virilio (2014, p. 26) descreve: “a observação direta dos fenômenos visíveis [...] substituída por uma teleobservação na qual o observador não tem mais contato imediato com a realidade observada”; a própria corrida explicita o risco dessa condição: “a ausência da percepção imediata da realidade concreta engendra um desequilíbrio perigoso entre o sensível e o inteligível” (Virilio, 2014, p. 26). Assim, as cenas estão impregnadas de ruídos, choques, explosões, mudanças bruscas de escala, mas mantém o inteligível por um encadeamento orientado, suficiente para que o olhar não se perca e a prova seja identificada. Os aspectos qualitativos, jogo de cores, texturas e luzes, amenizam os efeitos dos choques e contribuem para que o espectador prossiga com identificações e reflexões.

O virtual, por sua vez, “inventa, no gasto e no risco, velocidades qualitativamente novas, espaços-tempos mutantes” (Lévy, 2017, p. 24). A atenção do espectador é posta a funcionar nesse espaço-tempo mutante, não há contemplação prolongada, há leitura sob pressão.

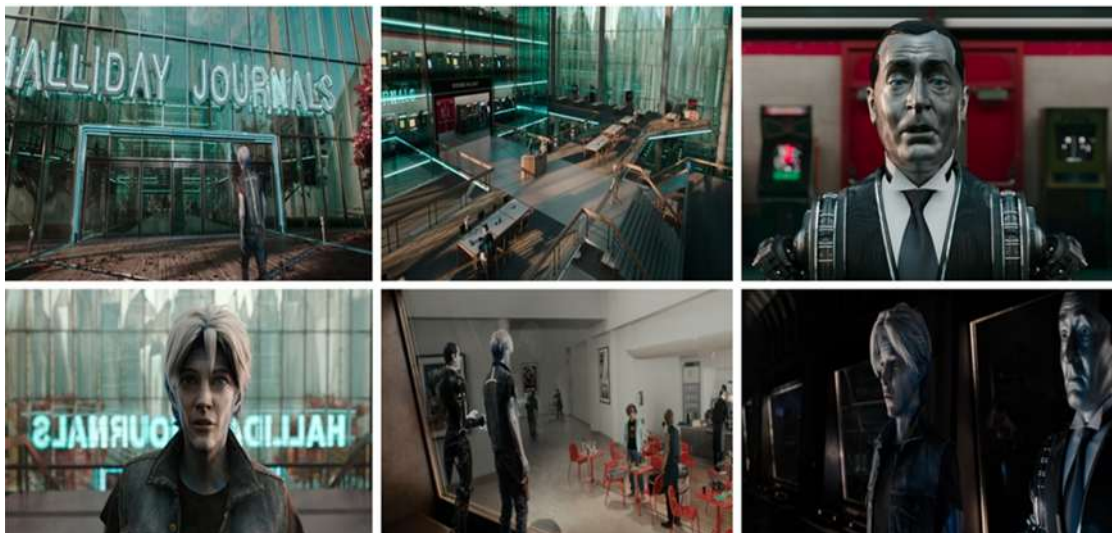
É justamente esse fracasso coletivo que empurra Parzival a recorrer aos Halliday Journals (Figura 7) e, a partir deles, reler o desafio até encontrar sua lógica. Assim, mais adiante, quando ele retorna à prova com uma nova interpretação e se torna o vencedor, o resultado não soa como sorte ou milagre: aparece como

consequência do seu entendimento do jogo, do desafio, e, justamente por isso, é reconhecido pelos demais e passa a orientar o jogo de um modo compartilhado.

Num primeiro momento, nas cenas que compõem a Figura 7, a faculdade de contemplar pode prevalecer pelas formas monumentais, ordenadas, translúcidas e azuladas, que constroem uma ambiência que gera sensações vinculadas à monumentalidade, à assepsia, à ordem e à organização, bem como geram confiança. Isto é possível graças à tecnologia que, como explica Martins (2013, p. 28), “amplia, progressivamente, a sofisticação na produção de imagens sonoras, ao mesmo tempo em que facilita o seu acesso”.

No entanto, as pistas incitam a faculdade de observar. O espectador passa a recolher pistas em um espaço público do OASIS. A primeira delas, a inscrição luminosa e azulada: *Halliday Journals*, em letras maiúsculas, que chamam a atenção do espectador; depois as dimensões do edifício, envidraçado e azulado, que se mostram monumentais diante de Parzival. A entrada revela um interior amplo, limpo, ordenado, com passarelas e níveis que conduzem a circulação como se fosse uma visita guiada. A *mise-en-scène* trabalha o espaço onde há ordem e percursos planejados. A montagem alterna planos gerais que evidenciam a estrutura em camadas e planos mais próximos que reafirmam a presença de Parzival.

Figura 7 – *Halliday Journals* – O Arquivo do Criador



Fonte: O Jogador número 1 (2018).

Em uma das cenas vem a figura do responsável pelo acervo, uma figura maquínica. O rosto, com traços que lembram um rosto masculino, apresentam um brilho metálico e uma expressão rígida, há partes mecânicas nas laterais dos ombros e os movimentos são lentos, com passos curtos, a postura é reta e olhar automatizado. Ele acolhe Parzival. O enquadramento confere estabilidade à figura, que é destacada por um primeiro plano, de modo que ele não parece absorvido pela arquitetura do edifício. Essa figura, responsável pelo acervo, portanto, é um personagem que desempenha uma função, dá rosto ao arquivo e é ao mesmo tempo o arquivo.

Essas cenas mostram outra faceta do OASIS. Se a corrida o encenava como mundo de embates, onde reinava desordem e a destruição, esses o encenam como um arquivo. Lugar onde a experiência é mediada por regras de acesso e por uma lógica de exposição.

Os aspectos qualitativos e também as pistas ora mencionadas, podem colocar em movimento a faculdade de generalizar do espectador. A predominância da cor azul novamente, dá ao edifício uma dimensão sobrenatural. O vidro, por sua transparência, além de frio, organiza uma ambiência, segundo Baudrillard (2012), em que proximidade e distância se sobrepõem, que geram encantamento e frustração, pois expõe e promete, mas também institui uma separação material quase invisível que impede que a abertura se realize como um acesso efetivo ao mundo. Assim, o arquivo incita o espectador e se esconde, mostrando que não está tão acessível.

Trata-se de uma espécie de santuário onde o conhecimento sobre o jogo está armazenado, dados sobre o criador do OASIS, quem organizou o arquivo, quem distribui o visível, regulou o acesso e definiu o modo de ver e sob quais condições. Aqui o espectador constata que habitar o OASIS implica em conhecer o jogo, em adentrar uma espécie de santuário como o mundo das ideias em Platão que preserva todo o conhecimento relativo ao jogo e que tem um guardião, uma versão maquínica do Demiurgo. Esse santuário (arquivo) representa o potencial do conhecimento, que ele está associado ao poder, ao controle, bem como que este não serve para lembrar somente, mas para potencializar o presente e contribuir para a geração de novas interpretações.

Assim, no final, as etapas seguintes deixam de parecer aleatórias e passam a se apresentar como que organizadas pelo conhecimento arquivado. Aqui a faculdade de generalizar ganha relevo: o espectador pode reconhecer que o filme desloca o problema da ação para o da compreensão, o que significa que a vida no OASIS implica

na construção de um repertório que ela dispõe (o arquivo). As escolhas do criador passam a atuar no presente: fornece pistas, orienta decisões, define o que conta como caminho, ele detém o conhecimento para permanecer no jogo.

É nesse elo, entre ação e processo de descoberta, que o jogo se desloca da ação para a cognição: os desafios serão vencidos pela capacidade de ler e interpretar o arquivo e extrair dele as regras para jogar bem.

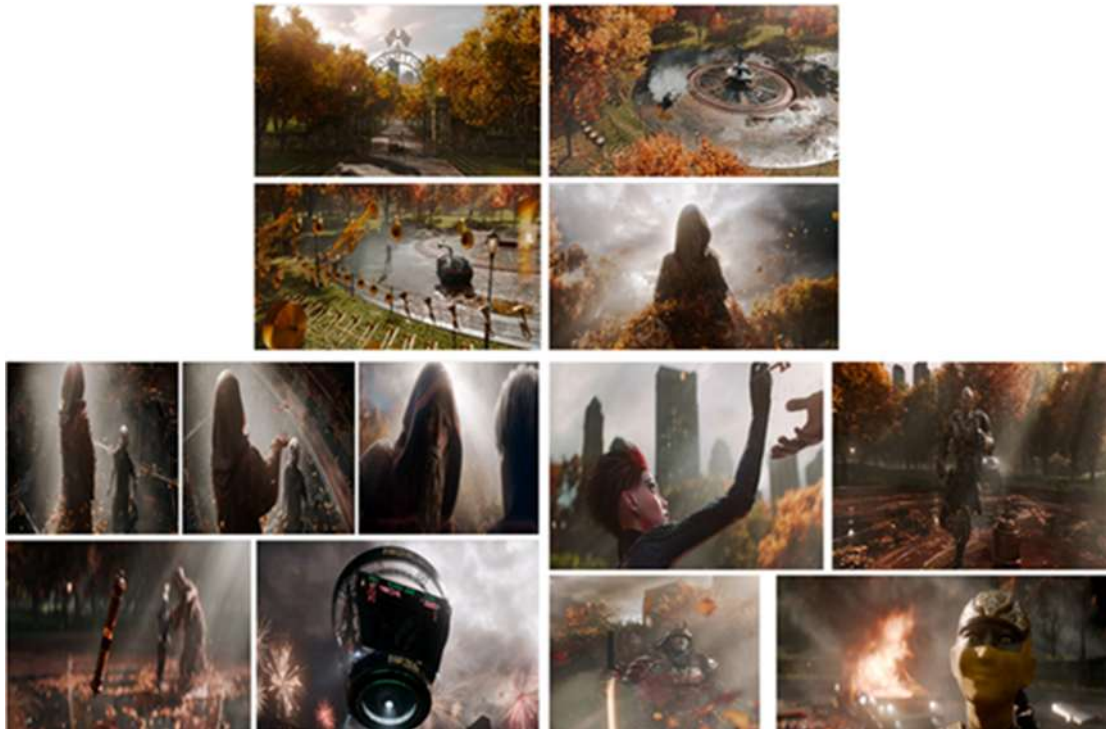
O arquivo é um lugar onde o futuro do jogo se constrói a partir de memória organizada. Aqui, a “saudade do futuro” nomeia uma falta de habitat projetada no devir, “um habitat instalado no universo imaginário sobre o devir” (Martins, 2013, p. 16). O *Halliday Journals* figura justamente essa ambivalência: ele dá ao passado uma casa visitável (instituição, percurso, entrada), e faz dessa casa um dispositivo para orientar o que ainda virá.

No *Halliday Journals*, o passado não aparece como lembrança livre ou como fluxo espontâneo; ele é apresentado como arquivo visitável, com percurso, entradas e mediações, um lugar em que se aprende a ver por seleção e por orientação. A arquitetura organiza a circulação, a experiência é guiada, e aquilo que se acessa surge como fragmento curado, oferecido sob condições determinadas. É essa condição, o modo como o visível é distribuído e como a atenção é conduzida, que Virilio (2014, p. 48), ajuda a nomear quando observa que “terminamos por transferir nossos julgamentos de valor [...] do objeto para sua figura, da forma para sua imagem”. No contexto do arquivo, isso significa que o valor do passado (o que “importa” para avançar) não reside em um objeto bruto, mas na forma como ele é apresentado: uma figura organizada, percorrável, interpretável. Assim, a curadoria não é detalhe cenográfico; ela condiciona o modo de ver, o modo de inferir e, portanto, o modo de avançar.

5.2.3 A consagração de Parzival, o comando do OASIS e momentos de Parzival e Art3mis

As cenas que seguem, como as que constam na Figura 8, exibem a consagração de Parzival, quando do término da corrida.

Figura 8 – A primeira chave e os amigos de Parzival



Fonte: Jogador Número 1 (2018).

Assim, elas mostram a passagem do OASIS como arena de eliminação para o OASIS como instância de consagração. Depois do caos e da repetição frustrada da corrida, a vitória de Parzival, obtida pela leitura do enigma e pela inversão do percurso, para momentos de celebração. Nesse primeiro momento, a faculdade de contemplar prevalece: a ambiência outonal, com o predomínio de tons terrosos e iluminados, o chão úmido e a composição mais aberta, constrói uma ambiência expansiva e inquietante, gerando sensações vinculadas à euforia, diante de momentos de celebração.

Mas, a faculdade de atentar para, de coletar, pistas se torna presente. Nesses momentos o espectador constata que Parzival é recebido por instrumentos flutuantes que anunciam sua vitória ao som de trompetes e timbres cerimoniais. Esses instrumentos parecem dotados de vida própria: surgem, executam e se organizam sem que mãos visíveis os acionem, como se o sistema do OASIS produzisse o rito por conta própria. O

desenho sonoro é decisivo aqui: depois do impacto e do excesso acústico da corrida, os instrumentos reorganizam o campo sonoro e instalam um tom formal, garboso, como marcador de estatuto. Trata-se de um signo sonoro que sanciona a vitória e por se valer de dispositivos, as cenas mostram que o OASIS não é palco passivo; ele intervém, comenta e institui.

Em uma das cenas Anorak aparece e reordena a cena como rito formal. A *mise-en-scène* destaca um centro circular, limpo, quase cerimonial, e posiciona Parzival diante de Anorak, representação visual de Halliday. A chave, com brilho metálico, destaca-se cromaticamente e funciona como símbolo da conquista. A cena com a mão estendida e o objeto suspenso concretiza a vitória e, ao mesmo tempo, a faz publicável. O OASIS confirma essa publicização por sua própria linguagem: sobreposições e elementos gráficos flutuantes escrevem a conquista no espaço, identificam o vencedor e tornam o feito legível como informação compartilhável. A presença, aqui, não é apenas corporal (avatar no lugar); ela é também legível (nome, marca, status). Com isso, cabe ao espectador constatar a vitória de Parzival, com a entrega da chave, o seu nome publicizado e a confirmação da progressão no jogo. Mais adiante, Parzival retoma a cena para atualizar o estado do jogo, quando então o placar toma a cena: há cinco nomes associados ao avanço, ele mesmo, Art3mis, Aech, Daito e Sho.

A faculdade de generalizar do espectador pode se atualizar por meio dos simbolismos das cores e dos objetos. Conforme Farina *et al.* (2011), os tons terrosos, afetivamente, podem ser associados à resistência, ao vigor, enquanto os tons alaranjados, podem ser vinculados, afetivamente, à euforia, à alegria, o que torna a ambiência, das cenas que compõem a Figura 8, mais acolhedora e prazerosa. A chave, por sua vez, conforme explicam Chevalier e Gheerbrant (2008), indica não só a entrada em um lugar, casa, cidade, como o acesso a um estado, morada espiritual ou grau iniciático. Com isso, a chave agrega valor, no âmbito do jogo, à vitória de Parzival. O placar também mostra, além da vitória de Parzival, o avanço de outros avatares.

Em termos de modos de vida, o OASIS aparece como mundo em que viver implica participar de ritos públicos (fanfarra, inscrição gráfica, entrega) e também administrar o estatuto social que o sistema produz (placares, nomes, posições). Em termos de real/virtual, a sequência mostra que o virtual não apenas simula ação; ele institui reconhecimento: o ambiente celebra, escreve e classifica, como se a vida social dependesse de mediações que publicizam valor e definem status.

Quando o estado do jogo retorna sob forma de informação estratégica, o placar explicita um conjunto de nomes associados ao avanço. Nesse ponto, a vitória já não é apenas solução de um obstáculo, mas instalação de uma situação comparável, rastreável e social. Lévy ajuda a qualificar essa passagem do corpo isolado ao corpo publicizado quando descreve a circulação contemporânea entre esfera privada e corpo coletivo:

O corpo contemporâneo assemelha-se a uma chama. Frequentemente, é minúsculo, isolado, separado, quase imóvel. Mais tarde, corre para fora de si mesmo [...] Prende-se, então ao corpo público e arde com o mesmo calor, brilha com a mesma luz que outras corpos-chama. Retorna, em seguida, transformado a uma esfera privada [...] (Lévy, 2017, p. 33).

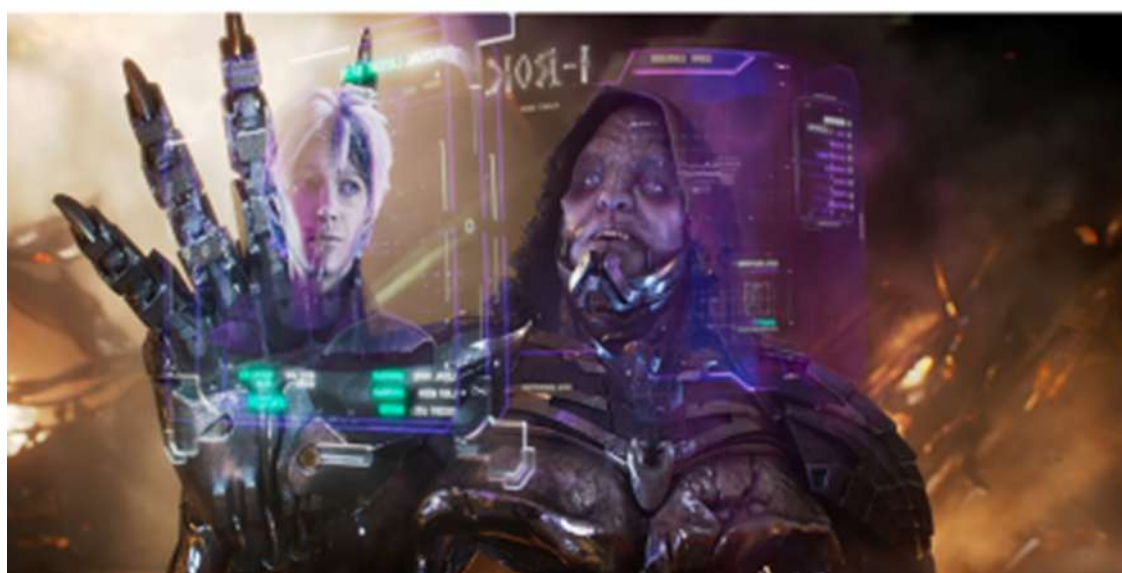
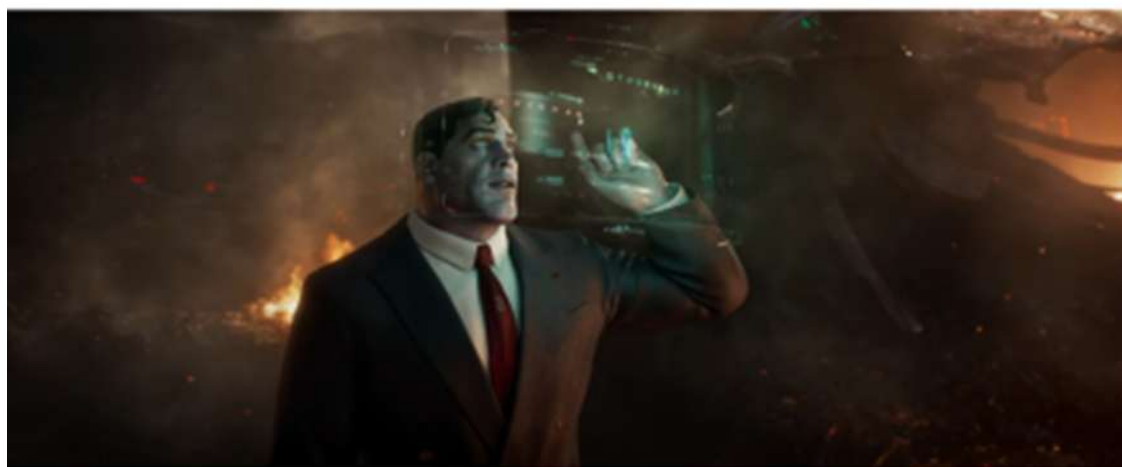
Sem forçar equivalências, esse movimento se torna sensível aqui: o avatar, antes apenas mais um no fluxo, passa “a brilhar” como nome inscrito, e esse brilho reorganiza sua posição no jogo e no olhar dos outros. A formulação de Lévy torna esse salto ainda mais preciso quando define a virtualização como mutação de estatuto:

[...] a virtualização é analisável, essencialmente, como mudança de identidade, passagem de uma solução particular a uma problemática geral ou transformação de uma atividade especial e circunscrita em funcionamento não localizado, dessincronizado, coletivizado” (Lévy, 2017, p. 33).

As próximas cenas (Figura 9), que compõem esta sequência, mostram como o OASIS é governado. Nolan Sorrento e I-R0k tomam essas cenas. Nolan Sorrento é o chefe da *Innovative Online Industries* (IOI), que tem como objetivo controlar o OASIS, para assim dominar o mundo virtual e obter lucros, e para tanto se vale de táticas cruéis e ilegais para vencer a corrida. I-R0k é um mercenário digital, a serviço de Nolan Sorrento.

Luzes, cores e formas invadem as cenas protagonizadas por Nolan Sorrento e I-R0k. Elas geram estranhamento e podem fazer com que os espectadores sejam tomados pela expectativa, pela desconfiança, pelo medo. Há gestos bruscos e fortes que lembram gestos de comando. O OASIS aparece como plataforma e como tal é administrada. Sorrento e I-R0k, nessas cenas, se apresentam cumprindo seus papéis. Sorrento se impõe pela estabilidade do rosto e pelo traje usado em sistemas corporativos; I-R0k, com seu corpo híbrido e pela máscara compõem um corpo ameaçador. Em primeiros planos e planos médios eles deixam claro, o que leva o espectador à constatação de que há autoridade institucional e também violência, controle, pois o seu olhar é guiado para rostos estáveis, para gestos de comando, para a opacidade ameaçadora do ambiente.

Figura 9 – Nolan Sorrento e I-R0k e a lógica do IOI



Fonte: Jogador Número 1 (2018).

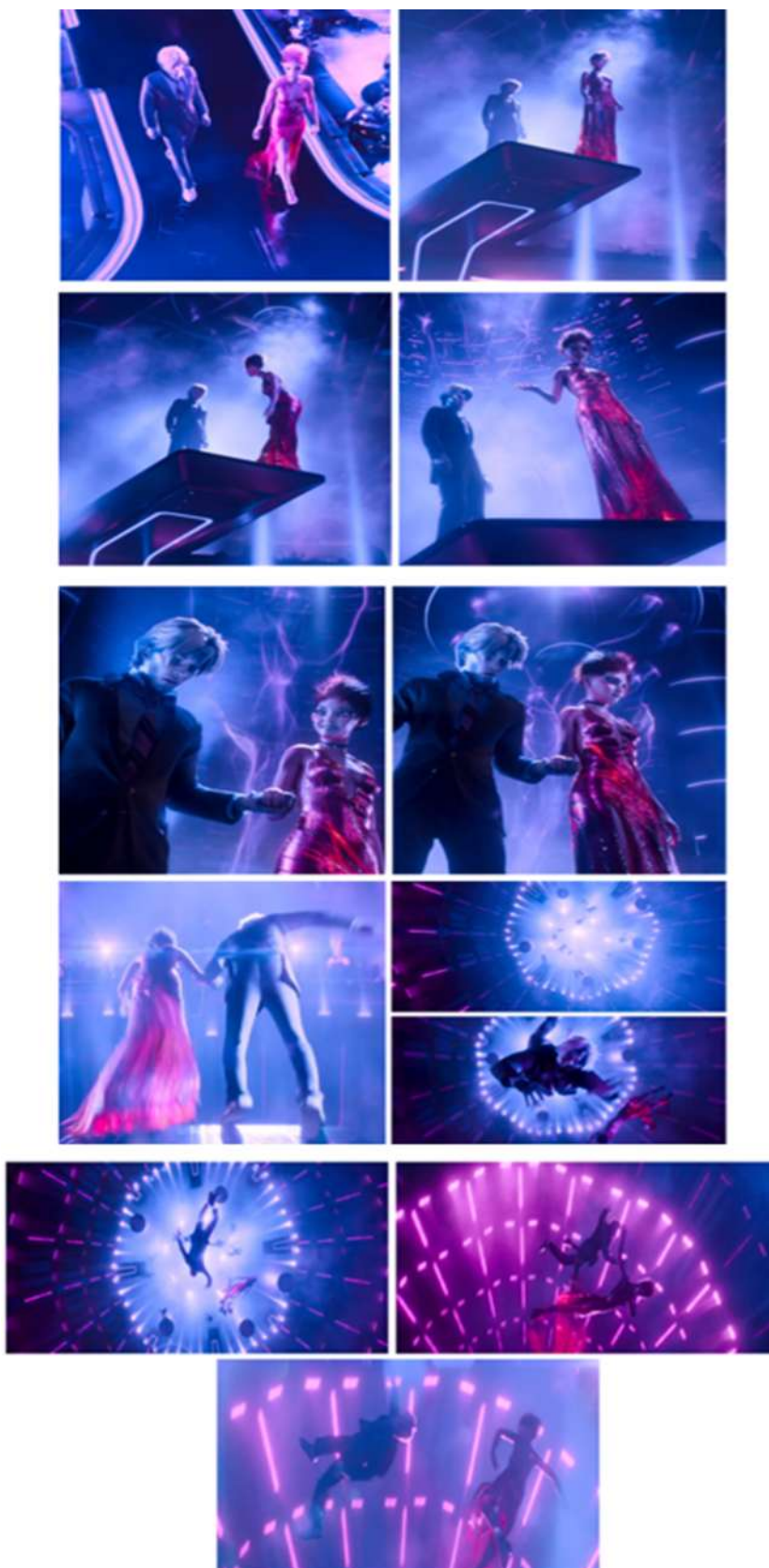
No que se refere à faculdade de generalizar, podemos dizer que o espectador, pode interpretar o OASIS, numa perspectiva política e econômica, sendo que há jogadores que visando lucros, se valem de métodos escusos, ilegais, mas que não excluem a previsão, o mapeamento e cálculos, bem como força, intimidação e intervenção. As cores azuladas e a transparência dos objetos, pelos simbolismos desses elementos, conferem às cenas uma atmosfera sobrenatural, bem como sugere ambiguidades, pois não dá para prever o que virá após o acionamento dos comandos.

No deslocamento da experiência à administração é que Virilio (2014) nos ajuda a qualificar o modo como o visível passa a ser organizado nas cenas. Elas mostram que poder não se exerce aqui pela ocupação do território, mas pelo controle dos acessos, das mediações e das passagens. A própria ideia de limite, nesse regime, deixa de se comportar como barreira e passa a operar como interface: “a superfície-limite não parou de sofrer transformações [...] das quais a última é provavelmente a da interface” (Virilio, 2014, p. 9). O que se torna visível não é o desaparecimento da fronteira, mas sua mutação em dispositivo operacional.

A presença recorrente de telas, projeções e camadas informacionais materializa esse regime. Entre decisão e ação interpõe-se a interface; entre presença e consequência, o cálculo. Ao descrever esse novo estatuto da tela, Virilio (2014, p. 10), nos diz que com a interface, instala-se “uma visibilidade sem face a face” (Virilio, 2014, p. 10). A cena, então, tende a se orientar menos pelo encontro e mais pela observação mediada, por um ver que antecede a ação e busca organizar o visível antes que ele se converta em acontecimento. O presente é o tempo da disputa, e a cena o mostra como disputa assimétrica: de um lado, sujeitos que se arriscam no jogo; de outro, uma corporação que pretende redesenhar as regras de fora, acelerando o desfecho por meios administrativos e violentos. O futuro, nesse horizonte, deixa de ser promessa de ampliação e passa a ser ameaça de captura: a plataforma capaz de construir outros mundos tende a ser tratada como infraestrutura privada, e os modos de vida que ela permite ficam condicionados por governança corporativa.

Por fim, as cenas que compõem a Figura 10.

Figura 10 – O Salto: um pacto de confiança entre Parzival e Art3mis



Fonte: Jogador número 1 (2018).

O cor-de-rosa e o azul preponderam nas cenas onde as luzes ganham formas diversas. Há formas, corpos leves, que parecem flutuar. A faculdade de contemplar ao se fazer presente, leva o espectador a fazer conjeturas sobre essa dança inundada de luzes coloridas. As cores constroem uma ambiência em que predomina a leveza e que suscita a imaginação, o que aproxima o espectador da experiência dos protagonistas.

A faculdade de atentar para, de observar os detalhes, mostra a presença da IOI, o que introduz o risco para essa ação de Pazival e Art3mis, avatar de Samantaha Cook, uma jogadora jovem e também uma das primeiras a avançar na busca de *Easter Egg*. Art3mis reage primeiro, endurece a postura, mede o entorno; Parzival acompanha e desloca o foco do encontro para o campo ao redor. Em segundos, o fluxo que parecia coreografado passa a parecer fuga. A montagem acelera, a câmera os segue em deslocamento rápido, e o clube, antes lugar de convivência, se reconfigura como labirinto hostil.

Ao chegarem a uma borda, as cenas suspendem a velocidade, como a ação demandasse uma decisão, uma escolha. O vazio entra em cena, quando então Art3mis olha para Parzival e estende a mão. O gesto de dar as mãos reafirma um vínculo e Parzival não negocia nem procura outra saída; ele aceita. O salto, então, deixa de ser apenas fuga e se torna pacto encarnado. A câmera acompanha a queda e faz o chão virar nada; o corpo atravessa o limite do espaço do clube e o encontro, que começou como dança e leitura mútua no ritmo, se conclui como decisão conjunta diante do abismo. Os dois avatares dançam ao som da música do Bee Gees, *Stayin Alive*, um clássico da banda, lembrando a cena do filme *Os Embalos de Sábado à Noite* (1977), com direção de John Badham e produção de Norman Wexler, com a dança dos protagonistas John Travolta e Cynthia Rhodes.

Assim, há a constatação da ação empreendida em conjunto, no entanto, os efeitos qualitativos das cenas podem reavivar a imaginação do espectador e transportá-lo para um universo fantástico, onde tudo é possível.

A faculdade de generalizar pode ser exercitada pelo espectador. Em termos de modos de vida, o gesto de dar as mãos e saltar faz emergir uma regra do OASIS: vínculos se constroem em fluxo, mas se provam sob risco. O salto reconfigura o espaço. Vale lembrar que a imagem técnica “[...] deixa de ser uma simples cópia da realidade e passa a adquirir dinamismo e vida própria”, articulando “narrativas que apresentam novas relações espaço-temporais” (Martins, 2013, p. 19). E, a relação

passado/presente/futuro se costura com a dança dos avatares, tal com em Os embalos de sábado à noite, que reaviva o repertório do espectador. O OASIS, assim, em termos gerais, se alimenta da cultura pop dos anos de 1980 e 1990, para produzir formas de presença e desejo. As cenas em que Parzival aparece no local em que se conectou mostram que as sensações propiciadas no OASIS não atravessam fronteiras, pois são sentidas no próprio corpo, simultaneamente, por aparatos tecnológicos (fora do OASIS).

Aqui, a ideia de que a vida virtual não é ausência de mundo, mas forma de convivência efetiva, ainda que “não presente” no sentido clássico, encontra apoio em Lévy: “Uma comunidade virtual pode, por exemplo, organizar-se sobre uma base de afinidade [...] Apesar de ‘não presente’, essa comunidade está repleta de paixões e projetos, de conflitos e amizades” (Lévy, 2017, p. 20). O salto concretiza isso no nível da cena: a confiança não se declara; ela se pratica sob risco.

Essas cenas mostram também que “imagem técnica e mundo parecem se encontrar no mesmo nível da realidade objetiva” e, por isso, “o observador, espectador, confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos” (Martins, 2013, p. 18-19). Na passagem às imagens digitais, “a imagem [...] deixa de ser uma simples cópia da realidade e passa a adquirir dinamismo e vida própria”, articulando “narrativas que apresentam novas relações espaçotemporais” (Martins, 2013, p. 19). Nesse aspecto, a força do real opera via imagens técnicas no virtual.

5.2.4 A sequência da transferência do comando do OASIS

Seguem as cenas da sequência final (Figura 11). As cenas desta sequência mostram o fim de Halliday no comando do jogo. Em primeiros planos e planos médios, inundados de tons amarelados e muita luz, as cenas constroem uma ambiência expansiva e aconchegante. Em instantes de contemplação, o espectador pode ser inundado por euforia e expectativa.

Figura 11 – O fim



Fonte: Jogador Número 1 (2018).

Mas a faculdade de observar acompanha a desintegração de Anorak e a volta de Halliday. No centro do espaço dourado e silencioso, Anorak, figura rígida, imponente, quase mítica, começa a se desintegrar. Não é explosão nem colapso violento, mas esvaziamento: a armadura dourada se desfaz em partículas, o corpo perde densidade, como se a máscara de poder fosse apenas uma camada descartável. Esse desaparecimento implica a perda de comando. No lugar de Anorak surge Halliday já idoso, uma presença frágil: gestos contidos, olhar cansado, uma corporeidade que contrasta com o vigor anterior.

O espaço dourado dá lugar a um espaço doméstico: luz suave, televisão antiga, console rudimentar, objetos com marcas de uso. As cenas deixam a arquitetura do OASIS como plataforma e descem à escala do cotidiano, com a presença de Halliday jovem e idoso, o jovem jogando, concentrado, alheio ao peso do futuro, e o idoso observando com ternura e melancolia. Ao dizer que gosta de ter o menino por perto de vez em quando, Halliday produz uma espécie de autoarquivo: a infância aparece como lembrança ativa de um antes, anterior ao medo, já que Halliday afirmou que criou o OASIS porque nunca se sentiu à vontade no mundo real e que vivia com medo de errar, de se expor, de se aproximar.

É dentro desse quarto que Halliday mostra o botão, um objeto simples, quase banal e, ao fazê-lo, enfatiza com quem está o poder. Se acionado, o botão encerra tudo, apaga servidores e *backups*, elimina qualquer possibilidade de retorno. Em uma das cenas, Parzival recebe o *Easter Egg*, que agora lança sua luz dourada fora do OASIS. A montagem então costura real e virtual, pois o *Easter Egg* se torna visível no OASIS e no mundo real.

A inscrição “FIM DE JOGO” na televisão antiga fecha a montagem temporal: o passado tecnológico do quarto (a TV, o console) se torna superfície de encerramento do virtual. O menino deixa o controle e caminha para se juntar a Halliday, e ambos se dirigem à porta como quem abandona definitivamente aquele espaço. A conversa final, “você é um avatar?”, “você morreu?”, “quem é você?”, recoloca o estatuto do que se vê: Halliday confirma que morreu e, ao fazê-lo, transforma a cena num limiar entre presença e ausência. O sorriso pequeno, o “Adeus, Parzival. Obrigado por jogar o meu jogo”, e a porta se fechando selam a sequência como despedida.

As cenas que seguem as da Figura 11, intercalam o que acontece no mundo real, perseguição final, confronto em *The Stacks*, tentativa desesperada de Sorrento de impedir o fim do jogo, revolta da população, chegada da polícia, colapso do controle

Corporativo, para impedir que o encerramento se reduza a uma epifania privada. O fim do jogo reverbera socialmente porque o OASIS sustentava as experiências de vida no cotidiano das pessoas. O gesto de *Wade* retirando os óculos, com a lágrima visível, e o toque de Samantha no mundo real, sem euforia, com silêncio e reverberando um certo alívio, sinaliza para um novo modo de vida, um novo modo de administrar o OASIS.

Ao exercitar a faculdade de generalizar, retomando as cenas da Figura 11, pode-se dizer que o gesto de apertar o botão lembra que a virtualização recorta o espaço-tempo clássico e dá vez à “ubiquidade, simultaneidade, distribuição irradiada ou distribuição massivamente paralela” (Lévy, 2017, p. 21). No filme, essa potência de ubiquidade é exatamente o que torna o botão grave: desligar não é “fechar um jogo”, é interromper uma infraestrutura que se espalha, que sustenta vidas e sincronizações, tipo de regime que deve “sempre se inserir em suportes físicos, se atualizar aqui ou alhures, agora ou mais tarde” (Lévy, 2017, p. 21).

A fala de Halliday sobre medo, exposição e recusa de vínculo recoloca essa transformação também no nível biográfico: o virtual surge como arranjo técnico que responde a uma dificuldade de habitar o mundo. Nesse mesmo eixo, Lévy descreve a multiplicação contemporânea de espaços como um nomadismo específico.

[...] em vez de seguirmos linhas de errância e de migração dentro de uma extensão dada, saltamos de uma rede a outra, de um sistema de proximidade ao seguinte. Os espaços metamorfoseiam, se bifurcam a nossos pés, forçando-nos a heterogênesse (Lévy, 2017, p. 23).

Em termos de modo de vida, pode-se dizer que o OASIS poderá ser administrada incorporando interrupções, para que a vida cotidiana não seja abarcada pelas experiências que ela propicia. Em termos de real/virtual, as cenas propõem uma coexistência sob tensão, culminando no instante em que os regimes parecem se tocar sem mediação e, logo em seguida, se separam no gesto de desconexão. Em termos de passado/presente/futuro, o quarto de infância faz com que passado, presente e futuro coexistam: o passado retorna como origem, o presente como transmissão e decisão quanto ao futuro do OASIS e o futuro, como um novo modo de governança. As cenas mostram que afinal, o virtual é real, no entanto, somente o que está fora do OASIS é inescapável.

5.2.5 Considerações sobre o filme a partir das sequências analisadas

A partir das análises das sequências, que por se constituírem em sequências que não rompem com a lógica do filme como um todo, podemos sugerir que o filme *Jogador Número 1* (2018), quanto à relação passado, presente e futuro, de modo geral, gerou uma nostalgia reflexiva, conforme Huyssen (2014). O anseio nostálgico do passado se tornou visível e latente com as cenas que fazem referência a produtos culturais, filmes, músicas, como nas que mostram a importância do Halliday Journals no OASIS, bem como nas cenas que envolvem a decisão final de modificar o modo como o OASIS passaria a compor o cotidiano das pessoas, com a volta a um tempo em que as experiências em ambientes virtuais ainda não preponderavam. E ainda, o filme, ao resgatar outros filmes, está colocando em movimento a própria memória do cinema e, de modo geral, a memória da mídia.

Assim, o filme, como um todo, valoriza a memória. Aqui alertamos para o fato de que, conforme Huyssen (2000), a memória ganhou relevância na cultura ocidental, nos anos recentes, e conseqüentemente o passado, centralidade essa que antes era dada ao futuro, principalmente nas primeiras décadas do século XX.

Segundo Huyssen (2000, p. 25), o que nos leva a privilegiar o passado e, portanto, responder ao cultivo da memória, pode ser: “[...] uma lenta, mas palpável transformação da temporalidade nas nossas vidas, provocada pela complexa interseção de mudança tecnológica, mídia de massa, e novos padrões de consumo, trabalho e mobilidade global”. Assim, a cultura da memória, como enfatiza Huyssen (2000, p. 26), “preenche uma função importante nas transformações atuais da experiência temporal, no rastro do impacto da nova mídia na percepção e na sensibilidade humanas”.

Em relação à memória da mídia, Huyssen (2000, p. 19) explica que as “estruturas da memória pública midiaticizada ajudam a compreender que, hoje, a nossa cultura secular, obcecada com a memória, tal como ela é, está também tomada por um medo, um terror mesmo, do esquecimento”. Assim, para o cinema e suas produções não caírem no esquecimento, o filme leva o espectador a reavivar a memória em relação a filmes produzidos no passado.

Em relação aos efeitos no espectador, lembrando que a nostalgia crítica valoriza “fragmentos estilizados da memória e temporaliza o espaço” (Huyssen, 2000, p. 93), então o filme corrobora com a ideia de que a saudade e o pensamento

crítico não são contraditórios, não se opõem, uma vez que “as lembranças afetivas não livram o indivíduo da paixão, do julgamento ou da reflexão crítica” (Huysen, 2000, p. 93).

Assim, o filme nos faz mais seduzidos pela memória.

Quanto à relação real/virtual, o filme deixa claro que o virtual é real, e que a vivência de experiências em ambientes digitais pode ser balizada pelos usuários, embora essas “escolhas” permaneçam atravessadas pela forma como se dá a gestão do dispositivo. Nesse sentido, Jogador Número 1 também pode levar o espectador a pensar o metaverso menos como promessa abstrata de futuro e mais como um regime de mediação do cotidiano, no qual sociabilidade, consumo, lazer e trabalho passam a depender de infraestruturas e de arranjos de governança.

Lembramos, assim, que o metaverso pode ser compreendido como um universo no qual as pessoas ingressam por meio de avatares e realizam atividades sociais em um ambiente eletrônico compartilhado, como o próprio OASIS dramatiza. E, como mostramos no estado da questão, experiências anteriores, como Second Life (2003) e, mais tarde, plataformas e jogos que incorporam sociabilidade em tempo real, personalização de avatares e construção de espaços, ajudam a situar a imaginação do filme em uma genealogia que já vinha sendo experimentada culturalmente, de modo que o OASIS não aparece apenas como futurismo, mas como intensificação e dramatização de tendências em curso.

No entanto, o que o filme evidencia, ainda que de modo ficcional, é que a expansão dessas experiências não depende apenas do desejo de imersão: ela se liga a condições materiais de acesso e conectividade e, sobretudo, a disputas sobre controle e regulação do ambiente digital, reforçando a importância de discutir, no presente, quais modelos de governança podem orientar futuros possíveis para o metaverso.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa partiu de uma inquietação central: compreender, a partir do filme *Jogador Número 1* (2018), como o cinema de ficção científica pode sugerir possíveis novos modos de vida que se configuram quando o cotidiano passa a ser atravessado por ambientes tecnicamente mediados, tanto na relação real/virtual quanto na articulação entre passado, presente e futuro. Desde o início, a pesquisa assumiu uma decisão metodológica clara: tomar o filme como objeto empírico principal e interrogá-lo por sua lógica interna, por seus procedimentos audiovisuais e por sua capacidade de organizar experiências, evitando deslocamentos para leituras externas que dissolvessem sua materialidade cinematográfica. Nesse sentido, a obra literária de Ernest Cline foi mobilizada apenas como matriz narrativa do universo ficcional, sem comprometer a autonomia do filme enquanto objeto de análise.

Em consonância com o que foi explicitado no resumo, o objetivo geral da pesquisa foi compreender como o filme tece possíveis novos modos de vida tanto na relação real/virtual quanto na relação passado/presente/futuro. Como objetivos específicos, buscou-se explicitar o potencial de *Jogador Número 1* para questionar essas relações e identificar os modos de vida que emergem a partir delas. Esses objetivos foram alcançados à medida que a análise se concentrou não no enredo em si, mas na experiência construída pelo filme: na maneira como imagens, sons, ritmos e encadeamentos de cenas produzem efeitos de sentido, orientam o olhar do espectador e tornam visíveis formas de habitar, de se vincular e de existir em um mundo atravessado por mediações técnicas.

O percurso metodológico adotado buscou sustentar essa consolidação por meio de escolhas que preservassem a lógica interna do filme e evitassem a fragmentação do objeto. A opção por trabalhar com sequências articuladas, acompanhando o desenvolvimento do universo ficcional sem reduzi-lo a exemplos isolados, permitiu observar de que modo aspectos qualitativos, referenciais e simbólicos se combinam na composição das cenas e na construção progressiva de seus efeitos. Mais do que aplicar categorias previamente definidas, a pesquisa exigiu um exercício constante de atenção à cena, ao que ela oferece e ao modo como organiza a experiência do espectador.

Um aspecto decisivo da pesquisa foi a própria organização do percurso analítico. A estrutura em etapas não funcionou como um roteiro rígido, mas como uma

disciplina de leitura: primeiro, a abertura para o impacto sensível das cenas; depois, a coleta de pistas e relações internas; por fim, a generalização cuidadosa, capaz de produzir inferências sem forçar a imagem. Esse método exigiu atenção constante ao risco de dois extremos: a leitura apressada, que reduz a cena a enredo; e a leitura excessivamente explicativa, que pretende antecipar a cena por conceitos. A dificuldade maior, ao longo da pesquisa, foi sustentar esse equilíbrio em todas as sequências: manter a análise próxima o suficiente para não se dissolver em generalidades, e distanciada o bastante para que os resultados não fossem apenas impressões pessoais. Esse tensionamento atravessou a escolha do objeto empírico e da fundamentação teórica, a escrita e a necessidade de reiterar, em cada etapa, que a hipótese precisa ser conquistada pela forma, e não declarada antes dela.

Nesse sentido, a seleção de conjuntos sequenciais mostrou-se especialmente fecunda. As análises evidenciaram que o filme constrói o real e o virtual não como mundos apartados, mas como regimes articulados por operações materiais, sociais e afetivas. O que aparece fora do OASIS, precariedade, empilhamento, circulação forçada, improvisado, não é um “fora” neutro: é a base que torna inteligível porque a conexão se impõe como condição de vida. A sequência inicial, ao apresentar *The Stacks* e o percurso de Wade, permitiu reconhecer um modo de habitar marcado por instabilidade e conectividade como organização do cotidiano. O filme não trata a entrada no OASIS como fuga simples; ele a prepara como passagem, como protocolo, como acoplamento, insistindo na materialidade do gesto e na disciplina do corpo antes da expansão sensorial do mundo virtual.

Já a sequência da corrida e a visita ao Halliday Journals deslocou a análise para um eixo que se revelou estruturante: o OASIS não é apenas arena de ação, mas também sistema de regras, leitura e interpretação. A corrida, enquanto prova coletiva, expõe que a vitória não depende apenas de desempenho, mas de compreensão; e o arquivo surge como dispositivo que organiza o visível, orienta a atenção e transforma memória em chave de avanço. Com isso, a vida no OASIS aparece como um modo de existência em que repertório cultural não é ornamento, mas mecanismo; onde reconhecimento e sobrevivência dependem de ler a regra do mundo em tempo real, sob pressão, e de converter lembrança em ação.

A sequência da consagração de Parzival e a progressiva explicitação da lógica corporativa do IOI tornaram mais claro outro resultado: o ambiente virtual, tal como dramatizado pelo filme, não é apenas espaço de liberdade; ele é também campo de

disputa por governança. A celebração pública, os placares, as inscrições flutuantes e os ritos de reconhecimento mostram que o virtual institui status e distribui valor. Em paralelo, o modo como a corporação opera, por telas, cálculos, comandos e intervenção, explicita que o poder, nesse universo, não se exerce primariamente pela ocupação do território, mas pelo controle das mediações, dos acessos e das regras. O OASIS aparece, então, como plataforma: uma ambiência social atravessada por interesses econômicos, em que as formas de presença dependem de sistemas técnicos e decisões políticas. Isso reforça um dos resultados mais consistentes da pesquisa: o filme permite pensar o real/virtual como uma relação atravessada por infraestrutura e gestão, e não apenas por desejo e imaginação.

As cenas envolvendo Parzival e Art3mis, especialmente no salto, ofereceram um contrapeso fundamental a essa dimensão sistêmica: nelas, o filme torna sensível que vínculos, confiança e risco continuam sendo o núcleo dramático da experiência, mesmo em um ambiente avatariar. O virtual, aqui, não diminui a densidade afetiva; ele a reorganiza. A convivência aparece como fluxo, mas é testada em decisões que exigem aposta no outro. Esse resultado foi importante para a tese porque impede uma leitura simplificadora do metaverso como mero espetáculo: o filme mostra que novas formas de sociabilidade se constituem por mediações, mas não se esgotam nelas; elas se realizam em práticas, escolhas e pactos.

Por fim, a sequência de transferência do comando e o encerramento do jogo produziram uma síntese potente do percurso: o filme devolve o problema do virtual para a escala da decisão e da responsabilidade. Ao deslocar o ápice para um espaço doméstico e para uma conversa final, o desfecho reordena a grandiosidade do OASIS, reinscrevendo-a como algo que pode ser interrompido, administrado e limitado. O gesto de desconexão, a reorganização do cotidiano e o retorno ao toque no mundo físico não negam o virtual; indicam a necessidade de governá-lo. Assim, a pesquisa pôde concluir que, no interior da narrativa fílmica, a questão decisiva não é escolher entre real e virtual, mas aprender a viver na alternância entre ambos e, sobretudo, decidir quem controla as condições dessa alternância.

Ao longo da pesquisa, foi inevitável lidar com dificuldades próprias de um objeto tão saturado de referências culturais e de um tema atravessado por discursos tecnológicos contemporâneos. Houve o desafio de não reduzir o filme a um inventário de citações pop, nem a um argumento prévio sobre tecnologia; e houve o desafio de sustentar uma escrita que acompanhasse o ritmo do filme sem reproduzir seu fascínio

de modo acríptico. Também exigiu atenção ao escolher sequências significativas sem transformar a análise em resumo do longa; construir uma leitura que permanecesse representativa do filme como totalidade, mas ancorada em recortes observáveis. Nesse processo, a tese se constituiu como exercício de rigor e contenção: aceitar que a força do argumento precisaria nascer do próprio percurso de descrição e inferência, e que o resultado final deveria ser legível como trabalho de pesquisa, não como opinião.

O resultado mais amplo que se pode afirmar, ao final, é que Jogador Número 1 se mostrou um objeto privilegiado para pensar o real/virtual como problema de vida e de organização social, justamente porque o filme encena, com clareza, a dependência cotidiana de uma infraestrutura de experiência, e simultaneamente dramatiza o conflito sobre sua captura, seu controle e sua promessa de comunidade. As análises permitiram reconhecer que os modos de vida sugeridos pelo filme se estruturam por conectividade, por circulação contínua, por repertório cultural como mecanismo, por reconhecimento publicável e por disputas de governança. Em vez de opor “mundo real” e “mundo virtual”, o filme reconfigura a pergunta: que tipo de vida se instala quando a presença passa a ser produzida por protocolos técnicos, e quando sociabilidade, identidade e acesso são regulados por plataformas?

Ao longo do percurso, a pesquisa dialogou com autores como Aumont e Marie, Pierre Lévy, Paul Virilio, Alice de Fátima Martins, Andreas Huyssen, Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété, Drigo e Souza, entre outros, cujas contribuições foram fundamentais para a delimitação do objeto, para o desenho metodológico e para a sustentação crítica da análise. Ainda assim, o fechamento da pesquisa indica que, neste momento, não se faz necessária uma reiteração teórica extensiva para sustentar a tese: a de que o filme Jogador Número 1 engendra novos modos de vida.

Ao mesmo tempo, reconhece-se que esse mesmo percurso abre novas possibilidades de pesquisa. Uma primeira perspectiva seria ampliar o estudo comparativo para outros filmes de ficção científica que trabalhem ambientes de imersão, telepresença ou mundos híbridos, de modo a verificar permanências e variações na construção audiovisual da alternância real/virtual. Outra via seria revisitar o próprio Jogador Número 1 sob ângulos ainda não explorados aqui com a mesma ênfase: por exemplo, aprofundar a análise do som e da música como operadores de memória e de governança do afeto; ou investigar com mais detalhe a forma como o filme articula corporeidade, vulnerabilidades do corpo físico, risco e visibilidade,

especialmente nos deslocamentos entre avatar e corpo físico; ou ainda examinar a economia interna do OASIS como sistema de trabalho, consumo e monetização, articulando a narrativa a formas contemporâneas de plataforma e mercado.

Há também uma possibilidade promissora de revisão do objeto a partir do presente: reabrir o filme à luz das transformações recentes na cultura digital, nas práticas de sociabilidade em ambientes imersivos e nos debates sobre regulação de plataformas. Isso permitiria testar se certos elementos que o filme dramatiza como ficção, captura corporativa, infraestrutura como condição de vida, disputa por regras e acessos, ganharam novas formas, novas escalas e novas urgências. Em outras palavras: sem mudar o objeto, mudar a pergunta, preservando o rigor metodológico já consolidado.

Encerrar esta pesquisa é, portanto, reconhecer um duplo movimento: a conclusão de um percurso de anos, feito de escolhas, recortes, reescritas e disciplina de análise; e, ao mesmo tempo, a manutenção de uma frente de continuidade, porque o tema que a atravessa não se encerra com a nossa análise. Se esta tese conseguiu chegar até aqui com consistência, foi por permanecer fiel ao seu próprio método: olhar o cinema com atenção ao que a cena produz e fazer desse olhar uma forma de ler o mundo e pensar o presente. E é justamente essa consolidação, mais do que qualquer fórmula conclusiva, que permite encerrar esta pesquisa com a sensação de percurso cumprido e com a convicção de que a busca por compreender as formas de vida implicadas nas relações real/virtual e passado/presente/futuro permanecem em movimento, como um horizonte que segue solicitando novas perguntas, novos recortes e novos objetos.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme**. Lisboa: Texto e Grafia, 2013.

BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva, 2012.

BURKE, Edmund. **Investigação filosófica sobre a origem de nossas ideias do sublime e da beleza**. São Paulo: Edipro, 2016.

CAMPOS, Rodrigo Sombra Sales. **O cinema de John Akomfrah**: passagens entre a diáspora e o arquivo. 2019. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: https://www.pos.eco.ufrj.br/site/download.php?arquivo=upload/tese_rcampos_2019.pdf. Acesso em: 28 jan. 2025.

CANGUÇU, Cristiano Figueira. **Modos de narrar mundos**: trama e exposição em filmes de ficção científica. 2018. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018. Disponível em: <https://www2.uesb.br/curso/cinema/wp-content/uploads/2024/05/Cristiano-Cangucu-Tese-de-doutorado.pdf>. Acesso em: 28 jan. 2025.

CARDOSO, Suzana Guedes. **Interações sociais e usabilidade na realidade virtual**. 2014. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: https://sucupira.legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=1778992. Acesso em: 28 jan. 2026.

CASTILHO, Paloma Marcela Carvalho de. **De macaco selvagem a anjo espacial**: a visão de Stanley Kubrick sobre a Guerra Fria e a manifestação do sublime em 2001: Uma Odisseia no Espaço. 2019. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Bauru, 2019. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstreams/4ed675f7-8eec-4d04-9048-0da4e90e3fc2/download>. Acesso em: 28 jan. 2025.

CASTORIADIS, Cornelius. **A instituição imaginária da sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 1982.

CHAGA, Ana Carolina. **Ex-Machina e a representação feminina em seres artificiais no cinema**. 2021. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2021. Disponível em: https://estaticos.animaeducacao.com.br/medias/20250717153927/Dissertacao_Ana-Carolina-Chaga.pdf. Acesso em: 28 jan. 2025.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos**: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. Rio de Janeiro: José Olympio, 2008.

CORRÊA, Bruno da Costa. **A construção do conhecimento nos metaversos: educação no Second Life**. 2009. Dissertação (Mestrado em Semiótica, Tecnologias de Informação e Educação) – Universidade Braz Cubas, Mogi das Cruzes, 2009. Disponível em: http://joaomattar.com/bruno_correa_ubic-dissertacao-2009.pdf. Acesso em: 28 jan. 2026.

ELIAS, Norbert. **Sobre o tempo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

FARINA, Modesto *et al.* **Psicodinâmica das cores na comunicação**. São Paulo: Blucher, 2011.

FIALHO, Clinton Davisson. **Sonhos elétricos: uma análise da construção do imaginário do computador pessoal no cinema americano do início dos anos 80**. 2017. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/bitstream/ufjf/5895/1/clintondavissonfialho.pdf>. Acesso em: 28 jan. 2025.

FREIRE, Rafael Dantas. **Relatório minoritário: a exceção como paradigma de futuro no cinema de ficção científica**. 2023. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/60498/1/TESE%20Rafael%20Dantas.pdf>. Acesso em: 28 jan. 2025.

FRID, Marina de Castro. **Espelhos do tempo: viagem e transitoriedade nas narrativas cinematográficas**. 2018. Tese (Doutorado em Comunicação) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/34902/34902.PDF>. Acesso em: 28 jan. 2025.

GARCIA, Margarete Schimidt de Mendes. **Cenas da vida virtual: amor, corpo e subjetividade numa sociedade do consumo e do entretenimento**. 2009. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo) – Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo, 2009. Disponível em: <https://centraldecases.espm.br/wp-content/uploads/2019/03/ppgcom-2009-margarete-garcia.pdf>. Acesso em: 28 jan. 2026.

HUYSSSEN, ANDREAS. **Culturas do passado presente: modernismo, artes visuais, políticas da memória**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

JOGADOR Número 1. Direção: Steven Spielberg. Produção: Steven Spielberg, Donald De Line, Dan Farah, Kristie Macosko Krieger. Roteiro: Zak Penn, Ernest Cline. Estados Unidos: Warner Bros Pictures; Amblin Entertainment; Village Roadshow Pictures, 2018. 1 filme (140 min), son., color. (Aumont Marie).

JURASSIC PARK. Direção: Steven Spielberg. Produção: Kathleen Kennedy; Gerald R. Molen. Roteiro: Michael Crichton; David Koepp. Estados Unidos: Universal Pictures; Amblin Entertainment, 1993. 1 filme (127 min), sonoro., colorido.

KING KONG. Direção: Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack. Produção: Merian C. Cooper. Roteiro: James Ashmore Creelman, Ruth Rose. Estados Unidos: RKO Radio Pictures, 1933. 1 filme (100 min), sonoro, preto e branco.

LEMOS, Joana Henry. **Aelita, a rainha de Marte**: o construtivismo Russo e algumas ideias sobre a formação da imagem. 2022. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2022. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/Busca/Download?codigoArquivo=551015&tipoMidia=0>. Acesso em: 28 jan. 2025.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 2017.

LINS, Arthur Fernandes Andrade. **Ficção científica em estado de invenção**: cinema brasileiro 2010 e suas múltiplas relações com o gênero. 2022. Tese (Doutorado em Cinema e Audiovisual) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2022. Disponível em: https://ppgcine.cinemauff.com.br/wp-content/uploads/2023/06/Arthur-Lins-FICCAO-CIENTIFICA-EM-ESTADO-DE-INVENCAO_-CINEMA-BRASILEIRO-2010-E-SUAS-MULTIPLAS-RELACOES-COM-O-GENERO.pdf. Acesso em: 28 jan. 2025.

MAGALHAES, Ivan dos Santos Freire. **The Future has a Silver Lining**: RoboCop e o cinema cyberpunk dos anos 1980 e 2010. 2019. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2019. Disponível em: https://estaticos.animaeducacao.com.br/medias/20250717155614/uam-dissertacao_ivan-dos-santos-freire-magalhaes.pdf. Acesso em: 28 jan. 2025.

MARTINS, Alice de Fátima. **Saudades do futuro**: ficção científica no cinema e no imaginário social sobre o devir. São Paulo: Annablume, 2013.

NÓBREGA-TERRIEN, Silvia Maria; TERRIEN, Jacques. Os trabalhos científicos e o estado da questão: reflexões teórico-metodológicas. **Estudos em Avaliação Educacional**, São Paulo, v. 15, n. 30, p. 5-16, 2004. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-68312004000100001. Acesso em: 15 dez. 2022.

NUNES, Rodrigo Figueiredo. **O cinema fantástico no Rio Grande do Sul (1960–2020)**. 2021. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2021. Disponível em: <https://repositorio.pucrs.br/dspace/handle/10923/17265>. Acesso em: 28 jan. 2025.

OLIVEIRA, Claudia Silene Pereira de. **Cinema VR**: entre fronteiras. 2022. Tese (Doutorado em Mídia e Tecnologia) – Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2022. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/Busca/Download?codigoArquivo=551015&tipoMidia=0>. Acesso em: 28 jan. 2025.

OLIVEIRA, Igor Silva de. **Traficantes e substitutos**: representações da telepresença em filmes de ficção científica. 2013. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/bitstream/ufjf/1221/1/igorsilvadeoliveira.pdf>. Acesso em: 28 jan. 2025.

PEIRCE, Charles Sanders. Principles of philosophy. In: HARSTONE, C.; WEIS, P. **Collected Papers of Charles Sanders Peirce**. Cambridge: Harvard University Press, 1931.

PEREIRA, Itamar de Carvalho. **Metaverso**: interação e comunicação em mundos virtuais. 2009. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade de Brasília, Brasília, 2009. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/handle/10482/4863>. Acesso em: 28 jan. 2025.

PESSOA, Fernando. **O eu profundo e os outros eus**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

PIEIDADE FILHO, Lucio de Franciscis dos Reis Piedade. **O chamado de Lovecraft**: visões da América Profunda no cinema de horror da segunda metade do século XX. 2019. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2019. Disponível em: https://estaticos.animaeducacao.com.br/medias/20250717155619/uam-tese_lucio-de-franciscis-dos-reis-piedade-filho.pdf. Acesso em: 28 jan. 2025.

REIS, Lucas Bernardo. **Corpos tecnológicos na ficção científica**: apropriação e imaginário cyberpunk nos EUA e no Japão. 2020. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2020. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/53405/1/2020_dis_lbreis.pdf. Acesso em: 28 jan. 2025.

SANDI, André Quiroga. **Cenários e adaptações das organizações ao Second Life**. 2009. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2009. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/bitstream/handle/UNISINOS/2528/AndreSandiComunicacao.pdf?sequence=1>. Acesso em: 28 jan. 2025.

SANTOS, Flávia Martins dos. **Do segundo corpo**: reflexões sobre os investimentos na imaterialidade. 2010. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2010. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/76/o/FL%C3%81VIA_MARTINS_DOS_SANTOS.pdf. Acesso em: 28 jan. 2025.

SCARPELLI, Alexandre Camargo. **Som e música da ficção científica em quatro obras do cinema brasileiro**. 2020. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/20.500.14289/12990>. Acesso em: 28 jan. 2025.

SEPPI, Isaura da Cunha. **O sentimento de presença em mundos virtuais**: a saga de Janjii Rugani, a jornada de um avatar no metaverso. 2017. Tese (Doutorado em Multimeios) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2017. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1632443>. Acesso em: 28 jan. 2025.

SODRÉ, Muniz. **A ficção do tempo**: análise da narrativa de science fiction. Petrópolis: Vozes, 1973.

STAM, Robert; SHOHAT, Ella. Teoria do cinema e espectralidade na era dos “pós”. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). **Teoria contemporânea do cinema: pós-estruturalismo e filosofia analítica**. São Paulo: Editora Senac, 2005. p. 381 – 424.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papyrus, 2002.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico**. São Paulo: Editora 34, 2014.

WASCHBURGER, Carina Schroder. **Protagonismo feminino no cinema de ficção científica: um estudo a partir da personagem Ellen Ripley**. 2020. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2020. Disponível em:

<https://repositorio.pucrs.br/dspace/handle/10923/16688>. Acesso em: 28 jan. 2025.