

Notas introdutórias ao cinema interativo

Paulo Alcântara¹

Karla Brunet²

***Resumo:** O presente artigo traz um apanhado de diferentes conceitos sobre o cinema interativo e identifica as dificuldades para a elaboração de uma definição para este tipo de cinema. Traçaremos uma breve história, passando pela discussão entre duas abordagens sobre o que pode vir a ser este cinema, relacionando aspectos importantes da narrativa e identificando elementos que apontem para uma perspectiva de futuro.*

***Palavras-chave:** cinema interativo, narrativa, linguagem, audiovisual*

Considerações sobre o cinema clássico

Antes de discorrer sobre o cinema interativo, é importante fazer uma breve descrição sobre as origens e desenvolvimento do cinema clássico e do que chamamos de linguagem cinematográfica.

Analisando o seu dispositivo técnico, podemos dizer que o cinema nasceu como uma evolução da câmera escura renascentista, do daguerreótipo, da lanterna mágica de Kirchner, dos experimentos com a câmera-revólver de Janssen e do fuzil fotográfico de Marey. No final do século XIX grande parte dos países do hemisfério norte desenvolviam pesquisas e experimentos da imagem em movimento (Bernardet, 2006), era interesse na época descobrir uma forma de recriar essas imagens. Cientistas como Marey interessavam-

¹ Cineasta e mestrando no Programa de pós-graduação em Cultura e Sociedade da Universidade Federal da Bahia (UFBA). Graduação em Comunicação Social pela Universidade Católica do Salvador, especialização em Cybercultura pela École des Beaux-arts de Genève (Genebra/Suíça) e em Cinematografia pela Septima Ars (Madri/Espanha). <alcantaragraph@gmail.com>

² Doutora em Comunicação Audiovisual. Professora do Programa de pós-graduação em Cultura da Universidade Federal da Bahia. Url: www.karlabru.net. <karlab@ufba.br>

se apenas no estudo do movimento e achavam completamente fora de sentido a intenção de recriar a realidade com essas imagens (Machado, 2011).

(...) ilusionistas como Reynaud e Meliès e industriais ansiosos por tirar proveito comercial da 'fotografia animada', como Edison e Lumière, estavam mais interessados no estágio da síntese efetuada pelo projetor, pois era somente aí que se podia criar uma nova modalidade de espetáculo, capaz de penetrar fundo na alma do espectador, mexer com os seus fantasmas e interpretá-lo como sujeito. (Machado, 2011, p.20)

No princípio os filmes eram feitos em um único plano fixo, como em uma peça de teatro. O ângulo de filmagem da cena partia de um único ponto de vista, como se fosse de um espectador em uma peça de teatro (Bernardet, 2006). Com o tempo, a câmera ganhou movimento, os espaços começaram a serem recortados pelos planos e as estruturas narrativas foram aperfeiçoadas. Foi criada uma linguagem da imagem em movimento. "A linguagem desenvolveu-se, portanto, para tornar o cinema apto a contar histórias" (Bernardet, 2006, p.33).

Com a aparição do vídeo e da TV, o cinema clássico entra em crise e é obrigado a se renovar. Em resposta, o cinema passa a ser sonoro e depois ganha cor. Experimentos estereoscópicos também são realizados, mas somente décadas depois seriam utilizados comercialmente em larga escala. São os chamados cinema 3D.

O cinema não seria mais o mesmo depois do advento do videotape. Ao mesmo tempo em que forneceu uma gramática visual para o vídeo, a linguagem cinematográfica foi reformulada a partir das novidades trazidas por ele.

Com a revolução digital, a técnica de finalização em vídeo passou a ser uma constante na produção de filmes. A montagem linear nas moviolas deu lugar à montagem não-linear com ajuda de computadores. Primeiro foi introduzida a intermediação digital, onde o negativo era telecinado e montado em computadores para depois voltar a ser cortado em película. A produção de câmeras que utilizam película cinematográfica foi interrompida e a maioria das produções já são feitas em câmeras digitais. O dito cinema digital foi instaurado.

Hoje, encontramos equipamentos a baixíssimo custo e alta qualidade. Isso permite uma maior democratização dos meios de produção de filmes e um aumento da mão de obra especializada neste setor. Fazer filme se tornou mais simples tecnicamente falando e isso influi diretamente na linguagem e narrativa audiovisuais.

Cinema interativo: um objeto teórico?

Cinema e tecnologia sempre estiveram interligados desde os primórdios. Na contemporaneidade, cineastas e artistas digitais se apropriam da técnica e narrativa dos games e arte interativa para aplicá-las no domínio do cinema. Neste processo temos uma mudança no status do espectador, que deixa o seu papel passivo no desenrolar da narrativa para se tornar co-autor da obra, interagindo e tomando decisões sobre o encaminhamento da história. O espectador assume o papel de participante em ambientes imersivos audiovisuais.

No entanto, existe uma grande dificuldade para definir o que é cinema interativo. Isso se deve a diversos fatores, entre eles o de envolver conceitos muito amplos como o de interatividade e por existirem pelo menos dois caminhos para ser compreendido: como narrativa não-linear e como narrativa hipercontextual.

Arlindo Machado, em seu livro *Pré-Cinemas e Pós-Cinemas*, acredita que o termo interativo é tão amplo que não define coisa alguma.

O termo interatividade se presta hoje às utilizações mais descontraídas e estapafúrdias, abrangendo um campo semântico dos mais vastos, que compreende desde salas de cinema em que as cadeiras se movem até novelas de televisão em que os espectadores escolhem (por telefone) o final da história. Um termo tão elástico corre o risco de abarcar tamanha gama de fenômenos a ponto de não poder exprimir coisa alguma. (Machado, 2011, p.224).

Raymond Williams (2004) não crê que podemos falar em interatividade em relação a maioria das tecnologias vendidas e difundidas como tal. Tais interfaces seriam na

verdade “reativas”, pois diante delas o usuário não faz senão escolher uma alternativa dentro de um leque de opções definido.

O cinema interativo é um domínio repleto de limitações. O mesmo ainda está presente somente em estudos e em projetos que buscam sua viabilidade. Apesar dos inúmeros estudos a respeito, ainda não há uma proposta viável economicamente e estruturalmente que esteja de acordo com as expectativas do espectador/usuário e ao mesmo tempo dentro das limitações tecnológicas presentes nos dias atuais (Renó & Gosciola, 2008).

O atual cinema mediado por computadores pode ser compreendido como o cinema dos primórdios, quando este ainda estava tentando formular um código de comunicação. A linguagem dos novos meios ainda está em curso de desenvolvimento (Manovich, 2001). Ainda não é possível falar de uma gramática dos novos meios como falamos em gramática audiovisual com todos os seus planos, ângulos e movimentos de câmera, montagem, etc.

A incorporação de um controle virtual da câmera nos consoles de videogames é realmente um evento histórico. Dirigir a câmera virtual se torna tão importante quanto controlar as ações do herói... os jogos de computadores estão voltando para o movimento dos anos 1920 “A nova visão” (Moholy-Nagy, Rodchenko, Vertov e outros), que deram nova mobilidade para as câmeras de filme e foto e tornaram pontos de vista inconvenientes o ponto chave de suas poéticas. (Manovich, 2001)³

Ao mesmo tempo, Lunenfeld (2005) define esta forma de cinema como um completo fracasso. Acredita que foi um experimento que não deu certo, mas nem por isso desencorajou os entusiastas.

Naturalmente, o computacional e o cinematográfico são agora forças culturais e econômicas tão grandiosas e interligadas que uma discussão geral sobre elas é quase impossível. Então perversamente, escolho discutir não um dos intermináveis sucessos desse casamento, dos efeitos especiais gerados por computador (CGfx) aos DVDs e filmes digitais, mas um “fracasso”: o “cinema interativo”, um híbrido que foi um grande

³ Tradução de Paulo Alcântara.

hype, mas que nunca deu certo. É interessante, porém, que o fracasso dessa forma nunca diminuiu o entusiasmo de seus proponentes e que sua própria falta de sucesso ocasionalmente inspirou um fervor ainda maior de endireitá-la. (Lunenfeld, 2005, p.368)

O cinema interativo, segundo Lunenfeld, alçou ao reino de mítico, uma vez que apesar de todas as suas limitações, seus entusiastas o agarram com fervor e acreditam nas suas potencialidades. A opção da hiper-contextualização seria a forma mais viável para este cinema.

As discussões atuais apontam para dois caminhos. O primeiro é o da narrativa não-linear que até agora foi o que mais caracterizou esse tipo de interatividade. O segundo é o caminho da hiper-contextualização apontado entre outros por Lunenfeld como a única possibilidade do cinema interativo prosperar. Essa hiper-contextualização é vista de uma perspectiva duchampiana onde este cinema como objeto redefine sua função na cultura.

Se remodelarmos o cinema interativo em torno do conceito de hipercontextualização em vez de entorno do graal mítico da narrativa não-linear, um fenômeno como *The Blair Witch Project* (1999) funciona como um exemplo atipicamente bem-sucedido do cinema interativo. (Lunenfeld, 2005, p.375-376)

O conceito de transmídia ou convergência, como prefere Jenkins (2009) também aponta para o caminho da hipercontextualidade. Assim, as informações são fornecidas por diferentes meios (cinema, TV, smartphone, tablet, etc.). Exemplos dessa utilização podemos encontrar na série *Lost* e *Hanibal*, nos filmes *Matrix* e *Bruxa de Blair*, entre outros.

Denis Renó questiona:

Diante de um quadro geral das expressões audiovisuais que possibilitam uma relativa interatividade, é inevitável nos inquietarmos com questões como: onde devem se concentrar os esforços narrativos na TV interativa, na possibilidade do telespectador alterar os rumos de uma história, ou na oferta ao telespectador de conhecer outros pontos de vista?; qual é o

papel da narrativa em uma cinematografia interativa? (Renó & Gosciola, 2008).

Outra abordagem do tema são as experimentações e estudos que Manovich vem realizando sobre montagens de base de dados. Seu livro *The Language of New Media* (2001) é uma das principais referências na utilização de softwares para recombinar elementos a partir de uma base de dados e uma das primeiras tentativas em sistematizar uma linguagem dos novos meios.

Montagem espacial representa uma alternativa para a tradicional montagem temporal cinematográfica, substituindo o seu tradicional modo sequencial por um espacial. A linha de produção fordista se baseia na separação do processo de produção em grupos de atividades simples, sequencial e repetitiva. O mesmo princípio torna possível a programação de computadores: Um programa de computador divide tarefas em uma série de operações elementares para serem executadas uma de cada vez. O cinema também segue essa lógica de produção industrial. Substitui todos os demais modos de narração por uma narrativa sequencial, uma linha de montagem de planos que aparecem um de cada vez na tela. Uma narrativa sequencial acaba sendo particularmente incompatível com uma narrativa espacial que tem um papel principal na cultura visual europeia por séculos. (Manovich, 2001, p.270)

Este casamento do cinema com o software e a base dados abre uma gama de possibilidades de criação e modos de fruição do cinema interativo. Agora a interatividade não está somente no escolher o seguimento de uma narrativa mas sim em reconfigurar o modo que vemos e apresentamos esta narrativa. O código passa a ser peça chave neste processo de construção da narrativa fazendo com que surjam novos modos de criação.

Primeiros experimentos de interatividade no cinema

Em 1967, foi exibido, no pavilhão Tcheco da Expo de Montreal, o filme *Kinoautomat*, dirigido por Raduz Cincera. Tido por alguns como a primeira experiência de cinema interativo. O Roteiro do filme foi escrito por Pavel Juracek com a colaboração do

ator Miroslav Hornicek. O princípio do espetáculo era tão ambicioso quanto original. Em momentos decisivos da ação, o filme para e o moderador propõe ao público escolher, através de botões, entre duas possibilidades de resolução da intriga. Os espectadores fazem suas escolhas e o filme continua como elegeram.

Os primeiros experimentos em cinema comercial foram *I'm your man* (Bob Bejan, 1992), um curta metragem que serviu como experimento para o novo sistema de cinema interativo da *Loews Theatres* e *Mr. Payback* (Bob Gale, 1995), também um curta metragem, escrito e dirigido pelo roteirista e co-produtor da trilogia *De Volta Para o Futuro*. Assim como *Kinoautomat*, ambos foram experimentos de narrativa não-linear, onde o público escolhia o desenrolar da trama através de três botões (verde, amarelo e vermelho) colocados no braço das poltronas na sala de cinema. Nenhum dos dois alcançou sucesso comercial.

Outros experimentos utilizando narrativas não-lineares e participação do espectador foram realizados, mas sempre em caráter experimental. *Switching: An Interactive Movie* (Morten Schødt, 2003) é um filme dinamarquês que tem o DVD como mídia principal. A inovação dele é que não existem pontos específicos para escolher o caminho. O espectador pode intervir alterando o tempo e espaço a qualquer momento do filme. *Last Call by 13th Street* (Milo, 2010) é um filme de terror onde uma pessoa da plateia do cinema recebe uma ligação do protagonista do filme. O espectador interage com o personagem através de um software de reconhecimento de voz para interferir no filme.

A Gruta (Filipe Gontijo, 2008) é considerado um dos primeiros experimentos brasileiros de narrativa modular interativa a participar de festivais de cinema. O filme é um suspense que conta a história de dois jovens, Luiza (Poliana Pieratti) e Tomás (Carlos Henrique), que decidem passar uns dias na fazenda da família da garota, onde mora o caseiro Tião (André Deca). A harmonia acaba quando eles encontram um filhote de porco na gruta da fazenda. Nessa obra, o público tem a possibilidade de chegar a 11 finais diferentes e mais de 40 opções de interatividade. Pode escolher a perspectiva na qual deseja assistir o filme (personagem Luiza ou Tomás) e em determinados momentos aparece o menu decisão onde se pode escolher o desenrolar da trama. O filme foi

desenvolvido no início para ser apresentado em DVD, mas logo ganhou uma versão para sala de cinema e foi exibido em renomados festivais como os do Rio e de Brasília. Nessa versão o filme utiliza a tecnologia *Powervote* (<http://www.powervote.com/br/>) para escrutinar os votos da plateia e dar seguimento ao filme que pode durar de 5 a 40 minutos a depender do caminho seguido. O thriller foi realizado com baixo orçamento e levou 10 dias para ser filmado por uma equipe de 25 pessoas, segundo o diretor do filme no blog do filme (<http://blog.filme-jogo.com/>). As cenas são predominantemente noturnas e possuem fotografia e atuação bem cuidadas. Percebe-se que a produção gastou bastante tempo na preparação das cenas e que existe um conhecimento dos princípios da linguagem audiovisual. Essa característica diferencia este tipo de produção de experiências de videoarte ou arte interativa, que possuem sua própria linguagem. *A Gruta* é, portanto, o que podemos chamar de um filme interativo. Após as salas de cinema e DVD, o filme buscou aproveitar a interatividade propiciada pela internet utilizando-se do Youtube para chegar a um público maior e em seguida ganhou uma versão para *smartphone*.

Aspectos do Cinema Interativo

A narrativa não-linear não é algo totalmente novo. Escritores já experimentaram na literatura este tipo de narrativa. Em 1963, Julio Cortazar escreveu *Rayuela* (O Jogo da Amarelinha). No livro, o leitor pode seguir uma ordem linear de leitura, aceitar o caminho sugerido pelo autor através de uma sequência de capítulos listada no início do livro ou ainda escolher o seu próprio caminho e seguir a numeração desejada. Cortazar utiliza uma narrativa modular para contar histórias que dependerão da sequência escolhida para ler. Escolhendo a primeira opção, o leitor terá uma história sobre um triângulo amoroso. Aceitando a sequência dada por Cortazar, o leitor verá os acontecimentos onde personagens oscilam e brincam com a mente subjetiva do leitor. Tudo misturado, pulando capítulos para depois voltar aos mesmos, como se fosse um jogo da amarelinha.

A su manera este libro es muchos libros, pero sobre todo es dos libros.

El primero se deja leer en la forma corriente, y termina en el capítulo 56, al pie del cual hay tres vistosas estrellitas que equivalen a la palabra Fin. Por consiguiente, el lector prescindirá sin remordimientos de lo que sigue.

El segundo se deja leer empezando por el capítulo 73 y siguiendo luego en el orden que se indica al pie de cada capítulo. En caso de confusión u olvido, bastará consultar la lista siguiente:

73 - 1 - 2 - 116 - 3 - 84 - 4 - 71 - 5 - 81 - 74 - 6 - 7 - 8 - 93 - 68 - 9 - 104 - 10 - 65 - 11 - 136 - 12 106 - 13 - 115 - 14 - 114 - 117 - 15 - 120 - 16 - 137 - 17 - 97 - 18 - 153 - 19 - 90 - 20 - 126 - 21 79 - 22 - 62 - 23 - 124 - 128 - 24 - 134 - 25 - 141 - 60 - 26 - 109 - 27 - 28 - 130 - 151 - 152 - 143 100 - 76 - 101 - 144 - 92 - 103 - 108 - 64 - 155 - 123 -145 - 122 - 112 - 154 - 85 - 150 - 95 - 146 29 - 107 - 113 - 30 - 57 - 70 - 147 - 31 - 32 - 132 - 61 - 33 - 67 - 83 - 142 - 34 - 87 - 105 - 96 - 94 91 - 82 - 99 - 35 - 121 - 36 - 37 - 98 - 38 - 39 - 86 - 78 - 40 - 59 - 41 - 148 - 42 - 75 - 43 - 125- 44 102 - 45 - 80 - 46 - 47 - 110 - 48 - 111 - 49 - 118 - 50 - 119 - 51 - 69 - 52 - 89 - 53 - 66 - 149 - 54 129 - 139 - 133 - 40 - 138 - 127 - 56 - 135 - 63 - 88 - 72 - 77 - 131 - 58 - 131

Con el objeto de facilitar la rápida ubicación de los capítulos, la numeración se va repitiendo en lo alto de las páginas correspondientes a cada uno de ellos. (Introdução de Rayuela, 1963)

Tanto a literatura quando o cinema buscam por experimentações com narrativas não-lineares. A narrativa fragmentada, com múltiplos pontos de vista e desenvolvimentos paralelos já é utilizada no cinema há muito tempo. Em *Rashomon* (Akira Kurosawa, 1950) temos quatro versões completamente diferentes para uma mesma história de assassinato. Em *Amores Brutos* (2001) e *Babel* (2009), Iñaritu trabalha com histórias paralelas que vão se cruzando à medida que a narrativa avança. Somente para citar alguns, pois são muitos os exemplos desse tipo de narrativa.

Muitas das discussões sobre cinema na era dos computadores tem focado na possibilidade de contar histórias de forma interativa. Não é muito difícil entender o porque: uma vez que a maioria dos espectadores e críticos relacionam cinema com narrativa, a mídia computador é entendida como algo que irá permitir o cinema contar suas histórias de uma forma diferente. (Manovich, 2001, p. 249)

Com o advento dos computadores e da Internet, o hipertexto ganha corpo e esse tipo de narrativa se torna mais corrente. Inclusive as possibilidades são aumentadas com o uso do DVD dividido em capítulos como utiliza Resnais em seu filme *Smoking, Don't Smoking* (1993) ou na navegação por links como é o caso de filmes com navegação pelo Youtube como *A Gruta*.

Perspectivas do Cinema Interativo

Em um mundo onde os celulares, televisão digital e internet anunciam mais interatividade, onde o usuário-espectador tem um papel ativo na construção e escolha daquilo que consome, o cinema interativo é ainda um terreno pouco explorado.

Para Henry Jenkins, a convergência digital não é a convergência em um único aparelho e sim um fluxo entre diferentes aparatos como internet, TV e celular. Todos confluindo com informações convergentes e complementares (Jenkins, 2009). Isso apresenta algumas dificuldades do ponto de vista de referências e experiências anteriores, mas por outro lado, oferece uma grande oportunidade por apresentar lacunas a serem preenchidas.

Acredita-se que com o aperfeiçoamento dos meios técnicos, o cinema interativo possa ganhar espaço no circuito comercial. E, assim como o cinema em 3D e o Imax, servir de arma na guerra com os outros meios (principalmente a TV) pela atenção do espectador. A produção de filmes em 3D só aumentou quando as salas de cinema passaram a disponibilizar projetores especiais e óculos de visualização para esse tipo de filme. Quando as salas disponibilizarem interfaces interativas que permitam ao público a interação com o filme, seja por meio de escolha por botões, por sensores, por reconhecimentos vocais, por emparelhamento de dispositivos móveis ou outros métodos existentes ou a serem inventados, o número de produções interativas irá crescer e trará novas formas de pensar e olhar esse cinema interativo.

O aumento do uso de código no processo de criação do cinema interativo e as experimentações decorrentes deste processo promovem novas narrativas capazes de

responderem em tempo real aos inputs gerados pelo público e, também, à criação de ambientes interativos. Até mesmo inputs remotos, como dados gerados automaticamente por sensores, podem ser controladores das narrativas e formas de fruição deste cinema.

Existe, assim, uma grande necessidade de se teorizar sobre esse novo campo da arte que une o cinema tradicional, as novas mídias interativas e os games, oferecendo ao público a possibilidade de participação na narrativa, seja interferindo diretamente nela ou buscando novas informações e pontos de vista sobre a história.

Referências bibliográficas

CORTAZAR, Julio. **Rayuela**. Madrid : Editorial Sudamericana, S.A., 1963.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias, do game à TV interativa**. São Paulo, Senac, 2003.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo : Aleph, 2009.

JIMÉNEZ, Pedro. **Tres miradas al cine interactivo**. <http://publicaciones.zemos98.org/tres-miradas-al-cine-interactivo>

LUNENFELD, Peter. **Os mitos do cinema interativo**. in LEÃO, Lúcia (org.), *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*, São Paulo: SENAC, 2005.

MACHADO, Arlindo. **Pré-Cinemas e Pós-Cinemas**. São Paulo: Papirus, 2011.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: The MIT Press, 2001.

Disponível em : <http://www.manovich.net>

PERRON, Bernard. **Le Cinéma Interactif à portée de main**.

<http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron%20-%20Cinema%20interactif.pdf>

RENÓ, Denis. GOSCIOLA, Vicente. **Cinema Interativo: A Sétima Arte em Tempos de Pós-Modernidade**. <http://guionactualidad.uab.cat/?p=873>

SHAW, Jeffrey. **O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme** in LEÃO, Lúcia (org.), *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*, São Paulo: SENAC, 2005.

XAVIER, Ismail. **El discurso cinematográfico : la opacidad y la transparencia**. Buenos Aires : Manantial, 2008.

WILLIAMS, Raymond. **Television: Technology and cultural form.** Londres: Taylor & Francis e-Library, 2004.