

**UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE CINEMA E VÍDEO**

Isabel Cristina J. Luiz

**A EXPERIÊNCIA BRASILEIRA EM FILMES- JOGO PARA AS SALAS DE
CINEMA:**

A GRUTA E ESCOLHA ÚNICA

Niterói - RJ

2012

ISABEL CRISTINA J. LUIZ

**A EXPERIÊNCIA BRASILEIRA EM FILMES- JOGO PARA AS SALAS
DE CINEMA: A *GRUTA E ESCOLHA ÚNICA***

Monografia apresentada à Universidade Federal Fluminense como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em cinema.

Orientação: Profa. Dra. Elianne Ivo Barroso

**Niterói
2012**

À família, amigos e namorado que sempre me apoiaram e nunca questionaram a minha escolha pelo curso de Cinema.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha querida orientadora, Profa. Dra. Elianne Ivo Barroso, que sempre que me encontrava pelos corredores da UFF me questionava sobre quando eu finalmente iria me formar (e também sobre quando finalizarei meu curta-metragem!). Agradeço pelo seu carinho, dedicação e boa vontade durante a orientação, principalmente por ter ocorrido durante a greve desta instituição.

Agradeço também aos meus familiares que sempre me apoiaram em todos os anos de faculdade e nunca questionaram a minha escolha pelo Curso de Cinema; pelo contrário, acreditam no meu talento e na minha dedicação à futura profissão. Agradeço, especialmente, à minha irmã Carla e à minha tia Telma.

À Jorge Guimarães, por ter me sugerido o tema desta monografia.

Ao meu namorado Bruno, por ter me ajudado no decorrer da elaboração deste trabalho, principalmente quando eu ficava estressada dizendo que não iria conseguir administrar todas as mudanças estruturais (casa e trabalho) que ocorriam na minha vida simultaneamente à produção desta monografia.

À todos os meus amigos pela amizade sincera de todos esses anos, mas especialmente à Amanda Vieira, André Lima, Chrystiano Porto, Joana Chasse, Lícia Bruno, Maíra Siqueira, Mateus Nagime, Tiago Machado.

Ao meu querido amigo Thiago Cabrera, com muito carinho, por ter me incentivado na realização desta obra e também por ter se disponibilizado, nas minhas primeiras tentativas em produzir uma monografia, a me ajudar mesmo estando extremamente ocupado em seus trabalhos e estudos.

À professora Índia Mara Martins, por ter aceitado o convite para participar desta banca.

Aos cineastas Filipe Gontijo e Érico Alessandro, por terem sido solícitos em todos os contatos que fiz a fim de obter respostas às minhas dúvidas e também para conseguir as cópias de seus respectivos filmes, *A Gruta* e *Escolha Única*.

À vida, pois sem ela nenhum sonho seria possível.

"O cinema é o modo mais direto de
entrar em competição com Deus"

Federico Fellini

RESUMO

Este trabalho tem por finalidade analisar as produções audiovisuais brasileiras que se propuseram a elaborar conteúdos interativos para serem exibidos em salas de cinema convencionais: os filmes-jogo *A gruta* (2008), de Felipe Gontijo, e *Escolha Única* (2010), de Érico Alessandro. Todavia, para que possamos discutir essas obras e compreender o que esta monografia considera como “filme interativo” e “filme-jogo”, iremos antes elaborar um conceito para “cinema interativo”, passando pela história dos primórdios do cinema e por diversas definições de interatividade existentes, além de discorrer sobre algumas outras experiências de cinema interativo realizadas pelo mundo.

Palavras-chaves: Cinema interativo. Filme-jogo. Interatividade.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – Menu decisão de <i>A Gruta</i>	55
FIGURA 2 – Cena do filme <i>A Gruta</i>	59
FIGURA 3 – Cena do filme <i>Escolha Única</i> :.....	62
Érico Alessandro interpretando Ruan	
FIGURA 4 – Menu decisão de <i>Escolha Única</i>	64

LISTA DE ANEXOS

ANEXO A – Ficha técnica do filme <i>Last Days</i>	72
ANEXO B – Ficha técnica do filme <i>O livro de cabeceira</i>	73
ANEXO C – Ficha técnica do filme <i>TimeCode</i>	74
ANEXO D – Ficha técnica do filme <i>The Last Call</i>	75
ANEXO E – Ficha técnica do filme <i>Cachê</i>	76
ANEXO F – Ficha técnica do filme <i>Antes do Amanhecer</i>	77
ANEXO G – Ficha técnica do filme <i>Mr. Sardonicus</i>	78
ANEXO H – Ficha técnica do filme <i>Kinoautomat</i>	79
ANEXO I – Ficha técnica do filme <i>Mr. Payback</i>	80
ANEXO J – Ficha técnica do filme <i>Corre!</i>	81
ANEXO L – Ficha técnica do filme <i>A Gruta</i>	82
ANEXO M – Ficha técnica do filme <i>Escolha Única</i>	83
ANEXO N – DVD do filme <i>A Gruta</i>	84
ANEXO O – DVD do filme <i>Escolha Única</i>	85
ANEXO P – Fluxograma do filme <i>A gruta</i>	86

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 DE QUE CINEMA ESTAMOS FALANDO?	13
1.1 As experimentações no Primeiro Cinema	14
1.1.1 As atualidades	15
1.1.2 As ficções e o Modo de Representação Primitivo	16
1.2 O desenvolvimento do Modo de Representação Institucional	19
1.3 A Forma-Cinema	20
1.4 Cinema Expandido	20
1.5 O cinema contemporâneo revisita o Primeiro Cinema	22
2 O QUE É INTERATIVIDADE?	24
2.1 Outras definições	26
2.1.1 Jonathan Steuer	27
2.1.2 Andrew Lippman	27
2.1.3 Jen Jensen	28
2.1.4 André Lemos	28
2.1.5 Alex Primo	31
2.1.6 Marco Silva	32
2.2 Cinema Interativo	33
3 CINEMA INTERATIVO	35
3.1 A interatividade sensorial	37
3.2 A interatividade técnica	38
3.3 A interatividade funcional reativa	40
3.4 A interatividade funcional imersiva	41
3.5 A interatividade interpretativa criativa	42
3.6 A interatividade interpretativa reativa	43

4	FILME- JOGO	45
4.1	Jogo	45
4.2	RPG	46
4.3	Filme- jogo: definição	48
4.4	As experiências	49
5	A EXPERIÊNCIA BRASILEIRA EM FILMES- JOGO	53
	PARA AS SALAS DE CINEMA	
5.1	<i>A Gruta</i>	54
5.1.1	A interatividade	54
5.1.2	Análise fílmica	57
5.2	<i>Escolha Única</i>	60
5.2.1	A interatividade	62
5.2.2	Análise fílmica	64
	CONCLUSÃO	65
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	67
	REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS	71

INTRODUÇÃO

O tema para esta monografia surgiu a partir de uma conversa com meu terapeuta, Jorge Guimarães, que acabou sugerindo, a partir de alguma notícia que tinha lido na internet, que eu falasse sobre um futuro do cinema em que os filmes seriam mais interativos. Para exemplificar o que seria “interativo”, ele citou um livro-jogo que lera em algum momento de sua juventude. Aquela conversa ficou na minha mente, uma vez que em uma das minhas andanças pela Bienal do Livro, ainda em minha pré-adolescência, eu também havia adquirido uma obra semelhante: o livro-jogo *Famoso ou rico*, do autor R.G.Austin. Não posso precisar quantas foram as vezes em que li este texto, mas sei que em todas as repetições sempre era uma leitura diferente, como se fossem outros livros. Isso porque nos livros-jogo em diversos momentos da narrativa era o leitor quem escolhia as ações do protagonista, mediante opções dadas em pontos-chaves da trama. E eu pensei: Nossa, isso seria inovador no cinema! Ledo engano. Experiências do tipo não só já haviam sido filmadas, como inclusive o Brasil era berço de algumas dessas produções. A partir de então, passei a me interessar em pesquisar esses filmes-jogo e enquanto minhas investigações se processavam me deparei com questões relacionadas ao futuro do cinema e ao cinema interativo.

Mas deixemos de lado tudo o que incentivou a produção desta monografia e focalizemos no trabalho em si.

Era uma vez o cinematógrafo, um equipamento ultramoderno no século XIX, inventado pelos irmãos Lumière, que servia para captar e projetar imagens em movimento. Em suas especificações não vinham descrições do tipo “deve ser utilizado para filmar representações da realidade” ou “o público deve esquecer que está à frente de uma representação filmada, mas deve observar como se estivesse dentro da própria história”. O que criaram posteriormente com o cinematógrafo não estava intrínseco a ele: o cinema clássico narrativo que visa à representação do real de forma a esconder o dispositivo foi **uma** das possibilidades de utilização do equipamento, **não a única**.

A partir da década de 70, a nova historiografia passou a se interessar pelos primeiros anos de experimentação do invento dos irmãos Lumière. E o que revelaram? Que o cinema não nasceu narrativo. Toda a linguagem cinematográfica abalizada nos dias atuais foi elaborada através de um processo de descoberta e experimentação que durou cerca de vinte anos a partir da criação do cinematógrafo. Com essas pesquisas, os teóricos contemporâneos

tornaram a se questionar: Afinal, o que é cinema? E quanto mais se questionavam mais aceitavam que o cinema era mais antigo que o próprio cinematógrafo e que abarcava muitas manifestações artísticas que procuravam reproduzir imagens em movimento.

Um pouco antes do despertar para a redescoberta dos primeiros anos do cinema, acontecia uma intensificação dos avanços tecnológicos na área da informática que muito influenciaram o setor artístico. Junto a isso, a sociedade buscava novas maneiras de enxergar a vida: eram os anos 60 e a juventude queria trazer para todos os campos a ampliação consciencial saboreada através dos alucinógenos. Nas artes, os artistas queriam maior intervenção do público na obra. E assim, vimos nos anos 60 e 70 grande experimentação através das novas ferramentas tecnológicas e das novas formas de interação público/obra no setor cinematográfico. E esse cinema que ia se alastrando, tomando museus e outras locais de exibição fora das salas tradicionais ficou estreitamente relacionado aos avanços das tecnologias que permitiram a evolução das mídias audiovisuais. E este trabalho irá refletir sobre filmes que também estão relacionados às transformações que vem ocorrendo na linguagem e formato das obras cinematográficas, porém, que utilizam estas modificações na estrutura convencional hegemônica do cinema.

Tendo em vista que esta pesquisa acadêmica visa abordar as produções brasileiras de filmes interativos, vemos no primeiro capítulo a elucidação do conceito de cinema que estaremos considerando: o cinema em sua “Forma-Cinema” e não em sua “forma expandida”. A partir dessa consideração, seguimos questionando o que é interatividade. Feito isso, no final do terceiro capítulo alcançamos a compreensão do que vem a ser o chamado “cinema interativo”, obviamente cunhando uma conceituação que se adeque ao tema central deste trabalho. Ainda, no quarto capítulo criamos categorias para discorrer sobre as diferentes possibilidades de uso de ferramentas interativas no cinema. E, finalmente, no último capítulo chegamos ao objetivo desta monografia: registrar e analisar as iniciativas das produções dos filmes interativos *A Gruta* e *Escolha Única*, ambos considerados aqui como filmes-jogo.

1 DE QUE CINEMA ESTAMOS FALANDO?

Muito antes de pensarmos sobre a interatividade sob a ótica da recepção e intervenção do espectador audiovisual, precisamos ter em mente uma concepção clara sobre o que é cinema. Após mais de cem anos desde a invenção do dispositivo cinematográfico, diversos teóricos se propuseram a delinear um conceito aceitável sobre o assunto, porém quanto mais se discute sobre o tema mais se torna distante a consumação dessa proposta. No entanto, quando pensamos em cinema muito provavelmente somos levados a seguinte significação mental: sala escura coletiva com projeção de imagens em movimento (o filme) sobre uma tela grande. O filme dura cerca de duas horas e geralmente conta uma história com começo, meio e fim. Se para os grandes estudiosos da sétima arte essa visão pode parecer simplista e incorreta, para o senso comum é uma conceituação facilmente alcançável. Mas apesar de esse sistema ser a forma convencional de cinema, ele não é a única possibilidade do uso do “cinema”, entendendo o termo enquanto aparato tecnológico. Isso porque esse modelo cinematográfico abalizado em nosso imaginário consolidou-se cerca de vinte anos após a criação do cinematógrafo. Nesse ínterim, a invenção foi questionada e experimentada.

Um marco importante para a análise da questão “o que é cinema?” é o período compreendido entre os anos de 1894 e 1915, denominado por Flávia Cesarino Costa de “primeiro cinema”:

Designaremos como primeiro cinema os filmes e práticas a eles correlatas surgidos no período que os historiadores costumam localizar, aproximadamente, entre 1894 e 1908. Traduzimos como primeiro cinema a expressão inglesa *early cinema*. Sabemos que *early cinema* muitas vezes se refere às duas primeiras décadas do cinema, em que se destacam um período não-narrativo (1894 a 1908), que vamos trabalhar aqui, e um período, (1908 a 1915), de crescente narratividade. (COSTA, 2005,p.34)

Esse momento é importante de ser examinado na tentativa de alcançar um conceito sobre a sétima arte, pois é nele que as bases do cinema convencional hegemônico são criadas e, justamente por isso, podemos conceber uma forma fazer de cinema antes que fosse a ele imposto um formato padronizado.

Assim, discorreremos abaixo sobre esses primeiros anos de experimentação cinematográfica e, *a posteriori*, os correlacionaremos com as novas compreensões conceituais de cinema, bem como com os novos rumos do cinema contemporâneo.

1.1 AS EXPERIMENTAÇÕES NO PRIMEIRO CINEMA

O “primeiro cinema” pode ser dividido em dois períodos: de 1894 a 1908 e de 1908 a 1915. O historiador norte-americano Tom Gunning (1990) cunhou a expressão “cinema de atrações” para designar o primeiro período. Já o segundo é chamado pelos teóricos de “período de transição”. Mais adiante, apreenderemos o porquê dessas denominações.

Os filmes realizados aproximadamente até a primeira década do século XX, ou especificamente no período do “cinema de atrações”, eram, em geral, de uma única tomada, duravam de segundos a poucos minutos e não tinham pretensão narrativa. Eram exibidos em lugares como parques de diversões, circos, feiras, cafés e *vaudevilles*¹. Apresentava-se nesses ambientes uma grande diversidade de artistas, tais como palhaços, bailarinas, mímicos, músicos, ilusionistas, entre outros. Em meio a essas apresentações eram exibidos os filmes. Importante se torna ressaltar que os locais de exibição fílmica influenciaram bastante toda a construção dos primeiros filmes, pois apesar do cinema ter sido incorporado nesses espetáculos de variedades, ele não era a atração principal ou mais popular, como comenta Flávia Cesarino:

Participava como coadjuvante em atrações visuais mais numerosas e populares, como era o caso dos panoramas² e dioramas³, ou mesmo das performances teatrais. Por isso, como afirma Emmanuelle Toulet, ‘em 1900 o cinema, ainda longe de se

¹ Segundo a Wikipédia (2012), vaudeville é o gênero de entretenimento de variedades popular nos Estados Unidos nas últimas décadas do século XIX e começo do século XX, onde diversas performances eram apresentadas sem nenhuma conexão entre si, tais como animais adestrados, anões, mágicos, músicos, peças teatrais, atletas, filmes, entre outros. O termo *vaudeville* também designa os locais onde esses espetáculos eram exibidos.

² Segundo Müller (2007), o panorama é uma forma de pintura mural realizada em um ambiente circular iluminado por uma abertura no teto. No centro desse espaço era posicionada uma plataforma onde os visitantes poderiam circular e visualizar em detalhes imagens de grandes dimensões.

³ Segundo Müller (2007), são denominados “dioramas” as cópias exatas em miniatura de ambientes tridimensionais. O presépio natalino, por exemplo, é uma espécie de diorama.

obter uma forma definitiva, moldava-se a formas mais antigas de espetáculo’.
(COSTA,2005,p.23)

Deste modo, nesse período, o cinema foi influenciado por variadas manifestações artísticas. Como o público procurava esses espaços a fim de obter distrações, contemplações e divertimento, os filmes procuravam ser espetáculos visuais.

1.1.1 AS ATUALIDADES

Os filmes de **atualidades**, que seriam filmes documentais de cenas do cotidiano, paisagens ou reconstituições de acontecimentos recentes, superavam em número os filmes de ficção. Na verdade, é interessante observar que no “cinema de atrações” não existe uma fronteira bem delineada entre a ficção e o documentário, não só pela mistura dos filmes encenados e das atualidades no momento da exibição, como também pelo caso específico da atualidade reconstituída:

(...) Nas atualidades apareciam não apenas as cenas cotidianas, cenários naturais, paisagens de terras distantes, desfiles e multidões nas ruas, mas também encenações de acontecimentos recentes – as atualidades reconstituídas- como guerras, incêndios, terremotos e assassinatos famosos, não havendo uma clara diferenciação daquilo que tinha sido captado no calor da hora e o que tinha sido representado diante das câmeras por atores de teatro e até parente dos realizadores. Estas encenações de acontecimentos reais “eram mostradas como uma novidade dentro do programa do *vaudeville*, onde a livre mistura entre artifício e realidade aparentemente não incomodava a audiência”, talvez porque ninguém duvidasse de que se tratava realmente de uma série de truques. A intenção realista só viria muito depois, acompanhando de certa forma a narrativização. (COSTA, 2005, pp.45 e 46)

Para exemplificar a questão, tomemos o caso da película *O encouraçado Maine (La Cuirassé Maine*, 1898), de Georges Méliès: a obra é uma reconstituição do naufrágio do navio Maine, que explodiu no porto de Havana, Cuba, em 15 de fevereiro de 1898 e foi o estopim para o desencadeamento da guerra hispano-americana. Entretanto, o filme de Méliès foi produzido somente alguns meses após o incidente, utilizando elementos reais com situações ficcionais. Para a pesquisadora Flávia Cesarino Costa (2005), que apresenta no livro *Primeiro Cinema* um estudo consistente sobre os primeiros anos do cinema, a coexistência entre a ficção e a realidade e entre o real e o artificial é o ponto-chave na diferenciação dos primeiros filmes com o cinema clássico que os procedeu.

Nas atualidades encontrávamos também temáticas turísticas, influenciadas pelas apresentações de lanterna mágica⁴ que ilustravam palestras sobre viagens exibindo lugares longínquos e pitorescos. Ainda, o gênero da atualidade foi popularizado também devido às guerras imperialistas em que a Europa e os Estados Unidos se envolveram.

1.1.2 AS FICÇÕES E O MODO DE REPRESENTAÇÃO PRIMITIVO

Mesmo que filmes documentais representassem a maioria dos filmes em circulação, já no começo do cinema “circulavam pela França outros tipos de filmes que mostravam número de magia, *gags* burlescas, encenações de canções populares e contos de fadas” (Costa, 2005, p.29). A comédia era o gênero de ficção mais popular e mostrava freqüentemente situações impudentes. Observamos, portanto, que essas películas também foram inspiradas tematicamente por seus locais de exibição, uma vez que os espetáculos de variedades apesar de apresentarem um público de classe média de arranjo diversificado, muitas vezes eram realizados em locais libertinos: “Quando, num primeiro momento, a venda de álcool era ainda tolerada nesses locais e a prostituição florescia ao seu redor, não era difícil que uma visita a uma dessas casas se transformasse em bebedeira, quebra-quebra ou aventura sexual” (Machado, 1987, p. 87). Esse fato evidencia que na época do cinema de atrações os filmes “não eram vistos como atrações sofisticadas, nem encarados como formas narrativas construídas segundo o modelo das artes nobres da época”. (Costa, 2005,p.29).

Devido ao fato do cinema não contar, na época, com uma estrutura própria de exibição, ele acabou por se adequar às formas de organização dos *shows* de variedades e, deste modo, as películas seguiam a característica de se apresentarem como esquetes, onde possuíam, em sua maioria, um único plano que continha o desenvolvimento inteiro de uma ação. E mesmo quando havia múltiplos planos não existia preocupação com o encadeamento entre eles, sendo a atenção dedicada a cada tomada individualmente, uma vez que os exibidores tinham a autonomia de escolher a ordem dos planos durante a exibição. De tal modo, esses agentes atuavam de forma semelhante aos atuais montadores de filmes:

⁴ De acordo com o Webcine (2012), a lanterna mágica foi inventada no século XVIII, a lanterna mágica consistia em uma caixa óptica que projetava sobre uma tela branca, num ambiente escuro, imagens pintadas sobre placas de vidro que eram posicionadas na frente de um foco luminoso. No decorrer do mesmo século, a lanterna passou a projetar a partir de placas mecanizadas imagens com efeitos animados.

A maioria dos filmes da primeira década tinha apenas um plano e, quando havia vários planos, eles não eram filmados de forma a se articularem. Os planos eram vendidos separadamente como filmes individuais, em rolos diferentes. Era o exibidor quem controlava a exibição final, decidindo quais rolos e em que ordem seriam exibidos e até em que velocidade as cenas seriam mostradas. (COSTA,2006,p.25).

Um exemplo de filmes com múltiplos quadros autônomos seriam as chamadas *Paixões*, que eram encenações da vida de Cristo. Comumente essas películas apresentavam as seguintes características: eram filmadas em plano geral para captar simultaneamente várias ações, a câmera era fixa e posicionada frontalmente à ação para corresponder ao olhar do espectador e os planos eram confusos devido ao excesso de informação contida na diegese⁵. Essas *Paixões* eram filmadas em vários quadros que eram exibidos de forma descontínua, pois não eram concebidos como uma unidade narrativa, mas sim como um conjunto de filmes.

Muitos pesquisadores investigaram o contexto da exibição desses primeiros filmes. Dentre eles, destaca-se Charles Musser. Musser apud Costa (2006) ressaltou a importância dos exibidores que muitas vezes utilizavam recursos de música e ruídos durante as apresentações e serviam de narradores ou comentadores para ajudar no entendimento do público frente à obra fílmica, fato que os aproximava dos antigos apresentadores da lanterna mágica. Cabia ao comentador tornar claro o espaço diegético⁶ confuso do primeiro cinema, guiando o olhar do espectador para os pontos essenciais no desenvolvimento da narrativa. Todavia, a figura dos narradores ao mesmo tempo em que auxiliava o público também rompia com o vigor do ilusionismo das imagens.

É válido assinalar que a compreensão desses primeiros filmes podia variar muito de uma exibição à outra devido aos seguintes fatores: a possibilidade do exibidor sonorizar e alterar a ordem dos planos durante a exibição; mudanças na narração; diversidade no tipo de ambiente e de região da exibição; o nível de conhecimento prévio da história pelo espectador, no caso de filmes que retratavam peças famosas, assuntos religiosos, crimes ou catástrofes recentes, passagens históricas; entre outros. Em síntese:

⁵ O termo diegese é utilizado para designar o ambiente ficcional do filme, isto é, o mundo da história que está sendo contada e que existe dentro da tela, onde se exclui o espaço-temporal do espectador. Diz-se que a diegese é quebrada quando a impressão de realidade não é sustentada, isto é, quando se evidencia o discurso cinematográfico.

⁶ Referente à diegese.

Dada a diversidade do público, a pluralidade de suas respostas e a variedade de formas de exibição no primeiro cinema, podemos dizer que os filmes da época constituíam, na grande maioria dos casos, formas abertas de relato, já que podiam ser entendidos de múltiplas maneiras. É evidente que hoje a interpretação dos filmes também está atravessada pelo imaginário individual e pelo ambiente cultural do público, mas, nos primeiros tempos, a existência de enredos imprecisos, pouco narrativos, dava uma amplitude muito maior a essa leitura diferenciada. (COSTA,2005,p.55)

Assim como nas temáticas o cinema se inspirou em diversas outras manifestações culturais, em sua composição pictórica o sincretismo também encontrou território fértil: locações reais se misturavam com cenários artificiais, imagens *in natura* com encenações. Ainda, o espaço diegético era constantemente rompido pelos atores quando estes olhavam e gesticulavam diretamente para câmera a fim de se comunicarem com os espectadores. É importante destacar que os atores gesticulavam exageradamente para serem visualizados pelos espectadores e transmitirem suas expressões corporais, uma vez que os filmes eram planos autônomos que procuravam abarcar toda a cena através de enquadramentos abertos com a câmera posicionada distante das situações filmadas. E também não havia preocupação com a verossimilhança justamente porque, assim como os outros espetáculos dos teatros de variedades, o cinematógrafo atuava como uma atração que queria entreter o espectador, chamar a atenção para si enquanto dispositivo, fato que tornou o “primeiro cinema” conhecido como “cinema de atrações”:

(...) o termo atração tem a ver com o tipo de experiência visual que se tem nas feiras e parques de diversões: atrações são performances cujo objetivo é espantar, maravilhar o espectador, e cuja aparição já é, em si, um acontecimento. Assim, nos primeiros anos do cinema muitas vezes não eram *The great train robbery* (Edison,Porter,1903) ou *L’homme à la têtê de caoutchouc* (Star Film, Méliès,1902) que entravam em cartaz, mas se anunciava apresentações do bioscópio, do vitascópio ou do cinematógrafo Lumière. (COSTA,2005,p.53)

Noel Burch (1969) denominou de Modo de Representação Primitivo o conjunto de todos esses elementos inerentes ao primeiro cinema: filmes com enquadramento frontal não centralizado, câmera posicionada distante do evento filmado, falta de linearidade e personagens pouco desenvolvidos. Assim sendo, através dessas películas percebemos que a linguagem do cinema como a conhecemos hoje é um produto histórico e não necessariamente natural e inerente ao dispositivo, como muitos teóricos queriam acreditar. Burch também

denominou a linguagem hegemônica do cinema, tipicamente *hollywoodiana*, de Modo de Representação Institucional.

1.2 O DESENVOLVIMENTO DO MODO DE REPRESENTAÇÃO INSTITUCIONAL

A partir de 1905, a sétima arte ia se consolidando como uma atividade industrial, organizando-se em uma cadeia de produção-distribuição-exibição. O cinema começa a ter locais próprios de exibição e os chamados *nickelodeons* se popularizam. Os *nickelodeons* “eram locais rústicos, abafados e pouco confortáveis, onde muitas vezes os espectadores viam os filmes em pé, se a lotação estava completa. Mas ali se oferecia a diversão mais barata do momento: o ingresso custava 5 centavos de dólar, ou um níquel, daí seu nome” (COSTA,2006,p.27). Mas o sucesso desses novos espaços de exibição começou a incomodar a elite burguesa norte-americana, que encarava esses ambientes como locais subversivos. Isso se deveu ao fato dos *nickelodeons* não possuírem nenhuma intervenção ou regulamentação governamental e serem freqüentados principalmente pelas populações pobres que moravam em bairros operários. Nessa conjuntura, é criada, em 1908, a *Motion Pictures Patents Company*, órgão de regulamentação do setor cinematográfico nos Estados Unidos. Com ele, o cinema se voltou para a moral e os bons costumes burgueses e, para que adquirisse certa respeitabilidade da sociedade, houve uma pressão no sentido de aproximá-lo das formas de representação essencialmente burguesas, tais como as peças de teatro, os poemas famosos e os romances. De tal forma, a atividade cinematográfica deveria abandonar a ênfase no “efeito espetáculo” e produzir então filmes ancorados em motivações psicológicas, típicas nos dramas burgueses. Esse período, conhecido como cinema de transição, testemunhou o desenvolvimento de técnicas de filmagem e atuação. Os personagens já possuem características psicológicas melhor esquematizadas, as atuações se tornam mais suaves, utiliza-se o recurso do intertítulo, os enquadramentos ficam mais próximos para a captação de expressões faciais, a montagem começa a ser desenvolvida e o tempo das películas aumenta chegando a ter quinze minutos. E, assim, o Modo de Representação Institucional ia se desenvolvendo para se consolidar a partir de 1915, deixando um espaço cada vez menor para o espetáculo visual dos primeiros anos do cinema. Obviamente, houve também

experimentações de linguagem após esta data, mas o cinema se tornou popular e uma mídia de massa consolidada até hoje através dessa forma institucionalizada de representação ou do chamado cinema clássico narrativo.

1.3 A FORMA- CINEMA

Comparando as primeiras experiências cinematográficas com o cinema hegemônico, evidenciamos que este último é apenas uma forma ou modelo que se consolidou e não o **Cinema** em si.

André Parente (2009) denomina o modelo convencional cinematográfico de **Forma-Cinema**, onde o fim é “gerar no espectador a ilusão de que está diante dos próprios fatos e de acontecimentos representados” (Parente, 2009, p.3). Esse arquétipo seria formado pelos fatores arquitetônicos, discursivos e técnicos. Contudo, Parente afirma que a Forma-Cinema é uma idealização, já que na prática, por exemplo, nem sempre o filme é narrativo-representativo, a sala de cinema nem sempre é preparada especificamente para a projeção de filmes e a própria projeção nem sempre ocorre, uma vez que pode ser transmitido por meios eletrônicos.

Tendo em vista que podemos abdicar da sala de cinema, dos códigos narrativos e da padronização do tempo fílmico como ocorreu no primeiro cinema, o que nos sobra como parâmetro para conceber um conceito de Cinema? Até aqui, poderíamos dizer que cinema é a tecnologia em si que permite captar imagens em filmes de celulóide e projetá-las em movimento. Porém, como sabemos, a película cinematográfica vem sendo substituída por suportes digitais, bem como a projeção por exibição digital.

1.4 CINEMA EXPANDIDO

Perscrutando o termo “cinema”, verificamos que este é abreviação de *cinematógrafo*, invento dos irmãos Lumière. Do grego, cinema (*Kine*), tó {foto} (*photus*) e grafo (*grápho*) significam, respectivamente, movimento, luz e escrita. Assim, concebamos cinematógrafo

como a escrita da luz em movimento. Se adotarmos essa definição etimológica admitindo a palavra “imagem” como sinônimo de “luz”, poderíamos aceitar que qualquer forma de registrar e exibir imagens em movimento é Cinema, independentemente da mídia ou espaço físico que exponha essas imagens, da exibição individual ou coletiva, da presença ou ausência do som ou da relação entre os fatores da comunicação: emissor, receptor, canal, código, referente e mensagem.

O teórico Gene Youngblood (1970) com a publicação do livro *Expanded Cinema*, na década de 70, cunhou o termo “cinema expandido” para expressar o alargamento que a concepção de cinema vem sofrendo nas últimas décadas principalmente devido à hibridização midiática. Assim, quando mencionamos a expressão “cinema expandido”, estamos falando de uma ampliação da linguagem cinematográfica para além dos seus próprios paradigmas, onde se exploram as potencialidades de diferentes mídias através da experimentação e da absorção de novas referências e materialidades, mantendo estreita a relação entre arte e tecnologia.

Na verdade, o cinema enquanto invenção tecnológica se desenvolve desde o início através da influência de outras formas de expressões artísticas e comunicativas, sendo considerado por Francesco Pasinetti apud Monteiro (2008) uma arte impura. Com o desenvolvimento de diversas novas mídias de comunicação durante o século XX, passamos por um processo mais intenso de hibridização midiática que acabou criando a expressão “audiovisual” para designar as obras compostas pela relação imagem/som e influenciadas por variados formatos comunicativos e artísticos, pois:

Quando se atenuam as diferenças entre elementos culturais distintos, obtém-se um terceiro elemento, híbrido, que conserva as características de cada um daqueles que contribuíram para sua formação. Hibridismo não é, segundo consenso dos autores, simples acúmulo de elementos, mas interpenetração relacional (GABRIELLI; HOFF, 2006, p. 04)

Destarte, o conceito etimológico de “cinema” o coloca como pressuposto de todas as mídias de captação e exibição de audiovisual. Em sua obra *The Language of New Media*, o teórico russo Lev Manovich (2001) concebe o cinema como banco de dados para as interfaces digitais. Para ele, o cinema é a matriz basal das novas mídias. Arlindo Machado (2007) acaba corroborando com essa idéia no livro *Pré-cinemas e pós-cinemas*, onde traz um estudo interessante que abrange o conceito de cinema levando em consideração os registros e

exibições de imagens em movimento antes da invenção do cinematógrafo e a intensa hibridização e convergência das mídias audiovisuais:

Logo me dou conta de que, na verdade, ao ensaiar um movimento em direção simultaneamente ao passado e ao futuro, a referência básica de minhas indagações era o cinema. Mas, no mesmo momento em que me dividia nessas duas direções, o conceito de *cinema* ia se expandindo em minha cabeça, de modo a abarcar tanto as suas formas mágicas anteriores quanto as suas formas tecnológicas contemporâneas. (MACHADO,2007,p.8)

1.5 O CINEMA CONTEMPORÂNEO REVISITA O PRIMEIRO CINEMA

Essa confluência entre passado e presente é importante não apenas para a nova historiografia do cinema, mas também para compreendermos o próprio fazer cinematográfico atual, tendo em vista que nas últimas décadas do século XX vimos um revisitar do cinema clássico narrativo ao *modus operandi* do primeiro cinema. Com efeito, o cinema contemporâneo tem buscado alternar instantes de representação com instantes de apresentação, onde as mais modernas ferramentas da tecnologia digital são utilizadas a fim de surpreender sensorialmente o espectador. Para isso, criam-se desde imagens totalmente virtuais com situações que só poderiam ser concebidas através da mente até ambientes de exibição imersivos, onde os espaços reais e diegéticos são interpenetrados. Tal como no “cinema de atrações”, os filmes atuais exibem seqüências inteiras em que a narrativa é deixada de lado e é a tecnologia em si que é posta em destaque. No caso, imagens repletas de efeitos especiais evidenciam os recursos que possibilitam a criação de ambientes virtuais com efeitos realistas. Ao mesclar e sobrepor essas imagens criadas por meio da computação gráfica com cenas de ambientes reais, os longas-metragens modernos se reaproximam de uma das características que nos reportam ao primeiro cinema: a já mencionada coexistência entre o real e o artificial.

Além disso, se o cinema clássico narrativo procura suprimir a distância entre o público e a tela através da imersão psicológica do espectador na narrativa fazendo prevalecer a capacidade intelectual e de abstração, no cinema contemporâneo vemos a estrutura narrativa ancorada no psicológico dar espaço para a sensorialidade do primeiro cinema, onde a

corporalidade era explorada através do susto, do riso, da repugnância e do prazer durante os espetáculos. E, para isso, a sétima arte em sua Forma-Cinema constrói, por exemplo, salas de exibição 3D,4D e até mesmo 5D e distribui controles remotos e celulares para que o público escolha o destino dos personagens através dessas interfaces.

Todo esse retorno ao espetáculo visual e sensorial característico do cinema de atrações se deu, principalmente, devido ao grande avanço tecnológico nas últimas três décadas do século XX, fato que possibilitou novas formas de meios de comunicação e, conseqüentemente, novos perfis de público. Atualmente, o espectador não mais se satisfaz em ficar passivo enquanto assiste a uma narrativa. Ele quer ter o poder de escolha, mas não apenas de escolher o que vai assistir entre opções pré-determinadas, mas também interferir no conteúdo assistido. O novo espectador vem procurando se envolver mais, interagindo física, mental e emocionalmente com os meios de comunicação.

Assim, o cinema convencional hegemônico tem buscado se adaptar às novas demandas midiáticas para sobreviver, sintetizando cada vez mais linguagens de outras mídias e, aos poucos, tornando o filme um produto a ser transformado e acabado por quem assim o desejar.

Em suma, vimos que toda a evolução tecnológica das mídias audiovisuais formou um novo perfil de público, que anseia por mais interação e menos passividade. E é nesse contexto que vem sendo desenvolvido o tal cinema interativo, objeto de estudo deste trabalho.

Então, para que possamos prosseguir com o tema, voltemo-nos à questão central deste texto. Sabemos até aqui que o termo “cinema” pode definir experiências imagéticas diversas, sendo possível considerarmos como expressões cinematográficas até mesmo manifestações anteriores à invenção do cinematógrafo, como a lanterna mágica, segundo a teoria do “cinema expandido”. Sendo o intuito desta monografia a análise da experiência brasileira no cinema interativo, iremos conceber o cinema em sua forma tradicional hegemônica, isto é, como a projeção/exibição de um filme narrativo-representativo em uma sala tradicional de cinema (Forma-Cinema).

Agora que já elucidamos o título deste capítulo, vejamos em seguida alguns conceitos sobre o que é ser “interativo” para, então, alcançarmos a definição de “cinema interativo” e discutirmos sobre suas experimentações e possibilidades.

2 O QUE É INTERATIVIDADE?

Hoje muita coisa é definida como interativa. Tenho visto o adjetivo ser usado nos contextos mais diversos. A consequência disto é que o termo interatividade tornou-se tão elástico a ponto de perder (se é que chegou a ter!) a precisão de sentido. O termo virou marketing de si mesmo. Vende mídias, vende notícias, vende tecnologias, vende shows e muito mais. (SILVA, 1998. s/p.)

Essa citação relata a banalização que o termo interatividade vem sofrendo devido ao grande apelo publicitário que a expressão evoca. Assim, temos a TV interativa, o cinema interativo, a peça interativa, a aula interativa, o monitor interativo, os brinquedos interativos e até mesmo o “strip tease interativo!... É aquele em que o espectador participa subindo ao palco para decidir como deve despir-se a stripper; se ela começa tirando os sapatos ou as luvas” (SILVA, 1998. s.p). Porém o termo refere-se usualmente às relações entre homem e máquina (computador, telecomunicações, etc). Mas nesse caos de significações, teóricos se dividem em concepções distintas entre si; uns até mesmo nos induzindo a concluir que a tal interatividade é uma falácia, como é o caso de Jean Baudrillard: "Não há interatividade com as máquinas (tampouco entre os homens, de resto, e nisso consiste a ilusão da comunicação). A interface não existe. Sempre há, por trás da aparente inocência da técnica, um interesse de rivalidade e de dominação” (BAUDRILLARD apud SILVA, 2000. s/p)

Tem-se que o neologismo “interatividade” é oriundo da palavra “interação”. E é a partir daí que toda a confusão se inicia. No dicionário Aurélio, interação é definido como “ação que designa um ato exercido mutuamente entre duas ou mais coisas, ou duas e mais pessoas; ação recíproca, que gerou o adjetivo interativo, relativo ‘àquilo em que há interação’” (AURÉLIO, 2004. versão 5.0). Todavia, a palavra recebe sentidos variados de acordo com a área de estudo:

Na física refere-se ao comportamento de partículas cujo movimento é alterado pelo movimento de outras partículas. Em sociologia e psicologia social a premissa é: nenhuma ação humana ou social existe separada da interação. O conceito de interação social foi usado pelos interacionistas a partir do início do século XX. Designa a influência recíproca dos atos de pessoas ou grupos. (SLVA, 1998.s/p)

Para Loes de Vos (2000), as interações podem ser classificadas em três tipos: humano-humano (comunicação direta e presencial entre indivíduos), humano- meio- humano (dada

através de meios de comunicação, tais como telefone, computador, televisão) e humano- meio (relação homem-máquina. Por exemplo, homem-computador, onde há troca de informações e participação com o meio). Mas o termo “interatividade” parece ter surgido justamente para especificar certo tipo de interação homem-máquina. Pierre Levy, no livro *As tecnologias da Inteligência*, destaca que até a década de 70 os informatas concebiam o computador como “uma máquina binária, rígida, restritiva, centralizadora, que não poderia ser de outra forma” (LEVY,2001, p.57). No entanto, o computador posteriormente passou a incorporar a tecnologia do hipertexto⁷, criando interfaces⁸ mais simplificadas. Para Silva (1998), é provável que a transição da máquina rígida para a conversacional tenha inspirado os “informatas” a criar uma nova palavra para exprimir a emergente forma de interação conversacional da informática. Silva também relata a importância da década de 60, em especial o movimento artístico da *Pop Art*, para a propagação da interatividade:

Entrevistei alguns artistas que expuseram na Arte e Tecnologia e seus depoimentos confirmam que o alastramento do conceito de interatividade vem da pop art; vem da “antiarte” de Helio Oiticica (seus parangolés eram capas para o público vestir); vem do “participacionismo” que envolvia o público em manifestações artísticas dos anos 60-uma tendência presente em diversos países do Ocidente. A concepção corrente entre os artistas da época era que a arte não deveria ser vista apenas, mas penetrada fisicamente pelo público. Assim valorizavam a participação. (SILVA, 1998.s.p.)

Na década de 60, com a profusão do uso dos alucinógenos, houve uma exaltação à expansão da percepção, da consciência expandida, da subjetividade. E o cinema não passou ileso por essa fase: filmes *undergrounds* que fugiam das normas padronizadas do cinema clássico e que traziam novas formas de representação temporal foram produzidos e expostos para a sociedade.

Entre a década de 60 e 70 surgem os primeiros experimentos com telas múltiplas dando linha a uma forma de produção que sai do tradicionalismo da película filmada. Esse período também testemunhou o surgimento da arte de vídeo, com instalações de circuito fechado, orientadas para o observador, que antecipavam as instalações computadorizadas interativas relativas ao usuário e as instalações com o tempo atrasado (*delay*), que deram continuidade às experimentações do cinema expandido (MENEZES, 2011.p.202)

⁷ “Conjunto de blocos mais ou menos autônomos de texto, apresentado me meio eletrônico computadorizado e no qual há remissões associando entre si diversos elementos, de tal modo que o leitor pode passar diretamente entre eles, escolhendo seu próprio percurso da leitura, sem seguir sequência pré-determinada” (AURÉLIO,2001.p.365)

⁸ “Recurso que permite a comunicação ou interação entre dois sistemas ou organismos; dispositivo de conexão entre computador e periférico (s) ou entre periféricos; conjunto de elementos de hardware e software destinados a possibilitar a interação com o usuário” (AURÉLIO,2001.p.396)

Já Suely Fragoso (2001) complementa que a “interatividade” foi cunhada nos anos 60 a partir do neologismo inglês *interactivity*, gerada para designar uma característica específica da computação interativa. Esta, por sua vez, nasceu da possibilidade de inclusão nos sistemas computacionais de teleimpressoras e máquinas de escrever como unidades de entrada e saída de dados (*input* e *output*), fato que “permitiu estabelecer uma primeira forma de diálogo entre o Homem e a Unidade Central de Processamento, denominada utilização conversacional ou interativa” (UNIVERSIDADE DO MINHO, 1999, s/p.)

Ainda, Fragoso acrescenta que a expressão “computação interativa” não conseguia por em evidencia a mudança na relação usuário/computador provocada pela agregação de periféricos de entrada e saída de informação que possibilitavam o monitoramento em tempo real das intervenções coordenadas pelos usuários. Isso porque o computador sempre fora interativo, mesmo quando se utilizavam cartões perfurados para inserção de dados. Porém, o nível de interação dessa máquina aumentou e se tornou facilitada pela evolução da tecnologia. Deste modo, Fragoso acredita que a palavra “interatividade” tenha surgido a fim de denunciar esse acréscimo qualitativo de interação.

Assim sendo, tendo por base a explanação de Suely Fragoso, podemos concluir que está imbuída na origem do termo **interatividade** a “abertura para uma maior interação” e não a “possibilidade de interação”, que já é inerente às relações comunicativas:

O fato de que alguns meios ou certos processos e produtos midiáticos são dotados de interatividade não implica que os demais sejam não-interativos. O poder persuasivo desse falso raciocínio reside sobretudo no fato de que não existe um adjetivo específico para a interatividade. Assim como é interativo qualquer processo em que dois ou mais agentes interagem, também é interativo aquilo que permite a específica modalidade de interação implicada na denominação interatividade. Apropriar-se da qualificação interativo em seu sentido restrito, relativo a interatividade, para negar a existência de qualquer tipo de interação é, no entanto, uma generalização improcedente... (FRAGOSO, 2001.p.03)

2.1 OUTRAS DEFINIÇÕES

Como o neologismo “interatividade” é base para muitos desacordos, vejamos, a seguir, algumas outras acepções para a expressão.

2.1.1 JONATHAN STEUER

O norte-americano Jonathan Steuer (apud PRIMO, 2005. p.7), cientista da computação, entende como interatividade “a extensão em que os usuários podem participar modificando a forma e o conteúdo do ambiente mediado em tempo real”. Para ele, fatores por ele denominados de **velocidade**, **amplitude** e **mapeamento** propiciariam a interatividade. Deste modo, velocidade estaria relacionada à instantaneidade da interação, uma vez que esta última depende da velocidade de resposta do sistema; amplitude alude à quantidade de modificações que podem ter efeito no ambiente mediado; o mapeamento remete aos modos com que as ações humanas são transpostas ao ambiente mediado.

2.1.2 ANDREW LIPPMAN

Segundo Andrew Lippman (Apud PRIMO e CASSOL, 1999. p.69), interatividade é “uma atividade mútua e simultânea da parte dos dois participantes, normalmente trabalhando em direção a um mesmo objetivo”. Para um determinado sistema ser considerado interativo, ele deve possuir as seguintes qualidades:

a. **IntERRUPTIBILIDADE:** capacidade dos participantes interromperem o processo quando assim o desejarem. Essa característica divergiria da **alternabilidade**, onde os participantes alternam-se em suas atuações, e estaria mais próxima do formato de uma conversa do que de palestra;

b. **Granularidade:** refere-se ao menor elemento após a interrupção. Numa conversa, podem ser expressões como “já respondo sua pergunta” ou um balançar de cabeça. No cinema, poderia ser um plano. O importante aqui é que o usuário perceba a possibilidade de continuidade e não tenha a impressão de que o sistema tenha “trancado”;

c. **Degradação graciosa:** instância na qual o sistema não consegue responder uma indagação por não conseguir prever todas as possibilidades de ocorrência (previsão limitada). Os participantes devem, então, aprender a encontrar uma saída que os leve à resposta almejada;

d. **Não-default:** Para que os participantes tenham liberdade, o sistema não deve adotar um padrão pré-determinado que estabeleça uma direção a ser seguida.

2.1.3 JEN JENSEN

Já “a medida da habilidade potencial da mídia em permitir que o usuário manifeste uma influência no conteúdo e/ou forma da comunicação mediada” é o significado de interatividade para Jen Jensen (apud PRIMO, 2005. p.08), o qual estabelece quatro subdivisões para o termo tendo como parâmetro a questão de quem possui e oferece a informação e de quem controla sua distribuição:

a. **interatividade transmissional:** potencial em que uma mídia unidirecional possibilita ao usuário escolhas numa corrente contínua de informação sem possibilidade de realizar pedidos. Ex: TV tradicional; teleconferência; multimídia;

b. **interatividade consultacional:** potencial que permite a solicitação de informações pelo usuário que utiliza um sistema de mão-dupla, com canal de retorno. Ex: enciclopédias em CD-ROM; fontes de consulta de informação online, como o WWW;

c. **interatividade conversacional:** potencial de um sistema bidirecional que permite a produção e o envio de informações próprias dos usuários, seja por meio de arquivamento ou em tempo real. Ex: telefone; correio eletrônico;

d. **interatividade registracional:** Nessa medida, o sistema conseguiria registrar as informações do usuário, bem como responder as suas demandas e ações...

(...) seja quanto à capacidade explícita de o usuário escolher o método de comunicação, seja quanto à capacidade intrínseca do sistema de ‘sentir’ e adaptar automaticamente (por exemplo, sistemas de enquetes, agentes inteligentes, guias inteligentes, interfaces inteligentes, registro de conexão em sistemas de computador, etc.(THURLER e GONÇALVES, 2006. p.8)

2.1.4 ANDRÉ LEMOS

Para André Lemos (1997), no artigo *Anjos interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais*, interatividade diz respeito a muito mais do que as interações com as tecnologias da informática, mas a uma relação homem-técnica (ferramenta, objeto ou máquina) que existiu em todas as etapas da civilização e que para ele é considerada uma atividade tecno-social. Lemos ainda rotula a interatividade em três níveis não

excludentes: técnico “eletrônico-digital”, técnico “analógico-mecânico” e “social” (ou simplesmente “interação”). No mesmo texto, o autor ilustra os dois últimos níveis quando fala sobre o fluxo de trânsito, onde o motorista além de se relacionar com outros dirigentes (interação social), interage simultaneamente com a máquina (analógico-mecânico). Para ele, uma interatividade técnica de tipo “eletrônico-digital” seria aquela específica do tipo relacional homem-tecnologia digital. A partir dessas análises, Lemos denomina de “interatividade digital” o sistema de relação homem-máquina através de interfaces gráficas e atribui como característica particular desse nível de interatividade a possibilidade do homem se relacionar não apenas com o objeto em si (máquina), mas com o conteúdo:

Podemos compreender a interatividade digital como um diálogo entre homens e máquinas (baseadas no princípio da micro-eletrônica), através de uma “zona de contato” chamada de “interfaces gráficas”, em tempo real. A tecnologia digital, possibilita ao usuário interagir, não mais apenas com o objeto (a máquina ou a ferramenta), mas com a informação, isto é, com o “conteúdo”. (LE MOS, 1997. s/p.)

André Lemos enfatiza também que a tendência da tecnologia digital é caminhar em direção ao desaparecimento da interface até uma relação direta homem-informação: “A evolução da relação homem-técnica vai nesse sentido, ou seja, num privilégio da interação social e num “desaparecimento” da interatividade técnica, em direção à uma “interface zero”, à uma simbiose completa”. (LE MOS, 1997. s/p.)

Ao refletir sobre a evolução da tecnologia televisiva, Lemos (1997. s/p.) categoriza a evolução da interação técnica, em um aparelho que considera de pouca interação social, a partir de níveis de interação, que são estes:

a. nível zero: Momento que compreende o começo da TV em preto e branco, onde existiam apenas um ou dois canais e que a possibilidade interativa se resumia em ligar e desligar o aparelho, fazer alterações em contraste, brilho e volume e escolher entre uma emissora ou outra;

b. nível 1: Com a chegada da TV colorida e mais canais sendo transmitidos, aumenta a possibilidade de escolha de programação através do “zappear” do controle remoto, bem como ficam disponíveis maiores recursos para configuração de cor e imagem;

c. nível 2: É o momento em que com a chegada do videocassete, câmeras portáteis e dos videogames a televisão se torna objeto para outro fins além da transmissão televisiva. Diz-se aqui que o telespectador se torna independente da temporalidade e conteúdo

do aparelho, uma vez que pode, além de assistir a um vídeo ou jogar *games*, gravar determinado programa para assistir na hora em que decidir;

d. nível 3: É quando surgem os primeiros sinais de interatividade digital, através da intervenção do usuário no conteúdo televisivo, seja por meio de telefone, fax ou e-mail. No Brasil, temos o exemplo do programa *Você Decide*, exibido pela Rede Globo de Televisão entre os anos de 1992 e 2000 ⁹.

e. Nível 4: Nasce a “TV Interativa” propriamente dita, onde por meio da rede telemática o telespectador (ou também denominado usuário) tem participação em tempo real no conteúdo transmitido, podendo guiar o curso de informações ou até mesmo escolher ângulos de câmera. Na TV brasileira, temos o exemplo do programa *Hugo Game*, exibido pelo canal CNT Gazeta entre os anos de 1995 e 1998 ¹⁰, onde os telespectadores podiam participar do jogo através das teclas de seu telefone.

O teórico ressalta que as tecnologias digitais permitem formas inovadoras de circulação de informações do tipo “Todos-Todos” (circulação universal e descentralizada da informação), em contraponto às mídias tradicionais (como o jornal, o rádio e a televisão) que transmitiam conteúdos pré-escolhidos e mantinham o público em passividade ao transmitirem em um formato “Um-Todos” (emissora-público).

Brenda Laurel (Apud PRIMO,1997,s/p) acredita que para tratarmos de interatividade devemos considerar três variáveis: frequência (em que momento se pode reagir), amplitude (quantas escolhas estão disponíveis) e significância (que impacto as escolhas têm). Sob esse viés, a interatividade dependeria de uma atitude de reação do usuário frente às alternativas disponibilizadas pelo programador. Primo, todavia, considera essa proposição “insuficiente para pensar outras formas interativas como a criação compartilhada ou mesmo um diálogo amistoso através de emails” (PRIMO, 2005, p.05).

Já para Pierre Lévy (1999), a concepção de interatividade nos leva erroneamente a uma contraposição entre participação ativa e passiva. Contudo, para ele, não seria possível a existência de um receptor passivo de conteúdo, uma vez que mesmo recebendo informações da TV, por exemplo, o espectador decodifica a mensagem e promove interpretações diferentes de outros indivíduos. Dessa forma, para Dominique Wolton (apud THURLER e GONÇALVES, 2006. p.4), “ao comentar aquilo a que assistiram, os telespectadores emitem juízos sobre a televisão, não sendo assim espectadores passivos e sem reações”

⁹ Informação disponível em: http://memoriaglobo.globo.com/TVGlobo/Comunicacao/Institucional/memoriaglobo/CDA/Pop/tvg_cm_p_memoriaglobo_pop_descricao_subtema/0,35985,22913,00.html

¹⁰ Informação disponível em: <http://www.infantv.com.br/hugo.htm>

Arlindo Machado (1990), debatendo Raymond Williams, considera a diferenciação entre sistemas interativos (onde o espectador poderia ter resposta autônoma) e reativos (que trabalharia a partir de escolhas pré-determinadas):

Boa parte dos equipamentos hoje experimentados ou já comercializados como interativos são, na verdade, apenas reativos. Os videogames, por exemplo, solicitam a resposta do jogador/espectador (resposta inteligente em alguns casos; resposta mecânica na maioria dos outros), mas sempre dentro de parâmetros que são as 'regras do jogo' estabelecidas pelas variáveis do programa. Isso quer dizer que nas tecnologias reativas não há lugar propriamente a respostas no verdadeiro sentido do termo, mas a simples escolhas entre um conjunto de alternativas preestabelecidas (WILLIAMS apud MACHADO, 1990.p.26).

2.1.5 ALEX PRIMO

No artigo *Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias*, Alex Primo e Márcio Cassol (1999) apresentam conceitos e explanações sobre interatividade de autores como André Lemos, Steuer, Andrew Lippman, Roderick Sims e Arlindo Machado. Eles criticam, porém, a enorme diversidade de estudos sobre interação através do ou com computador que “ênfatizam apenas a capacidade da máquina, deixando como coadjuvante os seres humanos e as relações sociais” (PRIMO e CASSOL, 1999.p.70). Em *Enfoques e desfoques no estudo da interação mediado por computador*, Primo (2005) critica os enfoques transmissionista, informacional, tecnicista, mercadológico e antropomórfico das concepções de interatividade e defende que a interação não deve ser vista como uma característica do meio, mas como um processo desenvolvido entre os interagentes¹¹. Propõe, assim, uma abordagem sistêmico-relacional que “ênfatiza o aspecto relacional da interação e busca valorizar a complexidade do sistema interativo” (PRIMO, 2005.p.11).

Primo ainda define interação como uma “ação entre” os participantes do encontro. Nesse sentido, o foco se volta para a relação estabelecida entre os interagentes e não nas

¹¹ “O termo “usuário”, tão utilizado nos estudos da “interatividade”, deixa subentendido que tal figura está à mercê de alguém hierarquicamente superior, que coloca um pacote a sua disposição para **uso** (segundo as regras que determina). Isso posto, este trabalho defende o abandono desse problemático conceito e preferirá adotar o termo “interagente” (uma tradução livre de *interactant*, não raro utilizado em pesquisas de comunicação interpessoal), que emana a própria idéia de interação. Trivinho (1996), por sua vez, propõe o conceito de “*indivíduo teleinteragente cyberspatial*”, que, segundo ele, “pressupõe um traço participativo-interventor cuja plenitude jamais foi verificada, por exemplo, num receptor da comunicação de massa. Nesse sentido, dizer “receptor” parece realmente pouco” (PRIMO, 2005.p.2)

partes que compõem o sistema global, onde sistema é definido como “um conjunto de objetos ou entidades que se inter-relacionam entre si formando um todo”. (PRIMO, 2000.p7)

Primo (2000) troca o termo “interatividade” por “interação mediada por computador” a fim de se resguardar frente à polissemia do neologismo. Sendo assim, o autor sugere os conceitos de **interação mútua** e **interação reativa**.

A interação mútua ocorreria quando diagnosticadas “relações interdependentes e processos de negociação, na qual cada interagente participa da construção inventiva da interação, afetando-se mutuamente” (PRIMO, 2001.p.08). Deste modo, a interação mútua é composta por elementos interdependentes que formam um todo global. É considerada como um sistema aberto e não linear onde os componentes obedecem ao princípio de retroalimentação ou circularidade, isto é, quando um componente é afetado ele modifica o sistema total. Assim, essa interação se caracteriza por ser flexível e indeterminada. Ex: diálogos entre pessoas em *chats*.

Já a Interação reativa seria aquela “limitada por relações determinísticas de estímulo e resposta” (PRIMO, 2001.p.08). Esse sistema é considerado fechado, pois as relações são previamente estabelecidas e ocorrem de forma unilateral e linear (seguindo encadeamentos de causa e efeito). Aqui, o reagente possui condição nula ou limitada de influenciar o agente. Ex: Vídeos *on demand*, onde ao internauta é possibilitada unicamente a escolha de um vídeo entre opções oferecidas.

2.1.6 MARCO SILVA

Para Marco Silva (1998,s/p.), interatividade seria compreendida como “disposição ou predisposição para mais interação, para uma hiper-interação, para bidirecionalidade (fusão emissão-recepção), para participação e intervenção”. Ele comenta a interatividade com a tecnologia, onde o homem projeta extensões sensoriais através de interfaces e “Com suas mãos, seus ouvidos, seus olhos e outros canais de ação e sensação, ele não se contenta mais em assistir ao que se mostra nas telas, ele entra nelas literalmente” (SILVA,1998,s/p.) . E retoma a definição de interatividade: “trata-se da fusão sujeito-objeto (obra)” (SILVA,1998,s/p.).

2.2 CINEMA INTERATIVO

Vimos até o momento que há muitos desencontros quanto à definição de termos como “interativo” e “interatividade” ainda mais devido ao fato de grande parte dos estudos se voltarem à relação homem/computador. Assim, como poderemos falar de cinema interativo se nem ao menos sabemos ao certo o que queremos dizer com essa adjetivação da sétima arte? Essa indefinição teórica permite que estudiosos, como Peter Lunenfeld (2005), posicionem o cinema interativo no *hall* dos mitos.

De forma simplista, a enciclopédia eletrônica Wikipédia disponibiliza a seguinte descrição sobre cinema interativo:

Artistas definem Cinema Interativo como sendo um filme com o qual o espectador interage, a fim de determinar o desenvolvimento e o final da história. Através de um mínimo de controle sobre o que está na tela e constantemente fazendo escolhas sobre como o filme deve prosseguir, o espectador está ciente de que o resultado da história é consequência de suas ações (WIKIPÉDIA,2012.s/ p.)

No entanto, essa definição desconsidera muitas possibilidades interativas no cinema. Somado a isso, existe pouca bibliografia sobre a modalidade de cinema interativo na Forma-Cinema, pois as dissertações existentes estão mais voltadas para as experiências interativas no cinema expandido, que propicia muito mais opções de interatividade. Porém, seria interessante esgotar a criatividade dentro de uma forma, escolha feita muitas vezes por poetas que optam por se expressar através de sonetos.

Assim, para que possamos prosseguir com nossos estudos, mesclaremos alguns conceitos já apresentados neste texto para formular uma possível definição de “cinema interativo”. Partiremos, então, das seguintes premissas:

- a. Interatividade é disposição ou predisposição para mais interação.
- b. Interação é a relação estabelecida entre o espectador e o filme, que pode acontecer a nível físico, mental (intelectual) e emocional.
- c. A interatividade cinematográfica por também ocorrer a níveis intangíveis (mental e emocional) não está intrínseca às inovações tecnológicas do dispositivo.

d. A experiência fílmica¹² ocorre através de uma relação bidirecional entre espectador/filme, uma vez que o referencial fílmico é construído a partir da interação entre mensagem (filme) e receptor (espectador).

e. A interatividade experimentada no cinema pode alterar o conteúdo intermediado e/ ou a experiência fílmica. Isso porque o “conteúdo cinematográfico” não se refere apenas ao discurso exibido na tela, mas também a uma construção subjetiva do filme que ocorre através da interação da obra com o espectador.

Esses pressupostos não são aqui apresentados de forma a traçar um conceito engessado sobre o assunto, mas antes possibilitar um parâmetro para compreensão dos filmes que serão analisados neste trabalho e que são repetidas vezes anunciados pela mídia como filmes interativos. Ou seja, essas premissas não foram formuladas a partir de hipóteses que são freqüentemente discutidas entre teóricos sobre o que o cinema interativo poderia ser ou virá a ser, mas uma possibilidade de norteamento oriunda da análise das experiências que vem sendo realizadas nesse âmbito.

Em suma, neste estudo consideraremos cinema interativo como uma expansão das possibilidades de interação entre espectador/filme que podem ocorrer simultaneamente ou não nos níveis físico e mental-emocional e que pode ser independente das transformações tecnológicas que vem acontecendo nas últimas décadas. Todavia, consideraremos o cinema interativo surgido a partir dos anos 60, uma vez que essa década parece ser um marco comum entre alguns autores para a propagação do termo “interatividade”.

¹² A experiência fílmica “acontece caso o espectador permita-se reagir ativamente às imagens, atribuindo-lhes um sentido que é fruto, em última instância, das suas experiências e expectativas. Nesse sentido, a experiência fílmica pode ser entendida como uma vivência através do/ com o filme” (JESUS, 2011.s/p.)

3 CINEMA INTERATIVO

Nos capítulos anteriores tivemos contato com algumas definições possíveis para os termos “cinema” e “interativo” e sugerimos uma possibilidade de conceito para **cinema interativo**: expansão das possibilidades de interação entre espectador/filme que podem ocorrer simultaneamente ou não nos níveis físico e mental-emocional e que pode ser independente das transformações tecnológicas que vem acontecendo nas últimas décadas. Todavia, consideraremos o cinema interativo surgido a partir dos anos 60, uma vez que essa década parece ser um marco comum entre alguns autores para a propagação do termo “interatividade”. Porém, fazem-se necessárias mais explicações do porquê desta delimitação conceitual. Para tal fim, desmembraremos a supracitação em partes, seguidas de suas respectivas explanações.

f. **Cinema interativo diz respeito à expansão das possibilidades de interação entre espectador/filme que podem ocorrer simultaneamente ou não nos níveis físico e mental-emocional:**

Em primeiro lugar, sabemos que as imagens e sons são “lidos” por alguém, isto é, precisam ser compreendidos e assimilados pelo espectador. Para se alcançar certo nível de compreensão do discurso, o cinema desde seus primórdios conta com alguns referenciais. No primeiro cinema tínhamos como referente o conhecimento prévio do público sobre determinado assunto, a experiência de vida de cada indivíduo que acabava por alterar (minimamente neste período) a receptividade da obra e a atenção dada a determinados pontos da imagem e narrativa, os comentários e explicações dos narradores, bem como as referências da própria diegese exibida. Esses fatores possibilitavam certa interação entre o público e o filme. Posteriormente, apesar do abandono da figura do narrador, o filme permaneceu dependente do referencial do espectador. De tal forma, por exemplo, a situação de exibição para judeus de um filme que retrata o nazismo obteria níveis de reações e entendimentos desiguais de uma exibição da mesma obra para uma tribo africana que desconhece o holocausto. Isso quer dizer que aquilo que é exibido é dependente daquele que assiste à exibição. Daí podemos admitir que o cinema depende do referencial humano e que o filme, por isso, não é uma obra cem por cento acabada.

Em segundo lugar, temos que compreender que ao entrar em contato com a obra, o espectador pode reagir emocionalmente, reproduzindo essas sensações a nível físico, quando gargalha ou contrai os músculos faciais por medo, por exemplo. Entretanto, no cinema interativo temos um alargamento das capacidades de interação física, mental e emocional. Isso se deve ao fato desse tipo de cinema poder contar com a possibilidade de narrativas que demandam do espectador certo comportamento cognitivo e acentuada participação sensorial e com narrativas que requerem maiores processos intelectuais, por exemplo, quando os espectadores podem escolher caminhos a serem percorridos pelos personagens ou quando interagem fisicamente através de interfaces que possibilitam a intervenção e/ou imersão do espectador na história. Essas características interativas não necessariamente ocorrem ao mesmo tempo e, assim, a interatividade pode se manifestar em variadas dimensões (física, mental, emocional) simultaneamente ou não.

g. O cinema interativo pode ser independente das transformações tecnológicas que vem acontecendo nas últimas décadas. Todavia, consideraremos o cinema interativo surgido a partir dos anos 60, uma vez que essa década parece ser um marco comum entre alguns autores para a propagação do termo “interatividade”:

Como estudamos no último capítulo, quando os teóricos tratam sobre interatividade eles enfatizam a relação do homem com a máquina computacional. Entretanto, nesta monografia consideramos a interatividade um simples despertar para mais interação, como define Marco Silva (1998). E mesmo que o termo tenha sido cunhado a partir dos avanços da informática, nós não endossaremos o vínculo pré-estabelecido entre interatividade e máquina enquanto lidamos com a arte cinematográfica, uma vez que existem possibilidades de narrativas interativas fílmicas que não fazem uso dos recursos disponibilizados pelo cinema digital. Contudo, estabeleceremos que o cinema interativo está correlacionado ao período compreendido entre a década de 60 e os dias atuais, tendo em vista que foi nesse espaço de tempo que a Forma-Cinema incorporou as narrativas interativas, bem como os recursos tecnológicos que possibilitaram interações espectador/filme através de interfaces.

Partindo dessas explanações, exemplificaremos alguns filmes que se encaixam nesse tipo de conceituação de cinema interativo e os dividiremos entre categorias não excludentes de interatividade.

3.1 A INTERATIVIDADE SENSORIAL

A interatividade sensorial aparece em filmes representativos que não seguem o padrão da gramática clássica do cinema narrativo. Deste modo, exigem de certa maneira o abandono de toda nossa bagagem cinematográfica para que possamos caminhar junto com a obra sem muitos referenciais. Longas-metragens desse tipo requerem maior suscetibilidade dos sentidos e menor da cognição.

Este novo cinema narra um estado das coisas à flor da pele e chama o espectador para mais perto. Filmes como “Mal dos Trópicos” (2004), “O intruso” (2004), “Last Days” (2005), “Juventude em Marcha” (2006) parecem nos exigir uma espécie de virgindade cinematográfica. O espectador deve caminhar junto com a obra. O que se estabelece é uma relação com o filme não mais cognitiva e, sim, sensorial. (BEZERRA, 2009.p.98)

O filme *Last Days* (2005), de Gus Van Sant, é um exemplo do uso da interatividade sensorial. Ao analisar esta obra podemos ter dificuldade em traduzir em palavras uma experiência fílmica que deve ser sentida. *Last days*, seria um retrato poético dos últimos dias de Kurt Cobain, líder de uma das bandas de maior importância na história do *rock*, o Nirvana. Porém, essa descrição pouco se aproxima do que podemos presenciar nas salas de cinema. Gus Van Sant parece fazer uma meditação sobre as perturbações na alma de Kurt que influenciaram as últimas horas de vida do músico. O personagem que representa Cobain é Blake. Blake é um talentoso músico introspectivo e esmorecido pelo peso do sucesso que o guiou para uma solidão consternante. Ele passa seus dias numa casa no meio de um bosque tentando se esquivar de sua vida, de seus amigos e das pessoas que o cercam, tornando-se, então, fugitivo do viver. O longa-metragem enuncia a solidão, a depressão, a alienação, o desespero. Longe de demonstrar ações grandiosas dignas de um mito do *rock*, o filme preza pela sutileza de ações banais do cotidiano enquanto o personagem caminha para a morte.

Blake vagueia numa espécie de purgatório particular. Assistimos ao crepúsculo da sua alma, enquanto a escuridão assola lentamente o seu âmago. Seres flutuam como fantasmas, entrando e saindo da sua casa, completamente ignorados por Blake. Ele evita todos, desvanecendo paulatinamente deste mundo, sugado pelo seu vórtice interior. (MENDES, 2005.s/p)

O filme também procura espalhar em seu conteúdo menções à religiões por meio de cenas que mostram batismo, mórmons e uma imagem que lembra Jesus Cristo formada pelo vulto de Blake. O diretor parece querer traçar uma relação entre a frenética busca das religiões por mais fiéis e a profusão de estados depressivos que nossa sociedade vem gerando nos jovens. Depressão que muitas vezes não provoca a destruição do corpo físico, mas que gera uma morte em vida. E o filme não se preocupa em explicar como e por que Kurt Cobain morreu. Afinal, *Last Days* mostra que Blake já se encontrava moribundo em seus últimos dias, respirando o ar em uma existência pouco ancorada no plano físico.

Como podemos perceber, *Last Days* se constrói a partir do caráter psicológico de um personagem melancólico que, como tal, pouco ou nada expressa verbalmente. Seu deslocamento vagaroso não cria ações significativas. Mas, então, como o espectador pode apreender o filme? É aí que se identifica a interatividade sensorial. Van Sant cria todo um ambiente fílmico que irá retratar o isolamento vivido por Blake através da raridade de diálogos, do minimalismo da vida cotidiana e de planos em que a imagem e o som também nos mantém distante do personagem. O espectador que desejar vivenciar a obra terá que se esquecer de perguntar sobre o que ela se trata e deverá sentir o que o filme quer emanar: a solidão, o distanciamento, a depressão, a falta de sentido, a alienação. Assim, enquanto vemos um personagem de existência rarefeita, nós também temos a sensação de nos encontrarmos no mesmo nível de rarefação, vivendo entre duas dimensões: a física e a espiritual. A forma como o diretor orchestra a obra faz dopar o espectador, que se entrega a uma experiência fílmica onde sua mente fica suspensa parecendo ir ao encontro do nirvana. E nós acabamos “morrendo fisicamente” no mundo real, já que nossos sentidos se acoplam à diegese. Quando o filme acaba, temos a impressão que realmente visitamos outro mundo.

3.2 A INTERATIVIDADE TÉCNICA

Nesse tipo de relação, o espectador/participador/usuário se apoderaria de alguma função técnica da produção cinematográfica. Ocorreria quando um espectador tem a possibilidade de escolher seguir um personagem a outro, escolher ângulos de câmera ou os caminhos a serem percorridos por determinado personagem, por exemplo. Este espectador/participador funcionaria como um roteirista, editor e diretor por ter possibilidade

de esculpir o filme a partir das escolhas entre opções oferecidas. Seguindo este mesmo caminho, Lunenfeld diz:

Apesar de estarmos ainda no começo do processo, podemos identificar as características focais do domínio emergente do cinema digitalmente expandido [cinema interativo]. As tecnologias dos ambientes virtuais apontam para um cinema que é um espaço de imersão narrativo, no qual o usuário interativo assume o papel de câmera e editor. (LUNENFELD, 2005.p.356)

Como exemplo, temos os filmes que disponibilizam algumas escolhas de continuidade narrativa ao espectador através da intervenção produzida por meio de uma interface tecnológica. Esses tipos de películas vêm sendo denominados “filmes-jogo” devido à semelhança destes com a estrutura dos *videogames*. No entanto, na interatividade técnica também podemos encontrar filmes que utilizam a tela dividida em várias partes, onde cada pedaço conta uma história diferente ou mostra ângulos distintos, filmes que utilizam o efeito de “sobreposição de imagens” para exibir diversas histórias acontecendo ao mesmo tempo (como acontece no filme *O livro de Cabeceira*, 1996, de Peter Greenaway) ou filmes com edição não-linear que induz o espectador a reorganizar a edição mentalmente (só consideraremos interativa a edição não-linear que possibilitar mais de uma alternativa de reorganização do fluxo narrativo, pois sem opção o espectador reduz seu nível de intervenção e, assim, não usufrui de “mais interação”).

Dirigido pelo britânico Mike Figgis, o longa-metragem *Timecode* (2000) expressa a utilização de um tipo de interatividade técnica. O filme foi filmado em tempo real todo em plano- seqüência, sem cortes invisíveis, acompanhando através de quatro câmeras digitais noventa minutos da vida dos personagens. Na exibição, a tela é dividida em quatro quadros, onde cada um apresenta um protagonista. Às vezes um personagem aparece em outro quadro, tendo em vista que em certos momentos as histórias se entrecruzam. Além disso, nesses momentos podemos visualizar uma mesma cena em pontos de vista diferentes. O espectador tem a oportunidade de optar por acompanhar um quadro em detrimento de outro e ir alternando a atenção entre as quatro telas quando quiser. A experiência é como a de um telespectador que pode ir trocando de canal quando se enjoa de determinado programa de TV. Figgis em seu entusiasmo pela obra comenta sobre a experiência fílmica em *TimeCode*:

Para mim, este filme é, em parte, uma tentativa de mostrar que podemos montar um filme de um modo totalmente diferente, através de uma colagem de narrativas, e não de cortes, mostrando ações simultâneas. Isso permite que cada pessoa tenha uma interpretação bastante diferente do que está acontecendo na tela. Eu não acredito numa interpretação única - isso não é suficientemente rico para o nosso mundo atual. (FIGGIS apud WEBCINE,2012.s/p)

Mas a idéia de autonomia do espectador parece mais real na teoria, pois durante o filme fica claro quando o diretor quer guiar a atenção do espectador, ora através do som mais chamativo num quadro ora quando uma tela exibe algum acontecimento interessante enquanto os outros mostram ações banais. A jornalista Ana Lúcia Araújo, do jornal eletrônico *Folha Online*, evidencia a questão:

Antes de ver o filme, a questão "como vou fazer para acompanhar todas as sequências e não perder nada" é constante. Mas a surpresa de saber como reagir diante das telinhas vai por água abaixo logo nos primeiros minutos de exibição. O diretor provoca a narrativa. O som é mais alto nos trechos considerados importantes, desviando automaticamente a atenção do espectador. Nesses momentos, as imagens em outros quadros não são fundamentais para a boa compreensão do filme. O que se vê é repetitivo. Até a beleza de Selma Hayek, que faz uma atriz bissexual, atrapalha a tela quadriculada. Em meio a cenas opacas em um clima nublado, os olhos negros e a boca escarlate da atriz mexicana ganham todos os olhares. (ARAÚJO, 2000, s/p.)

Contudo, mesmo com esse olhar guiado em algumas situações de *TimeCode*, o espectador ainda tem o poder de escolher a forma como irá visualizar e montar, assim, a história em sua mente.

3.3 A INTERATIVIDADE FUNCIONAL REATIVA

Nesta categoria a relação usuário/filme se estabelecerá através de interfaces tecnológicas que possibilitam a intervenção direta do espectador no conteúdo do filme. Os filmes-jogo são exemplos da interatividade funcional-reativa, uma vez que através de *joysticks* ou celulares, entre outros, os espectadores podem optar por determinados

encadeamentos narrativos, construindo, assim, uma experiência fílmica singular. Este nível de interatividade vem sendo muito desenvolvido em experiências de vídeos para internet.

O filme *The Last Call* (2010) é uma criação do canal 13Th Street, especializado em filmes de terror e suspense, e é divulgado como o primeiro filme de terror interativo exibido em salas de cinema. Podemos considerá-lo um filme com interatividade funcional reativa tendo em vista que a película é articulada da seguinte maneira: antes de cada sessão são distribuídos *flyers* pedindo aos espectadores que informem o número de seus celulares para um banco de dados de um programa de computador. O *software* irá programar uma ordem de números e durante o filme telefonará para eles. O espectador que tiver o telefone (interface) escolhido irá interagir diretamente com a protagonista do filme, que pedirá ajuda para fugir de um *serial killer* que a persegue no interior de um sanatório sombrio. Para que o espectador possa conduzir os passos do personagem, é feito um reconhecimento dos comandos de voz através de um programa de computador. A personagem faz perguntas ao espectador do tipo “Devo subir ou descer?” ou “Ir para a esquerda ou direita?”. Os comandos de voz do espectador vão, assim, acionando cenas distintas. Em cada sessão a platéia pode verificar um filme diferente. O interessante é que por mais que somente uma pessoa possa receber a ligação durante algum tempo, a platéia começa a interagir entre si, gritando suas preferências para aquele espectador que detém o poder do comando. Em suma, a interatividade funcional reativa se dá a partir do momento que a obra oferece opções de escolhas ao espectador para a continuidade narrativa através de interfaces tecnológicas, sendo, no caso, o celular.

3.4 A INTERATIVIDADE FUNCIONAL IMERSIVA

Aqui, as interfaces não chamam o espectador para participar ativamente do filme ao escolher caminhos para os personagens. No entanto, os filmes com este tipo de interatividade rompem mais enfaticamente o espaço diegético, fundindo este mundo fictício com o espaço real das salas de cinema. Como exemplo disso, temos os filmes com exibição em 3D e as salas de cinema com tecnologia 4D e 5D.

O cinema 4D é bastante semelhante àqueles cinemas instalados em parque de diversões e conta com um pacote de mais de vinte estímulos sensoriais, além da projeção de filmes em 3D. O espectador é estimulado através de ventos, fumaças, aromas, chacoalhar de

poltronas, entre outros, gerando uma experiência semelhante aos dos personagens do filme. Esses efeitos causam uma ampliação da imersão do espectador na narrativa que está sendo vista, uma vez que o espaço real e diegético se interpenetram.

3.5 A INTERATIVIDADE INTERPRETATIVA CRIATIVA

Quando assistimos a filmes com finais em aberto, estamos diante de obras que anseiam por uma maior participação do espectador na criação da história. Nessas narrativas, o espectador poderá imaginar possíveis continuidades para a história, construindo uma experiência fílmica particular a partir do que assimilou e criou. O longa-metragem francês *Caché* (2005) é um exemplo de interatividade interpretativa criativa.

Caché se inicia de maneira indecifrável: um plano fixo mostra a fachada de uma casa de classe média na França. O plano é longo e parece querer espionar alguém, mas minutos depois a imagem é rebobinada e percebemos que na realidade era um vídeo dentro do filme. Assim, o longa-metragem começa já apresentando um questionamento sobre o valor das imagens audiovisuais. A residência mostrada no vídeo é da família Laurent. Anne trabalha numa editora enquanto seu marido, Georges Laurent, apresenta um programa na TV sobre literatura. Para completar o grupo familiar, temos Pierrot, o filho adolescente do casal. A vida da família parece pacata, mas com visitas frequentes de amigos que interagem com eles através de conversas bastante cultas. Porém, esse cotidiano tranquilo é agitado quando a família começa a receber fitas de vídeo com imagens que mostram um contínuo vigiar da entrada de sua casa. O que já estava se tornando inquietante se torna aterrorizante ao passarem a receber junto com as fitas embrulhos com desenhos que evidenciam o elemento sangue. Mais fitas são entregues e agora elas exibem lugares que dizem respeito à infância de Georges. Rapidamente ele relembra de um passado que preferia esquecer: quando criança, ele armou para que Majid, um órfão argelino, não fosse criado junto a ele. Majid, assim, foi parar em um orfanato. Nessa memória, o diretor Michael Haneke parece querer expor o recalque do povo francês frente à independência da Argélia: Majid não poderia ter as mesmas oportunidades que Georges. Num outro momento, novamente o preconceito racial ganha destaque: Georges está distraído atravessando a rua e um ciclista que vem em alta velocidade quase o atropela. Com raiva, Georges tenta atacar o rapaz, que pede desculpas, mas que logo

fica exaltado ao perceber que Georges teve uma atitude explosiva desnecessária. O ciclista remetia ao seu passado: era um imigrante africano. Voltando ao conflito central, Georges vai à procura de Majid para exigir esclarecimento sobre as fitas. Mas Haneke elabora uma estrutura narrativa que nos faz questionar quem realmente seria o responsável pelas fitas: Majid? O filho de Majid? Ou o próprio Georges? Quem sabe, Anne? Ou qualquer outra pessoa? O diretor parece não se preocupar em oferecer respostas ao espectador e termina o filme de forma tão aberta quanto seu conflito. As lacunas devem então ser preenchidas pelos espectadores. E é nesse ponto que podemos observar a presença de uma interatividade interpretativa criativa. Assim, o público deve imaginar histórias que possam elucidar o mistério apresentado. O próprio diretor se posiciona a favor da liberdade criativa do espectador, pois “o público tem que fazer suas próprias cenas, e qualquer coisa que eu mostre significa diminuir a fantasia do espectador” (HANEKE apud XIMENES, 2005, s/p).

3.6 A INTERATIVIDADE INTERPRETATIVA REATIVA

Em películas que apresentam tramas com significados ambíguos ou que apresentam resoluções pouco explicativas para a história fazendo com que se abra espaço para várias interpretações, o espectador é convidado a fazer escolhas: “acredito que a história aconteceu assim ou de outro modo?”. Então a experiência do filme dependerá da interpretação optada pelo espectador. Deste modo, a interatividade é reativa tendo em vista que as possíveis interpretações são sugestionadas pelo próprio discurso e cabe ao espectador apenas reagir frente a elas. É o que acontece com o filme *Antes do Amanhecer* (1995).

Dirigido por Richard Linklater, *Antes do Amanhecer* narra o encontro de Jesse e Celine num trem a caminho de Paris. Jesse é um americano em férias e Celine é uma francesa que está voltando da casa de um familiar. Depois de trocarem algumas palavras, o americano convida Celine a descer do trem para passar o dia junto a ele em Viena. Já no começo do filme os jovens demonstram que são sonhadores e idealistas, embora céticos e bastante críticos ao mesmo tempo. Enquanto passeiam pela cidade discutem sobre diversos temas, tais como sexo, relacionamentos e destino. Os dois ficam muito envolvidos, mas o dia está terminando e ambos precisam voltar ao trem para retornarem para seus destinos finais. No entanto, eles prometem se reencontrar seis meses depois na mesma estação. E o filme

simplesmente termina. Ao tratar do amor de forma poética e sem piegas o longa-metragem parece testar o nível de romantismo do público: eles se encontraram ou não seis meses depois para engatarem um romance? Ao sugerir dois possíveis caminhos, *Antes do Amanhecer* desenvolve uma interatividade do tipo interpretativa reativa, já que os espectadores irão “digerir” a narrativa e optar por um dos dois desmembramentos possíveis.

Em todas essas formas de interatividade já realizadas a partir de algumas variações na Forma-Cinema, o espectador vivencia experiências cinematográficas distintas e amplificadas em comparação com a estrutura cinematográfica clássica. Apesar desta categorização aqui exposta, nem sempre os teóricos e até mesmo o público reconhecem todas essas formas de experiências fílmicas como interativas. Lembremos, pois, que estas rotulações foram elaboradas a partir da conceituação de “cinema interativo” própria deste trabalho. Agora que já estudamos os tipos de interatividade na Forma-Cinema, discorreremos no próximo capítulo sobre um tipo específico de cinema interativo: o filme-jogo.

4 FILME – JOGO

Provavelmente poucas pessoas já ouviram ou leram algo sobre algum filme-jogo. Na verdade, não existe nenhuma conceituação teórica sobre a expressão. No entanto, alguns realizadores acabam denominando seus filmes de “filmes-jogo” por estas obras se assemelharem às estruturas de jogos, especialmente dos RPG`s. Porém, qual seria o parâmetro exato para determinar se um filme interativo é um filme-jogo? Para chegarmos a esta resposta estudaremos a seguir algumas teorias que explicam o que é o jogo, qual a relação entre os filmes-jogo e o RPG e em seguida estabeleceremos uma possibilidade de definição para esta categoria de filmes.

4.1 JOGO

De acordo com o Dicionário Soares Amora, jogo pode ser definido como “1. Folguedo, diversão. 2. Exercício ou passatempo recreativo.3. Diz-se de jogar. 4. Exercício ou brincadeira de crianças. 5. Coleção ou série de coisas emparelhadas ou que formam um todo. (AMORA, 1999, p.408)

Já no Dicionário Básico de Filosofia, temos que:

(...) em seu sentido geral, o jogo é uma atividade física ou mental que, não possuindo um objetivo imediatamente útil ou definido, encontra sua razão de ser no prazer mesmo que proporciona. Esta atividade, começando na criança ou no pequeno animal como gasto de energia, tendo valor de treinamento ou de aprendizagem, muda de natureza com o desenvolvimento do subjetivo humano: jogos de imitação, nos quais a criança projeta seus desejos (bonecas etc.); jogos com regras ou socializados, nos quais o prazer se vincula ao respeito às regras, às dificuldades de vencer uma competição. (JAPIASSÚ e MARCONDES, 1996, p.150)

Vemos, pois, que o termo jogo é basicamente caracterizado como sendo uma atividade lúdica, cujo prazer é obtido através do próprio ato de jogar e, portanto, não precisa necessariamente contar com um objetivo final.

Para o filósofo Johan Huizinga, “o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (HUIZINGA, 2000, p. 33). Aqui, observamos que o jogo está associado à criação de um universo particular da atividade que deve ser aceito como real para que o ato de jogar possa ser realizado.

Temos, então, que o jogo se encontra num nível dimensional distinto do mundo real e que acontece a partir do momento em que o jogador aceita as especificidades deste mundo ficcional. Num jogo de Lego, por exemplo, a criança não deve então questionar a utilidade do lego no cotidiano real ou pensar que as peças são falsas por serem miniaturas de algo; deve, porém, assumir as peças como elementos de construção e a si mesmo como construtor, mesmo sabendo que na realidade é apenas uma criança brincando. Torna-se mais fácil a apreensão da idéia a partir dos jogos em que os participantes se alternam entre papéis de polícia e ladrão, uma vez que esses dois tipos de personagens de conhecimento popular devem ser encenados pelos jogadores que de maneira alguma podem abdicar da encenação sem encerrar a brincadeira.

Além disso, devemos sempre relacionar a idéia de jogo com ação, tendo em vista que o jogo se dá a partir da interação do jogador com algum objeto, história (desafio, conflito, sistema de regras) ou pessoa a fim de impulsionar o jogador a agir (ou brincar). Deste modo, quando vemos uma criança brincando sozinha ao criar histórias fantasiosas que a incentivam a correr de um lado para o outro, gritar ou inventar diálogos, estamos diante de uma criança jogando. Isso nos leva a aceitar a palavra jogo como sinônimo de brincadeira, onde a busca pelo divertimento (e entretenimento) é o fator que motiva o início da atividade.

4.2 RPG

Em síntese, os RPG`s (*Role PLayering Games*) são jogos de interpretação de personagens que possuem diferentes modelos, mas onde basicamente há histórias e personagens que serão desenvolvidos pelos jogadores. De acordo com a tradição, os jogos de RPG`s são descritos em obras literárias e devem ser jogados por um mínimo de duas pessoas

que irão interpretar personagens e criar em conjunto histórias de aventura. Esses personagens não seguem um roteiro pré-estabelecido e possuem certa autonomia de ação, exceto pelo fato de que devem obedecer a certas regras impostas pelo sistema descrito nos livros. Nesse jogo, existem dois tipos de personagens, o jogador (*player*) e o narrador, ou mestre (*game master*). O jogador é aquele que criará um personagem que irá controlar durante toda a aventura, já o narrador é o responsável por criar a história, os desafios e julgar as ações dos jogadores, funcionando como um roteirista e diretor de cinema, porém obedecendo sempre que possível as regras do sistema. As Aventuras Solo são consideradas uma versão simplificada dos RPG's tradicionais e para jogá-las é necessário apenas um jogador. É similar ao um livro comum, porém possui uma narrativa não-linear para permitir que o jogador possa escolher as ações e caminhos a serem percorridos por seu leitor. Assim, em determinados pontos da história o jogador é convidado a optar entre algumas alternativas que irão permitir o desenrolar de acontecimentos e o desenvolvimento da história. A série de livros *Aventuras Fantásticas*, lançada no Brasil pela editora Marques Saraiva ao longo dos anos 80 é um exemplo de Aventuras-solo, também chamadas de livros-jogo. A série era constituída por mais de trinta livros-jogo, onde o leitor encarnava o personagem principal e durante a narrativa deveria fazer escolhas para o prosseguimento da história. Além disso, nessa série o jogador também deveria contar com um dado que era utilizado para decidir as lutas que o personagem iria enfrentar na aventura. É válido ressaltar que para auxiliar nas estratégias e desafios dos RPG's, muitas vezes são utilizados materiais como papel, lápis, miniaturas de personagens e dados. Na grande maioria desses livros, o cenário era o mundo de Titan, atmosfera ficcional que ambientava os jogos de RPG e que era baseada no imaginário da idade medieval européia.

O que torna o RPG um jogo peculiar é o fato dele não possuir um objetivo. Você não precisa ganhar o jogo ou ter adversários para competir. Na verdade, o importante é vivenciar a aventura e ultrapassar os obstáculos que surgem e, por isso, o RPG deve contar com a cooperação entre os jogadores para que a narrativa seja construída. Aqui, joga-se pelo prazer em jogar e não para ganhar algo em detrimento de outro e, portanto, o jogo de interpretação de personagens se torna mais lúdico do que outros tipos de brincadeiras onde há a meta de ganhar ou perder.

Apesar dos RPG's terem influenciado as produções cinematográficas interativas, grande parte dessas obras audiovisuais utilizam apenas as características das Aventuras-Solo, onde disponibilizam somente a possibilidade do espectador optar entre algumas ações e caminhos da narrativa. Assim, o temo filme-jogo surgiu a partir da comparação de sua estrutura com os livros-jogo do RPG.

4.3 FILME-JOGO: DEFINIÇÃO

Vimos que o jogo se caracteriza por ser uma atividade exercida por um indivíduo a fim de obter diversão através do próprio ato de jogar. Ainda, temos que aceitar mentalmente um universo fictício aonde o jogo irá se desenvolver. O jogador pode interagir com o objeto do jogo (jogo de peão), com outras pessoas (competição de natação), com o desafio ou história (jogo de pega ladrão), com o universo ficcional (RPG) e com a interface (*joystick* de *videogames*).

Sabemos que um filme clássico narrativo possui a característica de entretenimento e proporciona a imersão em um mundo fictício. Todavia, nesse caso o espectador é colocado de forma a ser um receptor de conteúdo, não tendo participação muito relevante na produção da informação assimilada, uma vez que o roteiro, a direção e a decupagem do filme não oferecem espaço suficiente para variadas interpretações. Desta forma, não podemos dizer que em qualquer experiência fílmica temos um jogo.

A partir das definições apresentadas, percebemos que para um filme comum assumir as características de um jogo ele precisa fazer com que o espectador se divirta através de alguma atividade¹³ física e/ou mental que deverá acontecer durante a experiência fílmica, isto é, enquanto houver a exibição da obra. Além disso, temos que considerar que um filme-jogo deve possuir características dos RPG's, uma vez que estes influenciaram a criação desse tipo de audiovisual interativo.

Assim sendo, a partir das teorias apresentadas, das características dos jogos de interpretação de personagens e das experiências do cinema interativo, temos que o filme-jogo é uma obra cinematográfica interativa baseada nas estruturas dos RPG's, principalmente das aventuras-solo, onde é permitida ao espectador a co-autoria da experiência fílmica seja a partir da co-criação de personagens e histórias ou através da escolha de alternativas que dizem respeito à possibilidade de optar por pontos de vista de personagens, ações e caminhos a serem seguidos no desenvolvimento da narrativa. Faz-se, assim, essencial nessas obras a existência de uma interface que deverá intermediar a relação espectador/obra.

¹³ Nesse sentido, utilizamos o termo atividade em contraposição à passividade inerente à experiência fílmica de um filme clássico narrativo, embora saibamos que mesmo nesses casos o público não se encontra num estado extremo de passividade, já que o referencial cinematográfico é construído a partir do encontro da obra com a experiência de vida do espectador. Assim, assumamos aqui o termo atividade como a ação de co-construção consciente da experiência fílmica pelo espectador frente a certos tipos de obras cinematográficas interativas.

4.4 AS EXPERIÊNCIAS

A partir de agora iremos tratar sobre as experiências com filmes-jogo já produzidas. Vimos que esses filmes estão imbuídos das características dos jogos de RPG. Todavia, a partir da análise das obras já realizadas nesse âmbito percebemos que, em geral, utiliza-se mais comumente a estrutura das aventuras-solo. Isto é, são produzidos audiovisuais que propiciam ao espectador/jogador escolhas que provocam alterações no desenvolvimento da narrativa fílmica por meio de interfaces tecnológicas. Essas escolhas podem ser a preferência pelo ponto de vista de um personagem ao de outro ou escolher uma opção de uma ação ao invés de outras sugeridas. Com estas atuações, o espectador/jogador vai delineando uma determinada história que poderá ser alterada a partir de mudanças na seleção das alternativas. Assim sendo, o espectador se coloca numa posição de jogador, brincando com a interatividade do filme. As preferências são efetuadas a partir de alguma interface, que pode ser aparelho de celular, botões instalados nas cadeiras de cinema, *joysticks*, sensores que detectam quantidade de aplausos, entre outros.

Alguns teóricos discutem se nesse tipo de filme o espectador poderia ser um co-autor da obra. Paul Levinson (apud GOSCIOLA, 2003, p.134) ao discutir sobre a inversão de papéis entre autor e leitor nos meios digitais coloca a seguinte questão: quem é o autor do filme? No entanto, o português Carlos Caire, videoartista e pesquisador sobre vídeo e interatividade, parece ter uma opinião formada sobre a questão:

(...) Eu sou o criador das minhas peças. Eu sei tudo o que vai acontecer. Tenho o controle sobre tudo. Evidentemente posso não prever que alguém venha e destrua o meu trabalho com um machado, mas isso não faz parte do projeto. A pessoa que cria o projeto define todos os parâmetros e depois pede para as pessoas participarem de tal projeto. Mas as pessoas não estão a criar nada, estão apenas dialogando com o objeto artístico. Talvez no hipertexto haja co-criação, por que aí é permitido, por exemplo, quando o Jean Pierre, em *La Trajectoire*, coloca o início de uma narrativa na internet e depois pede aos internautas para continuarem esta história. Aí se publicarem um livro, talvez tenhamos uma obra de co-criação, mas há de se ver se mesmo a estrutura não foi planejada antes pelo Jean Pierre (MARTINS, 2012.s/p.)

De fato, para que um filme-jogo seja elaborado existe toda uma programação a ser feita para que o espectador tenha a impressão de estar diante de infinitas possibilidades. Porém, quem arquiteta o sistema (o diretor, roteirista e programador) tem o domínio sobre

todas as alternativas, uma vez que o sistema não pode travar mediante uma escolha. Então, há um **Controlador** central que tem o conhecimento dos possíveis desmembramentos da obra. O importante, na verdade, é criar a ilusão de co-autoria, isto é, manter o espectador/jogador num estado de envolvimento com o filme em que ele realmente acredite que detém o poder de construir a história (mesmo que após a experiência o jogador perceba que de fato não criou nada). Andrew Cameron acredita que as narrativas interativas mesmo com o fornecimento de opções limitadas conseguem promover a ilusão de que o espectador tem o controle da história:

Como qualquer outra forma de representação, a interatividade é uma ilusão. Expõe-se no lugar de algo que não está lá. Qual é o referencial ausente de interatividade? Se interatividade promete ao espectador liberdade e escolha, é precisamente a falta de tal liberdade que esconde a interatividade (CAMERON, 1995, p.47)

Autores como Vicente Gosciola (2008) e Peter Lunenfeld (2003) acreditam que apesar das tentativas o cinema interativo ainda não encontrou um caminho para ser absorvido pela indústria cinematográfica. Lunenfeld (2003, p. 374) analisa que “as poucas tentativas de cinema interativo computadorizado não conseguiram provar que eram capazes de oferecer uma forma narrativa não-linear viável para competir com os modelos-padrão”. Vicente Gosciola e Denis Porto parecem ter uma opinião semelhante: “Apesar dos inúmeros estudos a respeito, ainda não há uma proposta viável econômica e estruturalmente que esteja de acordo com as expectativas do espectador/usuário e ao mesmo tempo dentro das limitações tecnológicas presentes nos dias atuais” (PORTO e GOSCIOLA, 2008, s/p)

Mas se esse tipo de cinema interativo ainda não encontrou uma estrutura viável para a indústria, sua linguagem parece estar se delineando. Nesse sentido, Rosalina Alves questiona se a síntese das linguagens de cinema e game não seria o caminho para uma linguagem própria do cinema interativo:

Não seria a síntese dos games com as narrativas cinematográficas a via que conduziria à concretização de uma nova mídia, articuladora de níveis elevados de interatividade com tramas complexas? No entanto, percebe-se que as análises existentes que tentam articular essas duas linguagens ainda se encontram muito embrionárias, necessitando de trabalhos (teóricos e de aplicação) mais aprofundados. (ALVES, 2005, p.55)

De fato, além de poucos estudos a respeito, a maior parte das experiências de interatividade com audiovisual se destinam à internet e isso quer dizer que as estruturas desses vídeos não podem ser completamente aplicadas em salas de cinema. No entanto, vejamos a seguir alguns filmes interativos (filmes-jogo) que já foram testados nas estruturas do cinema convencional:

1 *Mr. Sardonicus*. Filme de William Castle. 1961. E.U.A. 89 min. Terror.

O filme retrata a história do rico Barão Sardonicus, que através de experimentos estranhos tenta restaurar a aparência de seu rosto deformado. Por não obter um resultado satisfatório, o Barão pretende forçar um médico a reconstruir sua face. Mas o final da película não satisfez o estúdio Columbia Pictures, que acabou recomendando outro desfecho. Contudo, o diretor William Castle decidiu proporcionar ao público a oportunidade de optar entre dois finais: o criado por ele e o sugerido pelo estúdio. Através de plaquetas que deveriam ser levantadas na opção desejada, o final mais votado era exibido.

2 *Kinouautomat*. Filme de Radúz Činčera. 1967. Tchecoslováquia. 63 min. Comédia.

Película produzida pela Tchecoslováquia, foi exibida pela primeira vez na Expo 67, em Montreal, no Canadá. É considerada uma comédia de humor negro, porém existem diferentes visões sobre o que exatamente o filme satiriza, mas de fato há uma ironia à democracia, lembrando que o filme foi produzido em finais da década de 60, onde a cultura jovem questionava a autoridade e a estrutura social. A Sinopse do filme é a seguinte: “Um prédio é consumido pelas chamas. Acreditando ser o culpado pelo incêndio, Sr. Novak gostaria de reviver aquele dia e, com a ajuda do público, pode ser que ele consiga impedir o incêndio” (MOSTRA INTERNACIONAL DE FILME INTERATIVO, 2011, p.12). Para isso, foram instalados dois botões em cada poltrona da sala de cinema, um verde e um vermelho. O filme é interrompido várias vezes e o ator principal da obra sobe ao palco dando duas opções à platéia para o prosseguimento da narrativa. Os espectadores apertavam os botões e suas escolhas apareciam na tela. Existiam dois projetores sincronizados que eram acionados dependendo da escolha feita pelo público. Porém, a interatividade da obra tinha um truque: mesmo que o público preferisse uma cena à outra o final seria sempre o mesmo, uma vez que não havia duas tramas paralelas, mas apenas uma única história com possibilidades de

algumas cenas diferentes. Mas isso só foi descoberto décadas depois quando dois canais tchecos exibiram simultaneamente os dois caminhos de escolhas do filme.

3 *Mr. Payback*. Filme de Bob Gale e Charles Croughwell. 1995. E.U.A. 20/30 min. Aventura

O filme tem em torno de vinte a trinta minutos, dependendo das escolhas das cenas feitas pelo público. Dirigido por Bob Gale e Charles Croughwell, o curta é uma comédia em que um andróide pode humilhar ou atacar pessoas que para ele merecem sofrer, de acordo com as alternativas selecionadas pelo espectador. Foram instalados nas poltronas da sala de cinema *joysticks*, como os utilizados em consoles de *videogames*, que acionavam três opções de continuidade para o filme. A contagem das escolhas era exibida em tempo real na tela. Apesar da película ter feito certo sucesso no começo das exibições, a crítica propagou que *Mr. Payback* era o pior filme do ano. Assim, mesmo contando com o ator Christopher Lloyd no elenco, poucas pessoas continuaram a procurar suas exibições.

4 *Corre*. Filme de Cátia Cardoso. 2011. Portugal. 30 min. Aventura

Neste filme o público tem a possibilidade de realizar cinco ou seis escolhas que o levará a assistir um ou mais finais entre os sete possíveis. O curta foi realizado por Cátia Cardoso durante seu curso de mestrado na Escola Superior de Comunicação Social de Lisboa, em Portugal. A trama envolve o desaparecimento do filho de Diogo, um jovem publicitário que divide a guarda do filho com Sofia, sua ex-namorada. Diogo recebe um telefonema do possível seqüestrador que o manda arranjar vinte mil euros em apenas vinte minutos; caso contrário, a criança morre.

Dentre os diversos filmes-jogo já produzidos com o intuito de trazer maior interatividade ao cinema, estudaremos mais profundamente dois filmes: *A gruta* e *Escolha única*. A opção por analisar minuciosamente estas obras se deve ao fato desses filmes marcarem a entrada do Brasil no âmbito das produções de filmes interativos para as salas de cinema.

5 A EXPERIÊNCIA BRASILEIRA EM FILMES-JOGO PARA AS SALAS DE CINEMA

5.1 A GRUTA

A experiência no ramo de cinema interativo realizada pelo publicitário e cineasta brasileiro Filipe Gontijo é o filme *A Gruta*, até hoje o vídeo interativo nacional de maior repercussão no site *youtube*, já possuindo mais de trinta e oito mil acessos pelo *site*. Gontijo elaborou o roteiro do filme ainda durante o seu curso na faculdade de Publicidade da Universidade de Brasília. No entanto, na época o diretor criou um roteiro que não possuía interatividade. A partir da leitura do livro *Jogo de Amarelinha*, do escritor argentino Julio Cortázar, Filipe teve a idéia de criar um filme que pudesse ter uma estrutura similar ao livro de Cortázar. Isso porque o leitor pode ler o *Jogo de Amarelinha* em diversas ordens. Todavia, o diretor brasileiro também se inspirou em sua experiência, ainda criança, com os jogos tradicionais de RPG e com os livros-jogo. Além disso, por estar estudando as técnicas de autorção de DVD, Gontijo pensou nas possibilidades de criar a interatividade a partir dos menus de DVD.

O roteiro do filme conta a história de Luisa (Poliana Pierrati) e Tomás (Carlos Henrique), um jovem casal de namorados que vai passar alguns dias numa fazenda pertencente à família da moça. Lá, encontram Tião, um caseiro que irá levá-los para visitar uma gruta próxima à propriedade. Na gruta, Tomás encontra um pequeno porco e o leva para a fazenda. A partir de então o casal se envolve em brigas e discussões que desembocam em variados desfechos, que pode ser desde a saída repentina do casal da fazenda até a morte dos dois por Tião. Tudo irá depender das escolhas feitas pelo público a partir de menus interativos que disponibilizam em diversos momentos do filme a opção de escolher entre dois caminhos possíveis para a continuidade da história. Dependendo das escolhas, o filme pode durar de cinco a quarenta minutos. No primeiro menu interativo, o público pode ainda optar entre assistir ao filme a partir do ponto de vista de Luisa ou de Tomás.

Após a finalização do roteiro, o audiovisual foi filmado na Gruta da Lapa, sítio arqueológico situado a setenta quilômetros de Brasília, e produzido por uma equipe de jovens universitários e recém graduados, sendo todos remunerados com investimentos do próprio

diretor, além da verba de quinze mil reais angariada através do Fundo de Apoio à Cultura. Gontijo comenta sobre as filmagens:

Foram nove dias mais um final de semana (para filmar as cenas do carro). Cortamos planos, planejamos tudo, finalizando com 1h30 (incluindo as cenas repetidas). Parei de fazer as contas das combinações. Preferi mais diversão, menos matemática. A continuidade foi bem difícil por termos filmado rápido (GONTIJO, 2009, s/p.).

Assim, em 2008, o filme estreou na mostra de vídeos do Festival de Brasília e, para isso, fez uso da tecnologia *Powervote*, um sistema de votação utilizado em conferências, palestras e até mesmo aulas que através de pequenos controles, chamados *keypads*, permitem a captação das preferências dos envolvidos na interação.

5.1.1 A INTERATIVIDADE

Similar às intervenções dos narradores no “cinema de atrações”, a exibição do filme se inicia geralmente com a explicação de como funcionam os mecanismos da interatividade. O começo do filme é a tradicional exibição dos créditos das produtoras, equipe e atores. Durante estes créditos o território em que o filme irá se desdobrar é apresentado a partir de pequenos fragmentos de imagens de *flashback* que remetem ao desenrolar de alguma tragédia ocorrida na fazenda da família de Luisa. Em seguida, o nome do filme aparece na tela e logo depois uma tela preta exibe uma legenda que diz que se passaram doze anos. Então, Luisa e Tomás, protagonistas do filme, são introduzidos na narrativa, onde aparecem filmando o percurso que fazem de carro a fim de chegarem à fazenda. Quando chegam ao seu destino, é feita a primeira interferência do público na obra. É a escolha de qual ponto de vista o filme será assistido: o ponto de vista de Luisa ou Tomás? A seguir a narrativa se inicia, sendo que em média a cada dois minutos os espectadores (ou jogadores) são convidados a optar por alguma ação através do menu de decisão. Como já mencionado, o público fazia sua opção através dos *keypads* e a alternativa que tivesse o maior número de votos era exibida. Uma vez que a quantidade de intervenções está associada às escolhas anteriores não podemos estipular quantas vezes o público poderá jogar. Porém, o filme disponibiliza cerca de um total de vinte

e quatro intervenções, onde é possível assistir a onze finais distintos. Gontijo relata a recepção do público e o clima de animação nas salas de cinema:

Normalmente o povo faz escolhe jogar com a menina e ficar no quarto. No cinema só jogaram com a menina. E, ou ficam no quarto até a última chance e saem para a gruta, ou ficam até o fim no quarto. Existe um clima de futebol, de galera. O público interage entre si. Aqui em Brasília, como tiveram várias sessões, teve gente que assistiu a todas só para ver as possibilidades. Filme de terror é uma coisa muito tosca e acaba que as pessoas interagem. Nunca pensei que seria assim, a coisa da interatividade e o público. Tinha pensado no cara sozinho em casa com alguns amigos ou a namorada. Agora de galera é muito melhor, mais divertido. E não teve uma sessão vazia, nenhuma que "cantamos para ninguém". (GONTIJO, 2010, s/p.)

No comentário acima percebemos a surpresa do próprio diretor com a interatividade nas salas de cinema, tendo em vista que originalmente o filme foi elaborado para a mídia de DVD.



Figura 1 – Menu decisão de *A Gruta*

Apesar de diversas críticas positivas ao filme pelos espectadores, analisando a obra em si percebemos que a repercussão e curiosidade pelo filme se dão quase que estritamente devido ao fato da interatividade em obras cinematográficas ser uma novidade para o público e

estar ainda em experimentação. Isso porque tanto o roteiro do vídeo quanto as decisões oferecidas são muito rudimentares e parecem ter recebido menos atenção do que a proposta do projeto interativo em si. O diretor e crítico cinematográfico Eduardo Valente corrobora com essa posição:

Não faz o menor sentido esperar de *A Gruta* algo que ele nunca se propôs a ser: todo seu vocabulário, desde a maneira como se vende até a gramática audiovisual que utiliza, compreende que na equação de soma filme+jogo, é na segunda parte que está o foco da atenção, já que é dela que se retira a novidade da experiência, pelo menos na sala do cinema (...) (VALENTE, 2009, s/p.)

E complementa:

Porque a graça em ver *A Gruta* num ambiente coletivo certamente vem muito menos de algo que está na tela, e muito mais da partilha coletiva das escolhas, do lado lúdico mesmo de como funciona a combinação hardware+software que cria a tal “interatividade” entre espectador e tela (VALENTE, 2009, s/p.).

Filipe Gontijo admite que não acreditava no sucesso do filme por ser uma obra de baixo orçamento e concorda que o vídeo se destaca por sua interatividade:

Não esperava muito sucesso com o filme pelo baixo orçamento. Não considero o filme trash, mas não posso negar que ele tenha momentos toscos, o que é bem comum em filmes de terror dos mais diversos orçamentos. Como em um filme de terror comum, as pessoas riem durante a sessão, encontram personagens que nem sempre são envolventes, etc. Mas nesse tipo de filme o que importa é a diversão, e as sessões interativas de *A Gruta* são um acontecimento, uma catarse coletiva, com gritaria, risadas, palmas, discussão, o público se diverte muito mesmo. (GONTIJO, 2012, s/p.)

Em entrevista ao programa Curta UNESP, Gontijo (2012) diz que *A Gruta* e os filmes interativos em geral estão mais próximos do cinema do que do *video-game*, uma vez que a expectativa inerente ao *game* é de que o jogador possa interagir a todo o instante, perspectiva bem diferente do público do cinema que espera assistir ao filme e de vez em quando poder interferir na narrativa. Assim, segundo Filipe, o filme interativo precisa ter uma interatividade limitada porque se ele desfrutar de todas as possibilidades interativas do *videogame*

estariamos tratando de um jogo e não de cinema. O diretor ainda ressalta que é necessário saber em que momento da narrativa deve se utilizar o recurso interativo:

Eu acho que a interatividade você tem que aplicar no momento que o público quer que aconteça uma interatividade. Tem que tentar adivinhar qual é a hora que o público vai querer e também qual é a hora que é uma boa hora para acontecer uma interatividade. (GONTIJO, 2012, s/p.)

Contudo, na obra aqui analisada a oferta de interatividade é constante. Em média, de dois a três minutos aparece o menu decisão, fato que acaba não fornecendo tempo suficiente para que haja um aprofundamento maior da história. Ou seja, pouca coisa acontece durante as cenas exibidas e logo o espectador precisa intervir novamente. O problema é que apesar da narrativa ser um suspense, a pobreza do roteiro faz com que o nível de apreensão pelo que acontecerá nas seqüências seguintes seja pequeno e assim o espectador se diverte mais com a novidade da interação e se motiva pela curiosidade de saber quais seriam os outros desdobramentos possíveis. E, deste modo, a ludicidade de um jogo se faz mais presente do que a experiência de assistir a uma história. Veja no “Anexo P” deste trabalho o fluxograma do roteiro de *A Gruta*.

5.1.2 ANÁLISE FÍLMICA

A estrutura do roteiro possui papel preponderante na produção de um filme-jogo. Como o espectador possui, nesses casos, o poder de realizar diversas escolhas de seqüências, é necessário que o roteirista esteja consciente de todas as possibilidades de combinação das cenas para que a história possua a coesão e fluidez inerentes à narrativa fílmica. Aspectos de montagem e continuidade também necessitam de cuidados especiais uma vez que cada bloco de cenas entre os menus interativos devem ser ligados a pelo menos duas cenas diferentes. E, assim, devem-se observar com acuidade essas transições para que não haja descontinuidades de posição corporal, objetos, roupas, entre outros, bem como problemas de edição causados por erros de continuidade ou por descuidos durante a filmagem (por exemplo, pode haver o esquecimento de filmar diferentes terminações de uma cena para que haja conexão com a cena seguinte).

No livro *Manual do Roteiro*, o escritor norte-americano Syd Field (1982) com base na *Poética* de Aristóteles considera que a estrutura básica para um bom roteiro deve conter uma primeira unidade de ação dramática constituída pela introdução do contexto do filme, apresentando os personagens, a premissa dramática e as circunstâncias que envolvem a ação principal. Num segundo momento, então, deve ser elaborada uma unidade dramática chamada por ele de **confrontação**, onde serão expostas situações que criam obstáculos e que impedem o personagem principal (ou personagens) de resolver o conflito central da história. Para Field, o conflito é um elemento essencial para o roteiro: “Todo drama é conflito. Sem conflito não há personagem; sem personagem, não há ação; sem ação, não há história; e sem história, não há roteiro” (FIELD, 1982, p.5).

Já na terceira unidade dramática se dá a resolução do conflito do filme. Ainda, entre a primeira e segunda e entre a segunda e terceira unidades existem os chamados pontos de virada, que são eventos que impulsionam a ação para outro rumo quando a história aparenta estar perto de sua solução final.

Esse esquema que Syd Field cria de um roteiro com começo, meio e fim, ou os chamados ato I, II e III da *Poética* aristotélica, é muito usado nos filmes de Hollywood. Porém, nos filmes contemporâneos esses blocos dramáticos não se apresentam necessariamente de forma linear.

Nas narrativas interativas, especificamente tratando aqui dos filmes-jogo, essa estrutura aristotélica deve ser aplicada a cada afluyente da trama, pois apesar da flexibilidade e das diversas opções de desenvolvimento da narrativa, a história precisa ser completa e coesa. Deste modo, a composição do roteiro de um filme interativo repleto de *links* entre seqüências possui alta complexidade. Vicente Gosciola comenta o assunto:

Assim como no caso do cinema, no período inicial do contar histórias através das novas mídias, as histórias eram simples. Porém, agora, elas são contadas de maneira complexa, isto é, graças aos recursos das novas mídias, podem ser apresentadas por diversos pontos de vista, com histórias paralelas, com possibilidades de interferência na narrativa, com opções de continuidade ou descontinuidade da narrativa e muito mais. (GOSCIOLA, 2003, p. 17)

Em *A Gruta*, temos uma história repleta de referências literárias, cinematográficas e jornalísticas. Para criar o personagem de Tião, Gontijo se inspirou no caso real ocorrido em Brasília, em 1994, quando um caseiro assassinou um casal de idosos, seus patrões, em Vargem Bonita (DF) alegando que os anciãos estavam possuídos por demônios. Já o conto *As*

Armas secretas, de Julio Cortazar, inspirou a elaboração dos personagens de Tomás e Luisa. Para a fotografia foram incorporadas estéticas de filmes como *O Massacre da Serra Elétrica* e *O Chamado*. Mas, apesar de tantas referências, o filme não consegue trazer um roteiro satisfatório. Dependendo das escolhas feitas pelo público o filme termina sem nem ao menos começar. Por exemplo, quando existem opções falsas em alguns momentos. Quando os jogadores escolhem essas opções “erradas”, eles serão obrigados a voltar e escolher outra opção, tendo em vista que essas opções erradas fazem com que o filme termine logo com algum personagem morrendo sem ter sido apresentado nenhum conflito significativo. Mesmo que essas alternativas falsas sejam características das aventuras de RPG, o público de obras audiovisuais tende a receber essa qualidade como uma falsa interatividade. Podemos observar essa colocação através dos comentários na página do filme no *site youtube*, onde diversos jogadores reclamam que são induzidos a fazer determinadas escolhas. Ainda, muitas das vezes os tipos de alternativas são tolos e se resumem a escolhas como “Pegar ou não o porquinho”, “Continuar ou não no quarto”, “ir procurar Luisa logo ou esperar mais um pouco”, entre outras. A escassez de motivos para suspense e de conflitos substanciais é tamanha que os próprios espectadores se incentivam a continuar o jogo por motivos outros, como para saber se irá acontecer ou não relações sexuais entre Luisa e algum dos personagens. Inclusive, grande parte dos comentários no *youtube* dizia respeito ao caráter sexual explorado na obra.

Mas como assinalado anteriormente, o filme se alicerça mais na interatividade do que nos atributos fílmicos e, assim, quando falamos de *A Gruta* temos que ressaltar a experiência em termos de interatividade num filme exibido em salas de cinema. Mas, obviamente, a crítica é essencial para o cuidado na elaboração de novas obras audiovisuais interativas que pretendam competir com filmes comerciais não- interativos, mas bem produzidos.



Figura 2 – Cena do filme *A Gruta*

4.2 ESCOLHA ÚNICA

Escolha Única é um filme brasileiro interativo filmado na cidade de Maringá, no Paraná, e dirigido pelo cineasta Érico Alessandro. Em seus anúncios publicitários na *internet*, Érico divulga o longa-metragem como o primeiro filme interativo do mundo a ser exibido em salas de cinema comerciais: *Escolha Única* foi exibido em cerca de trinta salas de cinema pelo Brasil, mas, como vimos no capítulo sobre cinema interativo, não é efetivamente o primeiro filme interativo do mundo com distribuição comercial.

Além desse predicado publicitário, o filme também se divulga por ser o filme brasileiro com maior número de efeitos especiais: são cerca de oitocentos efeitos utilizados.

A idéia para o longa-metragem surgiu a partir de um diálogo entre Érico Alessandro e Ney Silva, produtor do filme. Eles tinham a intenção de criar um projeto de filme de ação que contivesse muitos efeitos especiais e possuísse um roteiro interessante. Aproveitando os incentivos do Ministério da Cultura para a produção de obras audiovisuais fora do eixo Rio de Janeiro- São Paulo, Alessandro e Silva começaram a buscar patrocínios para que *Escolha Única* fosse rodado na própria cidade onde residiam: Maringá.

Filmada em Beta Digital e DVCam, a trama narra a história de Ruan, um policial civil que se envolve com o narcotráfico após receber ameaças à sua família de um traficante poderoso. Durante uma emboscada da própria polícia para prender Ruan, ele é baleado e entra em coma. No coma, passa a visitar um mundo paralelo que vive uma disputa entre duas civilizações que estão influenciando a dimensão da Terra: o Bem e o Mal. Enquanto espera seu julgamento, Ruan se torna então o elo entre essas duas dimensões, a terrena e a do sonho, e é aliciado pelas forças do Bem e do Mal para que interfira no destino do Planeta Terra frente a uma possível Terceira Guerra Mundial. Nessa sinopse podemos observar que se trata de um roteiro bastante complexo onde temos diversos conflitos: o envolvimento de Ruan com o narcotráfico, o julgamento de Ruan, a disputa entre Bem e Mal no mundo paralelo do sonho, uma iminente Terceira Guerra Mundial e o envolvimento de Ruan com os problemas do mundo paralelo. Érico então compara o roteiro de *Escolha Única* com o roteiro do filme *Matrix*:

(...) [Escolha única] traz em seu roteiro uma estética de montagem bem próxima da construção cinematográfica *Matrix*, um filme com várias tramas complexas de se entender - apesar de nosso orçamento ter sido infinitamente menor, digo, pela proposta. (ALESSANDRO, 2012, s/p.)

Érico Alessandro comenta sobre o que primeiramente impulsionou o roteiro do filme:

A nossa meta principal no início era falar sobre o pós-coma (...). Nós pesquisamos sobre algumas pessoas que estiveram realmente em estado de coma e voltaram (...). Então nosso foco era um cenário que todos eles nos relataram: que é um espaço imenso onde existe um emaranhado de pessoas, que eles não sabem definir o que é. E existe uma parte escura, sombria. E existe uma parte muito clara, que na verdade a luz você não consegue nem enxergar. E em cima dessa experiência que nós construímos a trama principal do Escolha Única, que é o Mundo Paralelo. (ALESSANDRO, 2010, s/p.)

É interessante ressaltar que o filme teve um orçamento previsto de três milhões e quinhentos mil reais, mas a produção só conseguiu o patrocínio de quinhentos mil reais. Esse baixo orçamento fez com que o longa-metragem demorasse cinco anos para ser finalizado, mas mesmo assim conseguiu contar com a participação de mil profissionais, entre atores, técnicos e figurantes. E, justamente devido a essa demora, os produtores tiveram grande dificuldade para encontrar um ator principal que tivesse a disponibilidade de seguir o

cronograma de um ano de filmagem. Sendo assim, o próprio diretor Érico Alessandro passou a interpretar o personagem de Ruan.



Figura 3- Cena do filme *Escolha Única*: Érico Alessandro interpretando Ruan.

4.2.1 A INTERATIVIDADE

A interatividade em *Escolha Única* é bastante simples quando comparada com a interatividade de *A Gruta*. Na verdade, só existe um único momento interativo na obra maringaense, que é o momento do veredicto do julgamento de Ruan. Os espectadores deveriam escolher se o personagem deveria ser absolvido ou condenado. No início das exibições era utilizado um menu que indicava um número de telefone celular para cada opção de escolha. O público deveria enviar um *sms* para o número da alternativa selecionada e o final mais votado era exibido. No entanto, posteriormente o filme simplificou o esquema interativo e passou a pedir para que os espectadores levantassem o braço para indicar a escolha pela absolvição e manter os braços abaixados para indicar a condenação de Ruan (ver Figura 4). Nesse caso, era o projecionista que contava os votos.



Figura 4– Menu decisão de *Escolha Única*.

No catálogo da Mostra Internacional de Filme Interativo, há uma tentativa de categorizar os filmes interativos. Dentre as categorias apresentadas, existe o chamado filme-veredicto:

O público escolhe, a poucos minutos do filme, entre dois ou três desfechos diferentes. Na maioria dos casos, o estilo veredicto dá ao espectador a possibilidade catártica de punir algum dos personagens da trama. A interatividade simples faz desse estilo o mais facilmente adaptável às salas do cinema. ((MOSTRA INTERNACIONAL DE FILME INTERATIVO, 2011, p.08)

Deste modo, o longa-metragem *Escolha Única* seria categorizado pela Mostra como filme-veredicto. Aqui, o classificamos de filme-jogo, como já explicado no capítulo anterior.

4.2.2 ANÁLISE FÍLMICA

Apesar de todo o empenho da produção do filme para que este fosse um dos maiores filmes de ação já rodados no Brasil, *Escolha Única* peca em muitos assuntos. Primeiramente, a ambição de criar um filme de roteiro complexo culminou na produção de um roteiro de difícil compreensão, onde a dita complexidade parece sinônimo de roteiro mal elaborado. Como vimos, são tantos conflitos centrais simultâneos que se torna complicado conseguir uma conexão satisfatória entre eles. Em um roteiro bem coeso e em uma produção bem elaborada, podemos visualizar histórias fantasiosas sem questionarmos se é possível ou não. Isso porque o que importa é que a história preencha certo nível de verossimilhança. No entanto, em *Escolha Única* fica difícil nos sentirmos confortáveis, por exemplo, em ter que aceitar que Ruan é o único ser humano capaz de entrar em contato com o Mundo Paralelo e também ser o único a poder interferir na decisão de deflagrar ou não uma Terceira Guerra Mundial. E são muitos fatores que contribuem para a má digestão da história contada: a interpretação forçada de muitos atores, os diálogos muito formais e o próprio roteiro do filme que parece jogar muitas informações sem nexos entre si.

Assim como *A Gruta*, temos aqui um exemplo de filme que nos remete ao tempo do cinema de atrações. Obviamente, é inerente aos filmes interativos, principalmente dos que utilizam interatividade através de interfaces, a evidência do dispositivo cinematográfico. Porém, este longa-metragem se torna um filme-espetáculo também pelas pirotecnias e efeitos visuais exibidos. É como se o filme fosse produzido para estar contido dentro de um projeto de efeitos visuais e não com o intuito de ser um filme que contém efeitos especiais para auxiliar na narrativa.

Todavia, é impressionante a forma como o filme foi produzido com um sétimo do orçamento necessário e mobilizando toda uma cidade em prol do Cinema. Além disso, é válido ressaltar que é um filme independente de um cineasta ainda desconhecido que conseguiu colocar seu filme em trinta salas de cinema. Portanto, é importante ressaltar o empenho dos realizadores da obra em realmente divulgar e exibir o filme.

CONCLUSÃO

Neste trabalho tivemos contato com muitas teorias sobre o significado do termo **interatividade**, propusemos uma definição para **cinema interativo**, bem como tomamos conhecimento da produção de alguns filmes interativos. Todavia, percebemos que mesmo vivendo em uma época denominada **Era da Informação** não temos muitos estudos voltados especificamente para a análise da interatividade em obras audiovisuais. Isso se deve provavelmente à dificuldade em se abalizar uma acepção básica para o adjetivo **interativo** e também pelo fato de existirem poucas experiências nesse âmbito. Portanto, fazem-se necessários estudos empíricos que ampliem essas experimentações e que sejam fontes de idéias e linguagens para possíveis realizadores. Lembrando, pois, que o cinema interativo não possui linguagem própria, estando num momento ainda de criação, descobertas e testes.

No Brasil, vimos que foram realizadas escassas tentativas de uso de ferramentas interativas na esfera do cinema comercial e que os filmes-jogo lançados ainda se apresentam tecnicamente amadores, focando-se mais na exploração dos recursos de interatividade. Isso evidencia que este ramo se encontra em fase de desenvolvimento, embora possivelmente estejamos lidando com um campo promissor, que com certeza terá a internet como meio de propagação caso não consiga espaço nas salas de cinema.

Outro detalhe que também deveria ser objeto de estudo é o porquê do interesse na realização de obras interativas. Ao mesmo tempo em que vimos que essas produções oferecem atualmente pouca interatividade criativa¹⁴, temos que o ato de colocar mais enfaticamente o poder de escolha nas mãos do espectador faz com que ele se sinta o criador de sua própria experiência, mesmo que em poucos momentos ou de forma controlada. Deste modo, será que a boa aceitação do público durante os momentos interativos dos audiovisuais aqui apresentados não seria uma forma dele degustar do poder realizador atribuído ao Deus cristão e que agora vem sendo entregue à humanidade através de novos pensamentos que afirmam que nós somos responsáveis por tudo o que acontece em nossas vidas? Na área das ciências biológicas fica mais claro o desejo do Homem de se apoderar do tal poder divino quando, por exemplo, os cientistas tentam criar clones, órgãos humanos ou possibilitar a

¹⁴ Aqui dizemos “pouca interatividade criativa” uma vez que as intervenções do espectador no momento da visualização dos filmes interativos ocorrem mais no sentido de reatividade frente às possibilidades pré-definidas.

escolha do sexo de filhos. Isso porque essas possibilidades só poderiam ser feitas anteriormente por uma força maior que não a humana.

Assim, talvez a Era da Informação seja o momento de nós simularmos nas telas o total controle sobre nossos desejos e sonhos. E, quem sabe, a interatividade seja atrativa por fazer com que os indivíduos brinquem de criar realidades controladas que ainda não conseguem materializar no mundo real. Nesse sentido, o cinema interativo marcaria o início da senda para uma simulação fiel da vida, onde no fim os filmes iriam parecer tão reais que as pessoas passariam a adentrá-los e viver nessas realidades artificiais. Isso pode parecer roteiro de filme de ficção científica ou de Matrix¹⁵, mas poderia realmente ser o futuro da arte cinematográfica. E haveria o dia em que diríamos que **cinema** é sinônimo de **vida** por ambos serem, em essência, apenas luz em movimento. De tal modo, a epígrafe desta monografia faria sentido: “O cinema é o modo mais direto de entrar em competição com Deus” (FELLINI apud WIKIPEDIA, 2012, s/p.).

¹⁵ De acordo com o *website* AdoroCinema (2012), é o nome dado à Trilogia de filmes criada pelos irmãos Wachoski, nos Estados Unidos, que narra uma realidade artificial que é assumida como real pelas pessoas através da manipulação de suas mentes pelo sistema Matrix.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALESSANRO, Érico. **Entrevista**. In: O filme “Círculo de Ouro” sorteia passagens para pré-estréia em setembro. 2012. Disponível em: <<http://www.paranacine.com.br/2011/noticia.php?id=552>>. Acesso em: 28 jun.2012.

ALESSANRO, Érico. **Entrevista no Programa Maringá Acontece**. 2010. Disponível nos Extras do DVD do filme *Escolha Única*.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.

AMORA, Antônio Soares. **Minidicionário Soares Amora de língua portuguesa**. São Paulo: Editora Saraiva, 1999.

ARAÚJO, Ana Lúcia. **Crítica: “Time Code” ganha em tecnologia e perde em diálogos**. Em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u5399.shtml>>. Acesso em: 28 out. 2000.

BEZERRA, Júlio. **O cinema do futuro: entre novas e tradicionais tecnologias, entre a morte e a reinvenção**. Intexto, Porto Alegre, UFRGS, v. 2, n. 21, p. 88-101, julho/dezembro 2009. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/8578/7392>>. Acesso em 28 jun. 2012.

BURCH, Noël. **Práxis do Cinema**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1969.

CAMERON, Andrew. **Dissimulations: The Illusion of Interactivity**. Millenium Film Journal. New York: Millenium Film Workshop, No. 28, 1995, pp.33-47. Disponível em: <<http://mfj-online.org/journalPages/MFJ28/Dissimulations.html>>. Acesso em: 28 jun.2012.

CINEMA INTERATIVO. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2012. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Cinema_interativo&oldid=28642420>. Acesso em: 28 jun. 2012.

COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.

FEDERICO FELLINI. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2012. Disponível em: <http://pt.wikiquote.org/w/index.php?title=Federico_Fellini&oldid=127513>. Acesso em: 27 jun. 2012.

FRAGOSO, Suely. **De interações e interatividade**. In: Compós, X Encontro. Santos: Universitária Leopoldina, 2001. Disponível em: <http://compos.com.puc-rio.br/media/gt12_denise_cogo.pdf>. Acesso em: 27 jun. 2012.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio: o mini dicionário da língua portuguesa**. 4. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001

_____. **Novo Dicionário Eletrônico Aurélio – Versão 5.0**. Versão eletrônica revista e ampliada do Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa correspondente à 3ª. Edição, 1ª Reimpressão. São Paulo: Editora Positivo, 2004.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1982.

GABRIELLI, Lourdes; HOFF, Tânia. **Hibridização: as retóricas da democracia e de corpo no discurso publicitário**. UNirevista - Vol. 1, nº 3, 2006. Disponível em: <http://www.unirevista.unisinos.br/pdf/UNIrev_Hoff_Gabrielli.PDF>. Acesso em: 27 jun. 2012.

GONTIJO, Filipe. **Confira a entrevista com Filipe Gontijo para o Curta UNESP**. TV UNESP, 2012. Em: <<http://www.youtube.com/watch?v=2bg5OzlUqPk>>. Acesso em: 28 jun. 2012.

_____. **Entrevista: Diretor Filipe Gontijo de “A Gruta”**. Vertentes do Cinema, 2009. Em: <<http://www.vertentesdocinema.com/2009/10/entrevista-diretor-felipe-gontijo-de.html>>. Acesso em: 28 jun. 2012.

_____. **Um passeio pela interatividade**. Jornal Laboratório do IESB, 2010. Em: <<http://www.iesb.br/ModuloOnline/Napratca/?fuseaction=fbx.Materia&CodMateria=5350>>. Acesso em: 28 jun. 2012.

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

GUNNING, Tom. **The cinema of attractions: early film, its spectator and the Avant-Garde**. In ELSAESSER, T. e BARKER, A. (orgs.). Early cinema: space-frame-narrative. Londres: BFI, 1990.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens : o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: ed. Perspectiva, 2000.

JAPIASSÚ, Hilton; MARCONDES, Danilo. **Dicionário Básico de filosofia**. 4 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

JESUS, Rosane M. Vieira de. **Experiência fílmica e (a/re)apresentação de mundo possíveis**. Teresina: Revista Desenredos, Ano III, nº 8, jan. 2011. Disponível em: <http://www.desenredos.com.br/8_at_rosane_272.html>. Acesso em: 27 jun. 2012.

LEMOS, André. **Anjos Interativos e Retribalização do Mundo. Sobre Interatividade e Interfaces Digitais**. Tendências XXI, Lisboa, 1997. Disponível em <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf>. Acesso em: 27 jun. 2012.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2001.

LÉVY, Pierre. **Que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1999.

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. **A arte do vídeo.** São Paulo: Brasiliense, 1990.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** São Paulo: Papirus, 1997.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media.** Cambridge: MIT, 2001. Disponível em: <<http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf>>. Acesso em: 27 jun. 2012.

MARTINS, Índia Mara. **Mitos e verdades sobre cinema interativo: o trabalho lúdico de Carlos Caire.** Em: < <http://www.propipi.uff.br/ciberlegenda/mitos-e-verdades-sobre-cinema-interativo>>. Acesso em: 28 jun. 2012.

MENDES, Francisco. “**Last Days**”, de **Gus Vant Sant.** Em: < <http://pasmosfiltrados.blogspot.com.br/2005/10/last-days-de-gus-van-sant.html>>. Acesso em 28 jun. 2012.

MENEZES, Natália Aly. **Cinema Interativo: Novas possibilidades de ambientes imersivos.** Revista Geminis, Ano 2, p.198- 214. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/89>>. Acesso em: 27 jun. 2012.

MONTEIRO, José Carlos. **Ontologia do clássico numa arte impura, o cinema.** Revista Poiésis, n. 11, p.45-60, nov. 2008. Disponível em: <http://www.poesis.uff.br/PDF/poesis11/Poesis_11_ontologia.pdf>. Acesso em: 27 jun. 2012.

MOSTRA INTERNACIONAL DE FILME INTERATIVO. **Catálogo da I Mostra Internacional de filme interativo. Brasília, 2011.** Disponível em: <<http://filmeinterativo.files.wordpress.com/2011/11/catalogosemgibi-screen.pdf>>. Acesso em: 28 jun. 2012.

MÜLLER, Adalberto. **A Lucarna do Infinito: Baldelaire e a Fotografia.** Alea, Volume 9, Número 1, Janeiro-Junho 2007, p.131-140. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/alea/v9n1/a10v9n1.pdf>>. Acesso em: 27 jun. 2012.

PRIMO, Alex e CASSOL, Márcio. **Explorando o Conceito de interatividade: definições e taxonomias.** In: Informática na educação: teoria e prática, v.2, n.2, 1999. Disponível em: < <http://seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/6286> >. Acesso em: 27 jun. 2012.

PRIMO, Alex. **Enfoques e desfoques no estudo da interação mediada por computador.** 404NotFound, n.45, 2005. Disponível em: < http://facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtFOund/404_45.htm >. Acesso em: 27 jun. 2012.

PRIMO, Alex. **Ferramentas de interação em ambientes educacionais mediados por computador.** Educação, v. XXIV, n. 44, p. 127-149, 2001. Disponível em:< http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/ferramentas_interacao.pdf >. Acesso em: 27 jun. 2012.

PRIMO, Alex. **Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo**. Revista da Famecos, n. 12, p.81- 92, jun. 2000.

ROCHA, Mateus Souza. **Desvendando o Role Playing Game: História, definição e prática**. Brasília: Editora Novas Idéias, 2010.

SILVA, Marco. **Interatividade: uma mudança do esquema clássico da comunicação**. Rio de Janeiro: Boletim Técnico do SENAC, v. 26, n. 3, p. 18-27, 2000. Disponível em: <<http://www.senac.br/informativo/bts/263/boltec263c.htm>>. Acesso em: 27 jun. 2012.

SILVA, Marco. **Que é interatividade?**. Rio de Janeiro: Boletim Técnico do SENAC, v. 24, n. 2, p. 27-35, 1998. Disponível em: <<http://www.senac.br/informativo/bts/242/boltec242d.htm>>. Acesso em: 27 jun. 2012.

THURLER, Larriza; GONÇALVES, Márcio Souza. **A interatividade em ação**. In: Intercom, XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – UnB, 6 a 9 de setembro de 2006. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R0907-1.pdf>>. Acesso em: 27 jun. 2012.

UNIVERSIDADE DO MINHO. **Quando os Computadores não Falavam**. In: Museu Virtual de Informática, 1999. Disponível em: <<http://piano.dsi.uminho.pt/museuv/indexhistorias2.html>>. Acesso em: 27 jun. 2012.

VALENTE, Eduardo. **Ainda, os dispositivos**. Revista Cinética, out. 2009. Em: <<http://www.revistacinetica.com.br/dispositivofestrio09.htm>>. Acesso em: 28 jun. 2012.

VAUDEVILLE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2012. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Vaudeville&oldid=28498745>>. Acesso em: 27 jun. 2012.

VOS, Loes de. **Searching for the holy grail: images of interactive television**. University of Utrecht, 2000. Disponível em: <http://www.globalxs.nl/home/1/Idevos/itvresearch>. Acesso em: 28 jun. 2012.

WEBCINE. **História do Cinema: Parte I**. Em: <<http://www.webcine.com.br/historia1.htm>>. Acesso em: 27 jun. 2012.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. Nova Iorque: P. Dutton & Co., 1970.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

- ALESSANDRO, Érico. **Escolha Única**, 2009. Em DVD.
- FIGGIS, Mike. **TimeCode**. EUA, 2000. Em DVD.
- GONTIJO, Filipe. **A Gruta**. Brasil, 2008. Em DVD.
- GREENAWAY, Peter. **O livro de cabeceira**. Inglaterra, 1996. Em DVD.
- HANEKE, Michael. **Caché**. França, 2005. Em DVD.
- LINKLATER, Richard. **Antes do Amanhecer**. EUA, 1995. Em DVD.
- MIELMANN, Milo Christian. **The Last Call**. Alemanha, 2010. Trailer disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=BRMNfwndtok>. Acesso em: 28 jun. 2012.
- SANT, Gus Van. **Last Days**. EUA, 2005. Em DVD.

ANEXO A -- FICHA TÉCNICA DO FILME *LAST DAYS*

Título Original: *Last Days*.

Diretor: Gus Van Sant.

Elenco: Michael Pitt, Asia Argento, Scott Green, Nicole Vicius, Ricky Jay, Thadeus A. Thomas e Kim Gordon.

Produção: Gus Van Sant e Dany Wolf.

Roteiro: Gus Van Sant.

Fotografia: Harris Savides.

Duração: 97 min.

Ano: 2005.

País: EUA.

Gênero: Drama.

Sinopse: O filme relata a angústia interior vivida por Blake, um jovem músico de sucesso, em suas últimas horas antes de morrer. Blake vive refugiado em uma casa no meio de um bosque, onde procura viver sua solidão fugindo das pessoas que o procuram e que vivem ao seu redor. O personagem de Blake é uma referência ao ídolo do rock Kurt Cobain, líder da extinta banda Nirvana.

ANEXO B -- FICHA DO FILME *O LIVRO DE CABECEIRA*

Título original: *The pillow book*

Diretor: Peter Greenaway

Elenco: Vivian Wu, Ken Ogata, Ewan McGregor

Produção: Terry Glinwood, Kees Kasander

Roteiro: Peter Greenaway

Fotografia: Sacha Vierny

Duração: 126 min.

Ano: 1996

País: França/Holanda/Inglaterra/Japão

Gênero: Drama

Sinopse: Nagiko é criada em meio a uma tradicional família japonesa. Sua mãe morreu e seu pai a cria com a ajuda da tia. Todo ano, seu pai escreve uma saudação de forma ritualística em seu rosto e nuca no dia de seu aniversário. Sua tia a presenteia com um livro da escritora japonesa Sei Shonagon, do século X: O livro de Cabeceira.

ANEXO C -- FICHA DO FILME *TIMECODE*

Título original: *TimeCode*.

Diretor: Mike Figgis.

Elenco: Xander Berkeley, Golden Brooks, Saffron Burrows, Viveka Davis, Richard Edson, Aimee Graham, Salma Hayek, Glenn Headly, Andrew Heckler, Holly Hunter.

Produção: Annie Stewart, Mike Figgis.

Roteiro: Mike Figgis.

Fotografia: Tony Cucchiari, Mike Figgis, James Wharton O'Keefe e Patrick Alexander Stewart.

Trilha Sonora: Anthony Marinelli, Arlen Figgis, Mike Figgis

Duração: 97 min.

Ano: 2000.

País: EUA.

Gênero: Comédia.

Sinopse: Quatro personagens protagonizam a história: um executivo do cinema e sua esposa, uma aspirante a atriz que está no meio de um caso e uma mulher. Suas ações irão interferir nos destinos uns dos outros e as histórias paralelas irão se entrecruzar.

ANEXO D -- FICHA DO FILME *THE LAST CALL*

Título original: *The Last Call*.

Diretor: Milo Christian Mielmann.

Elenco: Não informado.

Produção: Glenn Bernstein, Jurgen Krause, Katharina Strauss e Stephan Pauly.

Roteiro: Não informado.

Fotografia: Carlo Jelavic.

Trilha Sonora: Julian Holzapfel.

Duração: Não informado.

Ano: 2010.

País: Alemanha.

Gênero: Terror.

Sinopse: Filme interativo em que a personagem principal é perseguida por um assassino em série dentro um sanatório sombrio. A personagem irá pedir a ajuda de um espectador através de uma ligação para um celular sorteado entre outros cadastrados antes do início da sessão. Os comandos do espectador irão acionar cenas através de software de reconhecimento de voz.

ANEXO E -- FICHA TÉCNICA DO FILME *CACHÊ*

Título Original: *Cachê*.

Diretor: Michael Haneke.

Elenco: Daniel Auteuil, Juliette Binoche, Maurice Bénichou, Annie Girardot, Lester Makedonsky, Bernard Le Coq, Walid Afkir, Daniel Duval, Nathalie Richard e Denis Podalydès.

Produção: Veit Heiduschka.

Roteiro: Michael Haneke.

Fotografia: Christian Berger.

Duração: 117 min.

Ano: 2005.

País: França/ Áustria/ Alemanha/ Itália.

Gênero: Drama.

Sinopse: O casal Georges e Anne começa a receber anonimamente fitas de vídeo que mostram sua casa sendo vigiada por uma câmera instalada em sua rua. O suspense se agrava quando passam a receber junto com os vídeos desenhos sinistros. Assustados com a situação, o casal procura desvendar quem está por trás disso.

ANEXO F -- FICHA TÉCNICA DO FILME *ANTES DO AMANHECER*

Título original: *Before Sunrise*.

Diretor: Richard Linklater.

Elenco: Ethan Hawke, Julie Delpy, Erni Mangold e Dominik Castell.

Produção: Anne Walker-McBay.

Roteiro: Richard Linklater, Kim Krizan.

Fotografia: Lee Daniel.

Duração: 101 min.

Ano de lançamento: 1995.

País: EUA / Áustria.

Gênero: Romance.

Sinopse: Jesse é um rapaz norte-americano e Celine uma jovem francesa. Os dois se encontram de forma casual em um trem e decidem descer em Viena para passarem o dia juntos. Jesse e Celine se envolvem em um romance que dura até o amanhecer, pois ambos precisam voltar para seus países no dia seguinte.

ANEXO G -- FICHA DO FILME *MR. SARDONICUS*

Título original: Mr. Sardonicus

Diretor: William Castle

Elenco: Ronald Lewis, Audrey Dalton, Guy Rolfe.

Produção: William Castle

Roteiro: Ray Russel

Fotografia: Burnett Guffey

Trilha Sonora: Von Dexter

Duração: 89 min.

Ano: 1961

País: Estados Unidos

Gênero: Terror

Sinopse: Filme interativo onde o espectador pode escolher entre dois finais sugeridos. O longa-metragem conta a história de um rico Barão, Mr. Sardonicus, que esconde seu rosto deformado através de uma máscara enquanto faz experimentos sinistros a fim de conseguir restaurar sua face. Decepcionado com o fracasso de seus experimentos, o Barão pretende forçar um médico a prosseguir com as tentativas para reconstruir seu rosto.

ANEXO H -- FICHA DO FILME *KINOAUTOMAT*

Título original: *Kinoautomat*.

Diretor: Radúz Činčera

Elenco: Não informado.

Produção: Ladislav Kalas.

Roteiro: Pavel Juráček, Radúz Činčera, Miroslav Horníček, Ján Roháč e Vladimír Svitáček.

Fotografia: Jaromír Šofr.

Trilha Sonora: Evžen Illín.

Duração: 63 min.

Ano: 1967.

País: Tchecoslováquia.

Gênero: Comédia.

Sinopse: Filme interativo que disponibiliza ao espectador escolher diversas ações. A obra se inicia com um prédio sendo consumido pelo fogo. Novak, que acredita ser o culpado pelo incidente, quer reviver o dia para que possa impedir que o incêndio ocorra.

ANEXO I -- FICHA DO FILME *MR. PAYBACK*

Título original: *Mr. Payback: an interactive movie.*

Diretor: Bob Gale.

Elenco: Billy Warlock, Holly Fields, Bruce McGill.

Produção: Jeremiah Samuels.

Roteiro: Bob Galé.

Fotografia: Denis Maloney.

Trilha Sonora: Não informado.

Duração: 20 a 30 min.

Ano: 1995.

País: Estados Unidos.

Gênero: Aventura.

Sinopse: Curta-metragem interativo onde o espectador deve escolher as ações de um andróide que busca atacar e humilhar pessoas que para ele merecem sofrer.

ANEXO J -- FICHA DO FILME *CORRE*

Título original: *Corre! Um filme jogável.*

Diretor: Cátia Cardoso.

Elenco: Nuno Pardal, Joana Raposo e Francisco Fernandez.

Produção: Não informado.

Roteiro: Não informado.

Fotografia: Não informado.

Trilha Sonora: Não informado.

Duração: aproximadamente 30 min.

Ano: 2011.

País: Portugal.

Gênero: Aventura.

Sinopse: O jovem publicitário Diogo recebe um telefone dizendo que seu filho fora raptado e que precisa arranjar vinte mil euros para que o menino seja devolvido à família. O público interfere na trama através de menus interativos.

ANEXO L -- FICHA DO FILME *A GRUTA*

Título original: *A Gruta* ou *Filme-Jogo*.

Diretor: Filipe Gontijo.

Elenco: Poliana Pieratti, Carlos Henrique e André Deca.

Produção: Tamara Habka.

Roteiro: Filipe Gontijo.

Fotografia: Érico Cazarré.

Trilha Sonora: Patrick De Jongh.

Duração: 5 a 40 min.

Ano: 2008.

País: Brasil.

Gênero: Suspense

Sinopse: O jovem casal Luisa e Tomás decide passar uns dias na fazenda da família dela, onde mora o caseiro Tião. Quando encontram um filhote de porco na gruta do terreno, os personagens passam a ter atitudes estranhas, dependendo dos caminhos escolhidos pelo espectador, já que o filme é interativo e, assim, permite a intervenção do público.

ANEXO M -- FICHA DO FILME *ESCOLHA ÚNICA*

Título original: *Escolha Única*.

Diretor: Érico Alessandro.

Elenco: Érico Alessandro, Tisley Barbosa e Taynara Frata Rodrigues.

Produção: Érico Alessandro e Ney Silva.

Roteiro: Érico Alessandro.

Fotografia: Beto Frost, Ney Silva.

Trilha Sonora: Érico Alessandro.

Duração: 80 min.

Ano: 2009.

País: Brasil.

Gênero: Ação.

Sinopse: Ruan é um ex-policia! preso pela polícia durante um carregamento de drogas. Na operação, ele é atingido por um tiro na cabeça e fica em coma. Enquanto dorme, passa a estabelecer contato com um mundo paralelo que tem o poder de influenciar nas decisões dos seres humanos. Esse mundo paralelo vive uma briga entre o bem e o mal e passa a influenciar os grandes líderes mundiais para estabelecerem se irá ou não haver uma terceira guerra mundial. Ruan, então, se torna o representante da terra entre esses dois mundos enquanto espera seu julgamento.

ANEXO P – FLUXOGRAMA DO FILME A GRUTA

