



Conjecturas acerca do Cinema Interativo: Métodos, Espaços e Perspectivas ¹

Roberto Ribeiro Miranda COTTA (FAPESB)²

Scheilla Franca de SOUZA (FAPESB)³

Rodrigo Bomfim OLIVEIRA⁴

Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, BA.

RESUMO

Este artigo se propõe a analisar o processo de interatividade no cinema nacional, frente à convergência de linguagens nas mídias audiovisuais. Nesse sentido, busca-se refletir sobre como se configura a relação de autoria no meio cinematográfico, quando os espectadores dispõem de uma postura mais participativa, tanto no DVD-ROM oficial de uma obra quanto em *sites* de compartilhamento de fragmentos de filmes, que oferecem a oportunidade do espectador reordenar as seqüências de acordo com suas predileções. A metodologia adotada parte de revisões de conceitos e teorias da Análise do Discurso, de linha francesa, do Cinema e das Novas Tecnologias. Pressupõe-se, então, que a percepção dos interlocutores pode ser ressignificada diante de tais dispositivos, constituindo uma relação diferenciada entre a obra e o público que a consome.

PALAVRAS-CHAVE: Autoria; Cinema Interativo; Linguagem Audiovisual.

INTRODUÇÃO

A história do cinema tem mostrado que cada transformação técnica favorece a criação de novas formas de expressão. Por conseguinte, tais formas atuam diretamente na linguagem, proporcionando mudanças cognitivas para público consumidor de filmes.

No decorrer do século passado, surgiram diversas rupturas propostas por movimentos ou escolas estéticas que, por sua vez, possibilitaram algum tipo de contribuição para a linguagem cinematográfica. Sendo assim, citam-se os princípios surrealistas de Buñuel, desconstruindo a linearidade e aproximando o cinema do mundo onírico; o neo-realismo italiano e a priorização dos planos-sequência para explorar o tempo real; a *nouvelle vague* de Godard, dando ampla visibilidade ao corte, com os pulos de continuidade que

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Graduando em Comunicação Social - Rádio e TV – pela Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC); bolsista de Iniciação Científica FAPESB; e-mail: robertocineasta@gmail.com.

³ Graduando em Comunicação Social - Rádio e TV – pela Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC); bolsista de Iniciação Científica FAPESB; e-mail: scheillafranca@gmail.com.

⁴ Mestre em Cultura e Turismo pela UESC; Professor do curso de Comunicação Social da Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC).



permitiram ao espectador compreender a presença da montagem; além de outros movimentos e artistas que se opuseram ao modelo narrativo clássico americano, que se consolidou comercialmente pelo mundo.

Nos últimos anos, a proliferação de novas tecnologias de comunicação como a Internet, o DVD-ROM, o celular e *videogame* têm influenciado a maneira de pensar o meio cinematográfico. Nesse sentido, o espectador, acostumado com a participação direta na seleção e até mesmo na produção do conteúdo em alguns desses dispositivos, não encontra o mesmo caráter de interatividade na tradicional ‘sala escura’ do cinema. Para tanto, este artigo busca tecer questionamentos em torno das possibilidades de mudança na percepção do espectador da sétima arte, no instante em que passa a consumir filmes no DVD-ROM oficial e em *sites* de compartilhamento de produtos audiovisuais na Internet, como o Youtube.

É preciso salientar que este artigo é fruto do projeto de iniciação científica “Esquadrinhando os Espaços Urbanos das Identidades Culturais: um estudo acerca da interatividade no cinema nacional” (financiado pela FAPESB), cujas atividades realizadas até o presente momento dispõem de três meses apenas. Visto que a pesquisa tem um ano de vigência, o presente pesquisador ainda não pôde passar pelas etapas de seleção e análise dos filmes nacionais que farão parte da pesquisa.

Portanto, os objetivos neste artigo estão relacionados mais intrinsecamente a uma revisão bibliográfica dos conceitos de interatividade no cinema, transformação perceptiva e autoria partilhada, que permitem traçar um levantamento de questões pertinentes a esse novo campo de estudos.

O CINEMA, A INTERATIVIDADE E O DIGITAL

O cinema chega ao século XXI envolto numa seara de dúvidas quanto aos procedimentos a serem adotados diante das transformações tecnológicas que surgiram nos últimos anos. Os métodos tradicionais de produção cinematográfica quase sempre estiveram restritos ao controle dos grandes estúdios ou amparado pelos programas de financiamento governamental (como é o caso do Brasil) que exigem, entre outros atributos, a aquisição de rolos de película fílmica, câmeras de 16, 35 ou 70mm, acesso a laboratórios de revelação bem equipados, sala de montagem com aparelhos analógicos específicos para edição de filmes, além, claro, de uma equipe de trabalho numerosa e



tecnicamente especializada para operar estas ferramentas. Enquanto isso, os equipamentos digitais que têm se proliferado no mercado apresentam novas oportunidades de produção no campo cinematográfico, proporcionando um controle maior do cineasta em relação ao filme, ressaltando o baixo custo de câmeras, *softwares* de edição de imagens e sons, incluindo também os canais de distribuição alternativos que se expandem através da Internet.

As transformações no campo tecnológico nas últimas décadas favoreceram a sedimentação de uma cultura digital, permeada por uma fluidez mediante o uso de dispositivos e equipamentos cada vez mais portáteis, acessíveis e descartáveis. As formas de relacionamento entre homem e máquina foram sendo alteradas vertiginosamente, caracterizando uma interconexão tecnológica a partir de uma gama processual de produção e acúmulo do conhecimento. Diante desse contexto, Lévy (1998) corrobora a existência de uma inteligência coletiva, que prioriza a partilha cultural através dos espaços virtuais, onde os bens simbólicos poderiam circular no sentido todos-todos, cuja um cidadão brasileiro pode postar um filme japonês via *web* que, conseqüentemente, poderá ser baixado por qualquer cidadão mundial com acesso à rede.

A concepção de uma cultura digital é ponto de partida para as questões relacionadas aos princípios da interatividade no cinema, no momento em que a linguagem cinematográfica converge com o vídeo, a televisão e a Internet em espaços variados. Para Castells (2001), a percepção do tempo nas audiovisualidades contemporâneas não tem se apresentado tão somente de maneira linear e contínua, mas principalmente através de “espaços de fluxo” intemporais e limítrofes.

O roteiro linear clássico com três atos bem definidos: apresentação, confrontação e resolução (FIELD, 1995), tem disputado espaço com outros estilos narrativos, influenciados diversas vezes pelas linguagens do videoclipe, do *videogame* e do ciberespaço. A não-linearidade narrativa passou a ter cadeira cativa na cinematografia contemporânea, sobretudo em histórias que visam conquistar um público mais jovem, muito acostumado com a interatividade das novas mídias.

Segundo Renó (2007), as novas tecnologias de comunicação permitiram uma ampliação do mercado cinematográfico, essencialmente porque houve uma redução dos custos de



equipamentos e uma facilitação na produção, proporcionando a criação de produtos audiovisuais realizados inteiramente em câmeras digitais, editados e finalizados em computadores pessoais. Nessa atmosfera, o autor pontua que o espectador contemporâneo também passa por mudanças, sendo definido como um espectador/usuário disposto a navegar pelas tecnologias disponíveis. Esse espectador/usuário, por sua vez, está envolto nesse processo narrativo interativo, como pontua WINCK (2007):

Com a emergência e o espetacular avanço no campo das novas tecnologias digitais da informação de um modo generalizado e a formação de redes de computadores em especial, abriu-se um campo de possíveis para a construção de narrativas interativas, a partir da fusão de elementos da oralidade, da escrita, das artes gráficas e das linguagens audiovisuais, expressa no fenômeno do hipertexto ou hipermídia. (WINCK, 2007, p.60-61)

O hibridismo de expressões artísticas vem consolidando a interatividade nas linguagens audiovisuais, como é posto em destaque na citação. No entanto, a projeção tradicional do cinema não dispõe dessas possibilidades de interação. A ‘sala escura’ oferece ao espectador uma experiência coletiva estanque, na qual o público recebe uma obra cinematográfica definida e cristalizada. Nessa forma de consumo audiovisual, os caminhos da narrativa são traçados por quem produz. Em contrapartida, as experiências individuais contemporâneas têm oferecido cada vez mais condições de intervenção dos interlocutores, contribuindo para a reconfiguração cognitiva da obra.

De acordo com Primo (2007), os estudos sobre a interação mediada por computador não percorreram um caminho simples. O estudioso indica que, quando um teórico formulava uma conclusão, outros pesquisadores resolveram explorar esse campo de conhecimento e trouxeram perspectivas certo modo diferenciadas, proporcionando novas abordagens. Já em relação ao cinema interativo, em específico, os estudos de Renó (2007) confirmam que muitas das soluções para a idéia de interatividade na sétima arte podem estar ligadas às escolhas narrativas do que propriamente aos aparatos tecnológicos. Para o autor, a intervenção do público pode ser estimulada pelas iniciativas de participação inseridas no roteiro de um filme, na produção ou na montagem, com o intuito de trazer o espectador para a construção de sentido da obra, tornando-o interagente.



Diante desses pressupostos, surgem dois importantes questionamentos para esta abordagem. O primeiro seria: há possibilidade de consolidação da interatividade no cinema? E o segundo: caso haja possibilidade de interatividade, quais seriam os dispositivos para a realização desse processo.

Para refletir essas perguntas, o pensamento de Gosciola (2003) a respeito do hipertexto pode ser considerado fundamental como um elemento de ligação com o processo de interatividade. De acordo com o autor, as mudanças promovidas pelo hipertexto na literatura proporcionaram um dinamismo sem precedentes, através do CD-ROM e da Internet, facilitando uma navegação não-linear, na qual o leitor constrói os caminhos que pretende seguir. Contudo, se na literatura a interação pode ser configurada a partir da hipertextualidade na Internet e em CD-ROM, porque o cinema não poderia dispor de uma interatividade mediante tais dispositivos?

Convencionalmente, o CD-ROM (Compact Disc-Read Only Memory) dispõe de uma capacidade muito reduzida de armazenamento de arquivos, levando em consideração o tamanho de um longa-metragem, por exemplo. Porém, um filme cabe em DVD-ROM (Digital Vídeo Disc-Read Only Memory), formato que a partir da década de 1990 foi substituindo comercialmente os filmes em vídeo-cassete e tomando conta do mercado cinematográfico. Nos últimos anos, estabeleceu-se um crescimento na venda de filmes em DVD-ROM no Brasil. Concomitantemente, as obras nacionais começaram a explorar de forma mais sedimentada as possibilidades desse novo dispositivo, colocando a disposição making of, trailers, comentários do diretor, fotos da equipe e outros atributos que já se tornaram comuns nos filmes em DVD-ROM.

Dessa forma, o espectador se depara com novas maneiras de assistir a uma obra cinematográfica sem precisar ir à tradicional ‘sala escura’. Maneiras nas quais ele pode escolher a ordem seqüencial que prefere ver (começar pelo fim e depois voltar para o início, por exemplo); assistir primeiro os extras para depois ver o próprio filme (já sabendo muitas das informações que ele encontrará na obra); apertando o botão de pausa do controle para ir fazer outra atividade; acelerar a velocidade das ações; assistir em *slow-motion*; assistir plano a plano como se tivesse lidando com uma pintura ou fotografia; reduzir o tamanho da tela. Portanto, tais proposições permitem que Mourão afirme:



O CD-ROM (DVD-ROM) adquire uma importância que não pode ser ignorada. Esse novo meio de expressão permite a conjugação de várias linguagens que, trabalhadas em conjunto, rompem definitivamente a noção linear do tempo. Não há um centro de ação, mas sim bifurcações que permitem caminhar por zonas variadas que vão se constituindo em rede a partir da passagem de uma imagem à outra. [...] Não há uma determinação de uma lógica, a única lógica que existe é aquela que o próprio espectador ativo constrói, através de uma complexa estrutura de montagem, enquanto se movimenta entre os espaços propostos e se surpreende com a grande variedade de modos de construção das imagens. (MOURÃO, 2004, p.121-122)

Com o DVD-ROM, a movimentação do espectador/usuário é ampla, repleta de possibilidades de escolha, camadas de interação e formas multifacetadas de assistir a um mesmo filme. Entretanto, a Internet pode proporcionar caminhos ainda mais variados através dos *sites* de compartilhamento de obras audiovisuais, que condicionam uma constante mutação e armazenamento de conteúdos, permitindo uma distribuição e interação acentuada, sobretudo pelo fato de que o usuário pode disponibilizar um filme qualquer, sem a intervenção do estúdio ou diretor.

Segundo Pérzola (2003), os arquivos de filmes são frequentemente distribuídos pelos espectadores/usuários mediante os softwares P2P (Peer-to-Peer) gratuitos, ou seja, programas de transferência de dados de forma direta de um computador para a rede, no qual outro usuário pode ter acesso. Para a autora, este é mais popular momento de compartilhamento de arquivos, ainda mais devido ao crescimento do número de usuários no Brasil.

Em *sites* como o Youtube, alguns espectadores chegam a fragmentar os filmes inteiros em várias partes, colocam cenas que mais gostaram, alteram o conteúdo, fazem montagens particulares em casa, transformam imagens dos filmes em videoclipes pessoais, disponibilizam trailers oficiais e trailers feitos em casa, entre outros aspectos. E todas essas formas de distribuição de um filme na Internet se encontram disponíveis para outras pessoas, que também podem ressignificar o material via *web*, pausando o conteúdo, assistindo apenas as imagens que mais o interessam, pulando de um *link* para outro *link* relacionado.

Nessa conjuntura, pode-se inferir que a interatividade no cinema ainda faz parte de um processo em busca de consolidação, cujas características estão sendo construídas em tempo real, cotidianamente, com ou sem a participação direta dos realizadores do filme.



Porém, vale salientar que a existência de uma interatividade no meio cinematográfico possibilita compor uma transformação perceptiva por parte desse espectador/usuário.

A AUTORIA, A PERCEPÇÃO E OS QUESTIONAMENTOS

O cineasta e crítico de cinema François Truffaut conceituou nos anos 1950, quando ainda escrevia para a revista francesa *Cahiers du Cinema*, que um filme deveria ser considerado uma produção individual com um autor definido, bem como acontece na música e na literatura. Este autor, na maioria das vezes, deveria ser o próprio diretor do filme, responsável maior pela concepção estética da obra. Esta teoria ficou conhecida mundialmente como Política dos Autores, que eclodiu no surgimento da *nouvelle vague*, cuja Truffaut tornou-se um dos cineastas mais destacados (TRUFFAUT, 2005).

No entanto, o cinema ainda era uma arte relativamente recente, em busca de espaço no campo das artes institucionalizadas e o conceito tradicional de autoria passou na segunda metade do século XX por uma reordenação a partir dos estudos de Foucault (1971). O filósofo francês propõe, entre outros aspectos, que a concepção de autor único, até então em vigência nas artes, perde espaço para um processo de construção conjunta de significados, onde as partes diversas estão agenciadas numa mesma prática discursiva, em interlocução, descortinando a presença de um emissor e receptor delimitados.

Confrontando essas duas visões relacionadas à autoria, pode-se discutir a questão da alteração na percepção olhar do espectador/usuário no cinema visto em DVD-ROM e em sites de compartilhamento de conteúdos audiovisuais. Porém, é preciso ressaltar que a intenção deste artigo não é delimitar conceitos e definir as soluções para a consolidação do processo de interatividade no cinema. O objetivo é construir questionamentos pertinentes relacionados a essa nova dinâmica de percepção e interlocução no cinema contemporâneo.

Sendo assim, os pontos de abordagem a serem levados em consideração se direcionam para os múltiplos formatos de tela, para as amplas formas de navegação nos *sites*, para a alteração do conteúdo, para a interação no DVD-ROM, para as formas de acesso e para a definição ou indefinição de uma autoria nessas obras cinematográficas. Os novos dispositivos audiovisuais aliados ao cinema podem ampliar o leque de percepções



narrativas do filme (MACHADO, 2007). Mas as transformações no campo tecnológico têm ocorrido tão abruptamente que, na maior parte das vezes, é difícil pontuar quais são as barreiras a serem ultrapassadas tanto para o espectador/usuário quanto para os realizadores do filme.

Destarte, as manifestações dos espectadores/usuários são intensas, quase impossíveis de serem mensuradas. Paralelamente, os realizadores cinematográficos não dispõem mais de total controle sobre a obra, pois os novos dispositivos audiovisuais permitem que os usuários tracem independentemente os próprios caminhos e, até mesmo, reconstruam o conteúdo, através de experiências próprias. Diante dessas afirmações, esta pesquisa conseguiu levantar cinco questionamentos visando discutir futuramente as propostas de interatividade no cinema brasileiro.

QUESTIONAMENTOS:

- 1 – Existe uma percepção diferenciada para os espectadores/usuários a partir de cada dispositivo e cada formato de tela no qual ele assiste a um filme ou fragmento de filme?
- 2- O espectador/usuário também pode ser definido com autor de um filme nessa relação de interatividade?
- 3 - Qual a intensidade da distribuição dos filmes brasileiros contemporâneos nos sites de compartilhamento de conteúdos audiovisuais na Internet?
- 4 – Quais as possibilidades de interação que os filmes brasileiros contemporâneos distribuídos em DVD-ROM oferecem ao espectador/usuário?
- 5 – Quais os níveis e camadas de interatividade no cinema nacional mediante os dispositivos do DVD-ROM e dos *sites* de compartilhamento de obras audiovisuais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:



Este artigo buscou questionar e refletir a existência de uma interatividade no cinema brasileiro, não na sala de projeção - onde o espectador não dispõe propriamente da possibilidade de alterar o conteúdo da obra - mas nos DVD's oficiais dos filmes e nas postagens dos mesmos em *sites* de compartilhamento de vídeos na Internet, que oferecem a oportunidade do espectador colaborar com o ordenamento das seqüências, através da forma com a qual pretende interagir. Os resultados obtidos por intermédio desses estudos iniciais não permitem ainda a comprovação de qualquer nível de interatividade por parte dos espectadores/usuários da Internet e do DVD.

Este campo epistemológico é pouco estudado, e os autores dessa área apontam apenas a existência de possíveis formas de interatividade no cinema que ainda precisam ser muito analisadas para se consolidar um cinema interativo. Portanto, para a continuação da pesquisa, será imprescindível selecionar e analisar alguns filmes brasileiros através desses dispositivos. Nesse sentido, será preciso realizar diversas experimentações dessas recentes maneiras de assistir a uma obra cinematográfica.

Os objetivos futuros da pesquisa se relacionam com a compreensão do processo de interatividade na cinematografia brasileira e a identificação de uma ressignificação da percepção olhar do espectador/usuário dentro da prática discursiva de interlocução. Para tanto, será necessário avaliar os diversos formatos de tela que tais dispositivos oferecem e delimitar a influência deles na percepção e nos caminhos percorridos.

BIBLIOGRAFIA

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Trad. Roneide Venâncio Majer. 3.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**. 2 ed. São Paulo: Objetiva, 1995.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**: aula inaugural no College de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. Trad. de Laura Fraga de Almeida Sampaio. 14.ed. São Paulo: Loyola, 2006.

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



LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

MACHADO, Arlindo. **O Sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

MOURÃO, Maria Dora. **Greenaway e as influências das novas tecnologias nas linguagens cinematográficas**. In: MACIEL, Maria Esther (org.). *O Cinema Enciclopédico de Peter Greenaway*. São Paulo: Unimarco Editora, 2004.

PÉRGOLA, Alessandra. **O cinema e a produção audiovisual: um estudo preliminar sobre as novas formas de distribuição na Internet**. Disponível em: <http://bocc.ubi.pt/pag/pergola-alessandra-distribuicao-na-internet.html> . Acessado em 16/06/2009.

RENO, Denis. **Narrativa audiovisual: uma possibilidade de interatividade na Internet**. In: XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2007, Santos. *Anais do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. São Paulo: Editora Intercom, 2007.

TRUFFAUT, François. **O prazer dos olhos: ensaios sobre cinema**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.

WINCK, João Baptista. **Quem conta um conto aumenta um ponto: design do audiovisual interativo**. Rio de Janeiro: Garamond, 2007.