



INTERAÇÕES NO CINEMA: PROPOSTA DE REALIZAÇÃO DE UM FILME COLABORATIVO NA WEB¹

Rodrigo Bomfim Oliveira (UESC)²
Roberto Ribeiro Miranda Cotta (FAPESB/UESC)³

RESUMO

Este artigo faz um levantamento das possibilidades de interatividade no cinema contemporâneo, frente a influência das novas tecnologias e das ferramentas digitais. A proposta desta pesquisa é avaliar o redimensionamento da participação do espectador na construção de significações de uma obra fílmica, tendo como ponto de partida a realização de um filme interativo experimental, cujo processo será partilhado com os interagentes através de um *blog*. O objetivo geral desta comunicação é apresentar o projeto de um filme colaborativo, a ser confeccionado com a tecnologia digital, averiguando as formas de interação possíveis mostradas no projeto. A metodologia adotada parte de uma revisão de literatura de teorias da cibercultura, do cinema e dos e da estética da recepção.

Palavras-chave: Cinema; Interatividade; *Blog*.

INTRODUÇÃO

Com o advento das novas tecnologias, os modos de apreciação de uma obra cinematográfica passaram a ser ainda mais variados. Se outrora, a única maneira de consumir filmes era assistindo-os na tradicional sala escura de projeção de sons e imagens, os anos iniciais deste século têm mostrado que o DVD-ROM, os canais de TV a cabo e os *sites* de compartilhamento audiovisual obtiveram uma consolidação no mercado consumidor, oferecendo diferentes propostas de expectativa, como a interferência direta do público na seleção, na ordem do conteúdo e na construção de significados particulares para a narrativa.

¹ Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas, IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professor da Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC), Departamento de Letras e Artes (DLA), Professor de Vídeo: Teoria e Prática; Mestre em Cultura e Turismo; Coordenador do Projeto TV UESC; E-mail: ro.bomfim@gmail.com.

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



Nesse contexto, a pesquisa debruça-se sobre a grande paisagem contemporânea do cinema interativo em ambientes virtuais e suas possibilidades de recepção e reinterpretação por parte dos espectadores. Já o cerne desse estudo é a discussão acerca dos níveis de interação do público com a obra cinematográfica na Internet, a partir das percepções dos interagentes de um filme de ficção experimental, construído através de um processo interativo consolidado pelos espaços virtuais de um *blog*. Sobre a noção de interatividade adotada pelo projeto, compreende-se a aproximação pessoa-pessoa mediada por computador. Neste caso, a idéia de que a consolidação de um cinema interativo está intimamente relacionada à construção narrativa colaborativa.

Contudo, é válido salientar que logo surge um questionamento imprescindível para a realização da pesquisa. A indagação é a seguinte: a confecção de um filme de cunho interativo, calcado num processo de intervenção dos interagentes em um espaço virtual, pode redimensionar as formas de recepção no cinema contemporâneo? Adentrando as nuances de uma resposta para a pergunta acima, ressalta-se, antes de tudo, que nos últimos anos houve uma transformação na maneira de consumir os filmes. Por sua vez, isto tem favorecido uma gama de alterações quanto à percepção do público espectador sobre a obra. Tais alterações estão ligadas, sobretudo, ao caráter não-linear do processo de interatividade oferecido pelos dispositivos digitais. Na projeção tradicional das salas de cinema, a percepção do público sobre a obra é enviesada pela construção narrativa, quase sempre linear, do próprio filme, onde o espectador não intervém diretamente na ordem sequencial do que está assistindo na sala de cinema.

Enquanto isso, os dispositivos digitais dispõem aos seus interlocutores espaços de ressignificação de uma obra, sem uma linearidade definida, onde o público navega entre as ferramentas disponíveis, em concomitância, selecionando o que mais interessa a ele mesmo dentro do conteúdo. Assim, o interlocutor pode perceber o filme de variadas maneiras, sobre múltiplos olhares e pontos de vista. E a cada forma que ele assiste a essa mesma obra, sua percepção pode ser modificada e até mesmo ampliada, pois as ferramentas e os caminhos de navegação escolhidos não foram os mesmos. É como se um único filme pudesse se transformar em uma multiplicidade de filmes mediante o processo de interatividade.

Portanto, diante dessa conjuntura, surgem e proliferam formas e níveis de interação na cena cinematográfica contemporânea que se consolidam através da intervenção dos



espectadores, no caso desta proposta, interagentes. Dessa maneira, o espectador passa a ressignificar a obra assistida, atingindo o *status* de um participante na construção do conteúdo, alterando a ordem sequencial das cenas, pausando ou acelerando o filme, além de poder navegar por *links* relacionados.

Nesse sentido, um filme de ficção experimental realizado com o intuito de averiguar a interatividade no cinema contemporâneo potencializa uma reconfiguração das formas de interlocução do espectador. Por conseguinte, essa postura diferenciada do público diante da obra redimensiona o processo de recepção, possibilitando que esse indivíduo interagente passe a ser também um colaborador na construção do final conteúdo, participando da confecção da narrativa, interferindo nos métodos de gravação das cenas e organizando uma versão particular do filme, de acordo com suas predileções.

UM PANORAMA DO CINEMA COM A INFLUÊNCIA 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 alterações no âmbito tecnológico favoreceram a sedimentação do que Lévy (1998) denomina como cultura digital, ou seja, uma estrutura social contemporânea calcada essencialmente na fluidez e na efemeridade mediante o uso de dispositivos e equipamentos cada vez mais portáteis, acessíveis e descartáveis.



A sedimentação de uma cultura digital dada a recente proliferação das novas tecnologias de comunicação como o DVD-ROM, o celular, o *videogame*, a Internet e os dispositivos e ferramentas dela derivados, tais quais *blogs* e *sites* de compartilhamento audiovisual, tem se tornado fator fundamental para as transformações na maneira de pensar o meio cinematográfico. Nesse sentido, o espectador, acostumado com a participação direta na seleção e até mesmo na produção de conteúdo em vários desses dispositivos, não encontra o mesmo caráter interativo na tradicional sala de cinema.

É diante de toda essa dinâmica que afloram as discussões acerca da interatividade na cena cinematográfica, temática sobre a qual interessa este trabalho de pesquisa. Nesse contexto, as ferramentas técnicas da cultura digital propiciam a despolarização na relação obra-autor-recepção (PLAZA, 2000), enquanto o cinema, objeto de culto e fascinação, sempre se manteve imerso na distância entre quem produz e quem consome os filmes.

Com os dispositivos das novas tecnologias, o cinema parece bem mais próximo do público, que imprime suas avaliações através de comunidades virtuais, parodia as obras no YouTube e cria vídeos de tipografia cinética com diálogos dos filmes editados em *softwares* básicos. Assim, embora ainda haja diversos problemas quanto à produção e distribuição de longas-metragens no cenário brasileiro, o cinema tornou-se factível. Afinal de contas, pululam em *blogs* e *sites* de compartilhamento audiovisual curtas-metragens de iniciantes, feitos com equipamentos de baixo custo e editados em casa. Além do mais, muitos desses filmes ganham destaque em festivais alternativos em torno do mundo.

Assim sendo, esse cinema alternativo tornou-se mais próximo do público com o auxílio da Internet e seus espaços virtuais, que se dirigem para a elaboração de diálogos colaborativos, onde a intervenção é constante e composta, sobretudo, por um público cada vez mais jovem e interessado em manusear dispositivos digitais e realizar interações mediadas por computador. 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.

Este projeto sobre a intersecção entre o cinema e a interatividade tem o intuito de ampliar uma demanda no âmbito teórico-pragmático relacionado ao tema. A construção colaborativa de narrativas possíveis pensadas ao mesmo tempo pelo público e pelo pesquisador para a realização de um curta-metragem experimental funciona, nesse espectro, como um embrião para outro propósito, que é a averiguação das nuances de interação diante de um produto cinematográfico disponibilizado para consumo em um dispositivo digital, cuja intervenção do interlocutor é ativa e constante.

Portanto, esta proposta de pesquisa apresenta relevância para o campo epistemológico, pois busca construir alternativas técnico-artísticas para as lacunas teóricas no cenário do cinema interativo, além de analisar a participação do interagente em tempo real, acompanhando passo a passo a sua colaboração para a construção processual do filme no *blog* oficial da obra, das fases de pré-produção à pós-produção. E este tipo de proposta ainda não é tão comum quando se trata do meio cinematográfico. Ao longo da história, as experimentações artísticas relacionadas ao princípio da interatividade se restringiram à literatura e às artes plásticas.

No que tange ao cinema, as experimentações ainda são muito raras, limitadas quase que continuamente às participações do público somente em pesquisas quantitativas de opinião. E, na maioria das vezes, as escolhas têm um cunho pré-determinado, em que os produtores da obra selecionam algumas opções e deixam que o público decida entre uma ou outra alternativa sugerida. Assim, é preponderante salientar que na proposta de cinema interativo apresentada nesta pesquisa, o interagente terá influência direta no roteiro, na produção e na montagem do filme, discutindo a narrativa, decidindo o perfil



psicológico dos personagens, analisando os procedimentos adotados pelo diretor nas filmagens, tendo preferência na ordem sequencial do produto finalizado etc. É preciso ressaltar também que o *blog* oficial que será criado exercerá um papel importante nesse processo, que é o de viabilizar a comunicação entre todas as partes que construirão o filme, além de ser o canal pelo qual a análise das interações será realizada.

EXPERIMENTAÇÕES, INTERAÇÕES E A ESTÉTICA DA RECEPÇÃO

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 e na concepção estética do meio, suscitando mudanças cognitivas para o público consumidor e apreciador de filmes. No decorrer do século XX, surgiram diversas rupturas propostas por escolas ou correntes de expressão artística que, por sua vez, possibilitaram algumas contribuições para a linguagem cinematográfica.

Nesse contexto, é preciso citar a relevância dos conceitos do movimento surrealista, que buscou a desconstrução da linearidade e aproximou o cinema do mundo onírico; o neo-realismo italiano e sua priorização pelos planos-sequência e a exploração do tempo real da narrativa; a *nouvelle vague* francesa, que proporcionou ampla visibilidade ao corte, permitindo ao espectador uma compreensão mais atenta da montagem no filme; além de outros vários movimentos com características singulares que se opuseram ao modelo narrativo clássico estadunidense, consolidado comercialmente ao redor do mundo.

Na contemporaneidade, as cinematografias têm apresentado um panorama ainda mais diversificado, sobretudo, devido às experimentações estéticas realizadas em obras advindas de países em desenvolvimento como China, Tailândia, Filipinas, Irã, Argentina, Brasil e México, onde a escassez dos recursos financeiros nos filmes é constante e tem direcionado uma procura por alternativas que possam suprir esse déficit. Em muitas ocasiões, as alternativas são encontradas através da utilização de equipamentos digitais tanto na captação quanto na montagem, principalmente porque “o baixo custo e as facilidades de produção aliadas aos resultados finais apresentados alavancaram a produção do setor [...] combatendo, assim, a quase inviabilidade econômica de se produzir uma obra em película”. (RENÓ, 2007, p.1).



Contudo, o uso das ferramentas digitais no cinema não se limita ao processo de captação de imagens e sons e à edição dos filmes. O aparato digital é usado também para a distribuição de determinadas obras que não chegam com frequência ao grande circuito comercial e que encontram divulgação em festivais de cinema ou através da Internet, em *blogs* e *sites* de compartilhamento audiovisual. A configuração desses espaços de atuação do meio cinematográfico concede, enfim, uma abertura para discussões quanto à transformação nos campos da recepção, interpretação e interação.

Para elucidar esta questão, a Estética de recepção e o pensamento de Iser (1996) são fundamentais para entender a reconstrução da relação autor, obra e público na literatura, mas que pode ser refletida também no cinema. Na visão desse estudioso alemão, a subjetividade e os pontos de indeterminação nos textos são os substratos primordiais para a recriação da obra no ato de leitura, considerando características individuais dos receptores e possibilitando uma interação entre as partes pelo viés da interpretação. Portanto, a Estética de recepção indica que a obra não é finalizada propriamente pelo autor no ato de produção, pois após esta fase ela passa por um processo de ressignificação no momento de recepção, quando o público preenche os espaços vagos e atribui sua personalidade ao texto.

As idéias de Iser (1996), originalmente dirigidas aos estudos literários, transpuseram as barreiras desse campo do conhecimento e chegaram às bases das discussões sobre o cinema contemporâneo, uma vez que a interatividade e temas subjacentes como a relocalização do conceito de autoria vem sendo corporificados com maior ênfase. Para o estudioso alemão, a noção de autoria está intrinsecamente ligada a uma conjunção do produtor da obra com o público, que ressignifica a construção de sentido da produção. Acerca da questão da autoria cinematográfica, Santaella (2007) pontua que o simples fato de um trabalho em equipe co-existir já redimensiona o processo de produção. No entanto, o diretor e os outros criadores (roteirista, diretor de fotografia, editor) pertencem à mesma categoria: a de artistas colaboradores. Do ponto de vista da autora, ainda é legada a participação do espectador nesse contexto de interações.

Diante desses pressupostos, os meandros da interatividade no cinema direcionam a discussão para caminhos labirínticos, onde as possibilidades ainda são demasiado



escassas e tudo depende muito de novos aparatos tecnológicos. Por outro lado, Renó (2007) encontra uma saída para esse problema justamente buscando inspiração na literatura.

A solução para o cinema interativo, ou a sinalização para um novo caminho, pode estar na narrativa, e não somente na tecnologia. Desprendimento do tecnocentrismo, onde a tecnologia é o suficiente para a maioria das inovações, se faz necessário. Neste momento, passa-se a valorizar mais a capacidade e a participação humana no processo cinematográfico, realizado pelo homem desde sua invenção no século XIX. (RENÓ, 2007, p.2).

Na literatura, as experimentações passam quase sempre pelo prisma da narrativa, suscitando novas possibilidades de interação. Para o autor supracitado, a narrativa talvez seja uma ferramenta muito adequada para as experiências interativas no cinema. Partindo desse ponto, o intuito deste projeto de pesquisa é buscar realizações interativas em um filme de ficção através da construção narrativa partilhada, percorrendo as etapas de pré-produção, produção e pós-produção da obra. Neste processo sugerido, a co-autoria se inicia mediante discussões em um *blog* oficial do filme, que ainda será criado, passando pela escolha do tema, confecção coletiva do roteiro, seleção do elenco, acompanhamento das gravações e montagem do filme. Logo, a presença do pesquisador neste cenário é fundamental, pois este exercerá o papel de mediador, com a responsabilidade de agregar as idéias alheias, sem dispensar as próprias idéias, e confluir o pensamento coletivo para a um único foco, que é o filme interativo.

O *blog* oficial do filme será outro fator de mediação da interatividade no sentido de funcionar como um espaço aberto para as discussões relacionadas à construção da obra fílmica. Sobre as interações mediadas por computador, como é o caso da proposta defendida no projeto, Primo (2007) surge como um autor imprescindível para viabilizar tais discussões. À luz do teórico, dois grandes tipos de interação podem ser categorizados *a priori*: as mútuas e as reativas.



Na interação mútua, os interagentes reúnem-se em torno de contínuas problematizações. As soluções inventadas são apenas momentâneas, podendo participar de futuras problematizações. A própria relação entre os interagentes é um problema que motiva uma constante negociação. [...] As interações reativas, por sua vez, são marcadas por predeterminações que condicionam as trocas. Diferentemente das interações mútuas, as reativas precisam estabelecer-se segundo determinam as condições iniciais (relações potenciais de estímulo-resposta impostas por pelo menos um dos envolvidos na interação). (PRIMO, 2007, pp. 228-229).

Com a dicotomia pontuada entre as interações mútuas e as reativas, pode-se perceber que se estabelece, então, uma proximidade conceitual com a proposta deste projeto. A idéia de realizar um produto experimental interativo no cinema, mediado por computador, converge com o conjunto de ações mútuas, porém, ao mesmo tempo, reativas. Se as interações no filme partirão de uma construção em tempo real da narrativa, ganhando sentido etapa após etapa, em que as soluções e sugestões são apenas momentâneas, do mesmo modo a presença de um pesquisador-participante estimula uma relação potencial imposta, sobretudo porque ele próprio é quem sugere a proposta, é o ponto de partida para as discussões futuras. No entanto, o que pode parecer paradoxal é explicado pelo autor, ao tratar da não exclusividade dessas duas categorias interativas, lembrando que as interações simultâneas podem ser variadas e “em muitos casos pode-se estabelecer interações reativas e mútuas ao mesmo tempo.” (PRIMO, 2007, p.229).

Destarte, considera-se que no filme colaborativo possa se consolidar um caminho alternativo para a interatividade cinematográfica, caminho esse articulado pela participação mútua dos interagentes, entretanto edificado pela figura do pesquisador-participante, que buscará acionar os estímulos dos outros interagentes para a construção narrativa processual em coletividade. Sendo assim, o olhar lançado neste projeto sobre interação no cinema busca valorizar cada experimentação que será proposta no decorrer da pesquisa, no contato direto com os interagentes, na relação de partilha ainda a ser consolidada. Esta, portanto, se apresenta no momento como a forma mais apropriada de conseguir convergir ou divergir os pensamentos dos interagentes para a realização do filme, a avaliação do mesmo e a obtenção dos resultados finais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



Ademais, enfatiza-se que esta proposta de estudo mostra viabilidade quanto à sua realização, pois as atividades a serem desenvolvidas durante o prazo estipulado de cinco meses estão segmentadas em etapas ordenadas, cada uma delas com o tempo de execução já estabelecido. As filmagens do produto experimental serão efetivadas em locações que se encontram no eixo regional e o número de colaboradores nesse processo será delimitado, de acordo com as funções técnicas e artísticas disponíveis.

O corpus desta pesquisa é a reação dos interagentes do filme mediante seus comentários, avaliações, críticas, sugestões e dúvidas, em formato de postagens textuais no *blog* oficial da obra. Não estão previstas tantas dificuldades na recolha dos dados e, conseqüentemente, a análise dos mesmos, tendo em vista que o acesso ao *blog* será simples e gratuito e o pesquisador disseminará o endereço através da sua rede de contatos que, por sua vez, poderá ampliar ainda mais a quantidade de participantes.

Em relação à infra-estrutura, o projeto apresenta total consolidação, uma vez que a bibliografia a ser estudada encontra-se disponível tanto no acervo do pesquisador, bem como nas dependências da biblioteca da própria UESC – Universidade Estadual de Santa Cruz – Ilhéus (BA), em língua portuguesa; os equipamentos técnicos de captura de imagens e sons e os programas de edição e finalização gráfica que serão utilizados para a execução do filme pertencem à universidade e estarão disponíveis para o pesquisador, que apresenta domínio técnico e experiência cinematográfica para coordenar o uso destes materiais e a equipe colaboradora. Serão poucos os investimentos financeiros previstos durante a pesquisa e o pesquisador arcará com estes gastos. Seguindo o percurso pré-estabelecido, as possibilidades de comprovação da hipótese são latentes, tornando esta proposta exequível.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura**: uma teoria do efeito estético. São Paulo: 34, 1996.

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

PLAZA, Julio. **Arte e interatividade**: autor-obra-recepção. Revista de Pós-graduação, CPG, Instituto de Artes, Unicamp, 2000.



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

RENÓ, 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.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade.** São Paulo: Paulus, 2007.