Efeitos da inclusão da interatividade no meio cinematográfico atual[1]

Bianca Peres Alves de OLIVEIRA[2]
Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

RESUMO

Este trabalho busca compreender o espaço que a interatividade vem encontrando para se desenvolver dentro do universo cinematográfico. Também faz uma investigação sobre de que formas os recursos interativos podem modificar o cenário atual do cinema contemporâneo, na medida em que permitem uma interação diferenciada entre público e filme. Nesse processo de possível alteração da mídia cinematográfica, leva-se em conta o contexto da crescente digitalização das mídias e dos interesses particulares das novas gerações de espectadores.

PALAVRAS-CHAVE: cinema interativo; interatividade; cinema multimídia; filme-jogo.

Introdução

O presente trabalho busca analisar de que forma o que vem sendo chamado de cinema interativo pode estar inserido no contexto do cinema contemporâneo. Para isso, é preciso refletir sobre o que se deve tratar por interatividade – um conceito complexo e muito discutido na atualidade. Depois, busca-se delimitar o que exatamente pode-se entender por cinema, ressaltando a importância do conceito de filme como produto cinematográfico.

Definido tais termos – interatividade, cinema e filme – faz-se uma investigação acerca das necessidades que o cinema hoje em dia tem de incorporar novas técnicas para atender aos interesses de seu público, que está constantemente se renovando e exigindo inovações das mídias em geral. Pretende-se avaliar como a utilização de recursos de interação entre espectador e filme pode contribuir nesse processo de atualização do meio e como outros tipos de mídias (como DVD, televisão e computador) estão inseridos nesse contexto.

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

[2] Estudante de Graduação 4º semestre do Curso de Jornalismo da FACOM-UFJF, email: chibianca@uol.com.br

Por fim, busca-se fazer um breve apanhado do que, hoje em dia, tem sido classificado como "cinema interativo" e verificar de que maneiras esse conteúdo tem se relacionado com o meio cinematográfico e com as novas tecnologias interativas.

Definindo interatividade

Não há como negar que o termo "interatividade" está em alta ultimamente. Os produtos tecnológicos no mercado são cada vez mais interativos – ou, pelo menos, se vendem cada vez mais sob esse rótulo.

Essa "moda" da interatividade vem acompanhando uma outra tendência do cenário tecnológico atual: a digitalização de dispositivos e mídias. A dinâmica, as facilidades, a qualidade e a amplitude de possibilidades que o mundo digital oferece estão dominando o mercado dos eletrônicos. Cinema, rádio, TV, celular e até os livros são hoje exemplos de aparatos aos quais a tecnologia digital já pode ser (e vem sendo bastante) incorporada – sem falar na mídia digital por excelência, o computador.

Nesse contexto, porém, de larga expansão do digital e de ampliação dos recursos "interativos" nos mais variados tipos de mídia (TV, rádio, celular, etc.), o conceito de "interatividade" torna-se um tanto difuso. Diante da coleção de atrações que são denominadas "interativas", é complicado traçar um parâmetro que possa delimitar com clareza a que, exatamente, o termo se refere.

Pierre Lévy (1999) defende a ideia de que todo receptor mantém uma participação ativa nas transações de informação. Mesmo, por exemplo, que um espectador de TV, por exemplo, estivesse sentado frente ao aparelho, sem um controle remoto ou nenhum outro recurso dito "interativo", ele "decodifica, interpreta, participa, mobiliza seu sistema nervoso de várias maneiras, e sempre de forma diferente de seu vizinho." (LÉVY, 1999, p. 79) Dessa forma, o receptor estaria sempre interagindo com o conteúdo emitido.

Porém, mais adiante em sua tese, Lévy (2000, p. 79) propõe "graus" de interatividade aos produtos midiáticos, baseados na maior ou menor possibilidade que o receptor tem de reapropriar e de recombinar o material da mensagem.

Alex Primo (2003), a fim de entender e questionar o que pode ser definido pelo termo "interatividade", faz um diagnóstico geral acerca do estudo sobre o tema, apresentando e avaliando o trabalho de vários pesquisadores da comunicação que abordam a questão da interação.

Primo faz uma crítica aos autores que utilizam uma abordagem tecnicista para discutir a interatividade. Ele diz que deslumbrados pelo desenvolvimento tecnológicos, muitos teóricos menosprezam o aspecto relacional e enfatizam a técnica. (PRIMO, 2003, p.21)

Nesse sentido, o autor condena a famosa teoria de Marshall McLuhan sobre a existência de meios quentes e meios frios. Para McLuhan, os meios quentes são aqueles que exigem menos participação – e, portanto, permitem menos interação – (como a fotografia ou o rádio), e os meios frios exigem maior participação – permitem mais interação – (como a televisão ou telefone).

> Essa imprecisa classificação de McLuhan joga pouca luz na discussão sobre interação mediada tecnologicamente. Concentrada em uma visão particular sobre percepção, sua argumentação errática não discute os meios de comunicação no que se refere às formas de mediar diálogos e na possibilidade de participação política de todos os envolvidos na interação, reivindicada por Brecht e Enzensberger[3]. (PRIMO, 2003, p.21)

Seguindo em sua tese acerca do conceito de interatividade, Alex Primo comenta o trabalho de Thompson (1998) – do qual retira suas maiores inspirações. Diz que Thompson se preocupa em analisar o potencial dialógico dos meios, partindo da ideia de que existem três tipos de situações interativas que podem ser criadas pelas mídias comunicacionais. São eles: a interação face a face, interação mediada e interação quase mediada.

Na interação face a face existe um forte caráter dialógico e uma expressiva participação de todos os envolvidos na ação comunicativa. Durante esse tipo de interação ficam disponíveis várias "deixas simbólicas – ou seja**,** as palavras vêm acompanhadas de informações não-verbais como piscadelas e gestos, franzimento de sobrancelhas, variações na entonação, etc." (PRIMO, 2003, p.23). A interação face a face ocorre sem a mediação de qualquer meio técnico e acontece em uma conversa na qual todos os participantes estão reunidos em um mesmo espaço físico e temporal.

A interação mediada limita as possibilidades de deixas simbólicas. Ainda é dialógica, mas pode ocorrer em um contexto de separação física e temporal dos

[3] Brecht (1932), discorrendo sobre o tipo de interação do público com relação às transmissões radiofônicas, defendia que o ouvinte deveria tomar um posicionamento participativo e que "não se limitasse a escutar, mas também falasse, não ficasse isolado, mas relacionado". As bases teóricas de Brecht fundamentaram o trabalho de Enzensberger (1978), que enxergava na relação entre emissor (produtores) e receptor (consumidores) um caráter político que consistia na reflexão da divisão social entre classes dominantes e dominadas. Ou seja, na visão de Enzensberger, os produtores de conteúdo midiático representam o capital (a burguesia) e os consumidores representam as massas.

participantes. Um conversa ao telefone ou uma troca de cartas, por exemplo, permite, de acordo com Thompson, uma interação deste tipo.

A interação quase mediada também acontece em um contexto de separação física e temporal entre emissor e receptor. No entanto, apresenta uma característica muito diferente das outras duas formas de interação definidas por Thompson: a comunicação não é orientada para um grupo determinado de pessoas, e sim para um "número indefinido de receptores potenciais". Dessa forma, a comunicação nesse caso não é dialógica e apresenta possibilidades de deixas simbólicas bem reduzidas. Esse tipo de interação é observado na relação entre o público e os mais diversos ditos meios de comunicação de massa, como TV, rádio e jornal.

Primo, no entanto, faz uma pequena critica ao trabalho de Thompson no sentido de que essa divisão em três categorias limita a análise de outras formas de interação, como a que acontece na comunicação mediada pelo computador:

> Thompson (1998), contudo, não entende que sua proposição de três tipos de interação esgota os possíveis cenários de interação. E sugere que as novas tecnologias de comunicação permitem um grau maior de receptividade e que as "redes de computadores possibilitam a comunicação de ida-e-volta que não se orienta para outros específicos, mas que é de 'muitos para muitos' (p. 235). (PRIMO, 2003, p.22)

Uma vez que a comunicação mediada por computador possibilita um diálogo entre emissor e receptor, a interação que esse meio promove não pode ser considerada como "quase-mediada". Não pode, também, ser classificada como "mediada", uma vez que não é orientada para pessoas específicas[4]. Muito menos é possível encaixar este tipo de interação na categoria "face a face", já que o computador é um meio técnico. Não se pode dizer, portanto, que a interação mediada por computador possa se encaixar exatamente em nenhuma das categorias de Thompson, apesar da ressalva que o próprio autor faz sobre o meio.

De qualquer forma, Alex Primo justifica a importância do trabalho de Thompson por não abordar "os meios apenas no tocante à transmissão ou irradiação. Procura, isso sim, pensá-los em suas capacidades de mediar a comunicação (a ação compartilhada), o diálogo." (PRIMO, 2003, p.24, grifo nosso)

[4] Trata-se aqui da comunicação dita "de massa" mediada pelo computador, e não daquela que acontece em casos específicos de comunicação interpessoal particular, como no caso do e-mail, conversas fechadas em sites de relacionamento ou em "bate-papos", etc.

E é exatamente esse caminho que se deseja seguir no presente trabalho. A ideia do cinema interativo soa inovadora e agrega um grande desenvolvimento tecnológico. O foco central, porém, é analisar de que formas essa nova característica pode modificar o meio "cinema" em sua capacidade de transmitir a informação – na medida em que (supostamente) promove maior interação do público com o conteúdo da mensagem.

O conceito de interatividade, neste trabalho, estará sempre atrelado a recursos que, ao permitirem maior ou menor interação entre emissor e receptor, sejam capazes de alterar a forma como é concebida a mensagem final – e, consequentemente, possibilitem a modificação em algum aspecto do conteúdo dessa mensagem durante ou após o processo de interação.

Questões sobre o cinema e o produto cinematográfico

O poeta Vinícius de Moraes teve uma fase de sua vida vinculada ao cinema e, além de ter escrito diversas críticas de filmes, deixou alguns registros de cunho teórico sobre o meio em si. Aqui está o trecho de um deles:

> De um ponto de vista estritamente profissional, cinema é um meio de comunicação que emprega o filme de celulóide como veículo de imagem em movimento captada pela câmara cinematográfica, e que através de processamentos técnicos especiais, tais como revelação, corte, montagem, truncagens, sonorização, etc., resulta num espetáculo exibível em salas de projeção para um público determinado. Isso é o que todo mundo sabe. Mas quando alguém vê alguém dizer que um determinado filme "tem cinema", que uma cena qual "está carregada de cinema", então a definição puramente didática já não basta. (MORAES, 2011)

Quando falamos em cinema, a primeira imagem que a maioria das pessoas tem é essa pintada por Vinícius: um filme de celulóide sendo projetado sobre uma tela enorme, em uma sala escura, para um público coletivo. Porém, como o próprio poeta aponta, o termo "cinema" é também usado habitualmente carregando diferentes significados.

A outra definição de cinema a qual Vinícius se refere está relacionada a um viés artístico, a uma "aura cinematográfica" do ponto de vista da emoção que a experiência do cinema é capaz de promover nas pessoas. Esse aspecto, porém, que um filme ou uma cena, segundo Vinícius, é capaz de carregar, pode ser encontrado também fora das telas tradicionais de cinema.

O teórico francês Christian Metz (1976), aponta que o que se denomina "filme" é a história, a sequência narrativa reproduzida (tradicionalmente) nas salas de cinema; e por "cinema" costuma-se entender o meio pelo qual são exibidos os filmes. "A fórmula básica, que nunca foi alterada, é aquela que consiste em chamar de 'filme' uma grande unidade que nos conta uma estória e "ir ao cinema" é ir assistir a esta estória." (METZ, 1976, p. 61) Assim, o filme seria o produto da indústria cinematográfica, enquanto o cinema em si seria o dispositivo que possibilita a exibição desses produtos.

Comprovando a proposição de Metz, percebe-se que quando um sujeito se refere a uma ida ao cinema, ele diz: "Vou ao cinema assistir a um filme." Da mesma forma, o produto cinematográfico exposto em qualquer outro dispositivo que não nas salas escuras de exibição coletiva também é chamado de "filme" – aluga-se "filmes" na locadora, para assisti-los na TV, por exemplo. Esses conceitos deixam margem para que uma outra lógica a respeito da indústria do cinema – diferente da que restringe o universo cinematográfico às salas escuras tradicionais – seja avaliada.

Se o fruto da produção cinematográfica é o filme e se o cinema propriamente dito é apenas o dispositivo que permite a sua exibição, outros dispositivos também podem ser utilizados para o mesmo fim. Entende-se, portanto, que existe certa independência do filme, ou seja, ele pode ser exibido em diversas outras mídias que não o cinema, e, mesmo assim, vai continuar sendo produto do processo cinematográfico.

Além dessa distinção de Metz, deve-se levar em conta que a ideia de cinema já é fortemente cunhada popularmente (e mais ainda dentro da própria área de produção cinematográfica) como a generalização de todo o universo que faz parte da constituição de um filme. "Fazer cinema", "diretor de cinema", "o cinema é a sétima arte" são exemplos de expressões que utilizam o termo vinculado a esse conceito generalizado.

Assim sendo, quando se aborda, no presente trabalho, um cinema interativo, faz-se referência ao cinema neste sentido mais amplo, que compreende todo o universo cinematográfico. E levando em conta, portanto, que o filme representa o produto final do cinema (entendido nesse sentido mais abrangente), a intenção aqui não é se restringir às possibilidades de interação apresentadas apenas dentro das salas escuras tradicionais, mas sim abordar também todas as outras mídias que podem servir de dispositivo para exibição de um "filme interativo".

Interatividade no cinema: uma questão de sobrevivência?

No início da instituição da TV, muitos previram a morte do cinema. O cineasta britânico Peter Greenaway, em uma palestra sobre o futuro do cinema ministrada em Utrecht, na Holanda – resumida pelo autor para o Caderno Videobrasil em 2007 – expõe o seguinte quadro:

> Nas décadas de 1930, 1940 e 1950 dizia-se que as famílias européias assistiam a dois filmes por semana em salas de cinema. Podemos facilmente concordar que será difícil encontrar uma família européia que assista a filmes no cinema duas vezes por ano atualmente. As estatísticas geradas no seio da maior indústria ocidental, em Hollywood, afirmam que 75% das pessoas assistem a filmes na televisão, 20% compram filmes em vídeo ou dvd, e apenas 5% assistem a filmes nos lugares chamados salas de cinema. (FARKAS, 2007, p.89)

Para Greenaway, o cinema está morto desde o "dia 31 de setembro de 1983, quando o controle remoto passou a ser parte integrante das salas de estar no mundo todo." O autor diz que o cinema – tal qual o descrito por Vinícius de Moraes sob o ponto de vista técnico – é um meio de comunicação passivo, que pode ter atendido às expectativas de gerações passadas, mas que, no cenário atual, não tem condições de sobreviver.

O cineasta descreve a composição do público atual como aqueles que foram "formados não apenas pela geração televisão, mas também por uma geração pós-televisão, na qual as características do laptop são muito persuasivas, criando novas expectativas e novos padrões de excelência."

O que Greenaway sugere em seu discurso é que o cinema precisa se reinventar para seguir como meio de entretenimento relevante para a sociedade; e essa reinvenção deve acontecer através da inserção na linguagem cinematográfica dos conceitos de interatividade e de multimídia.

Tais conclusões são úteis para se manter as discussões sobre as possíveis modificações no cinema como meio a partir da ampliação do uso de recursos interativos. Entretanto, Greenaway expõe uma visão um tanto apocalíptica ao apontar que a interatividade aplicada ao cinema criaria um novo meio e ocasionaria o desaparecimento do tradicional.

Outro cineasta, o australiano Matthew Clayfield (2010), faz uma crítica à Greenaway, avaliando que as essas inovações tecnológicas não, necessariamente,

promoveriam a morte do cinema como o conhecemos atualmente, mas sim incorporariam outras dinâmicas ao modo de fazer cinematográfico, criando uma nova "paisagem" relacionada ao que se entende por cinema.

Nesse sentido, o surgimento do controle remoto teria sim redirecionado o meio cinematográfico para um outro caminho, no entanto, essa nova direção não aponta para o túmulo. Ao longo dessa estrada – que ainda está sendo traçada – o cinema não precisou se "recriar" ou "renascer", como propõe Greenaway – bastou que ele fosse se adaptando as expectativas e necessidades do público de cada época.

No contexto atual de explosão do digital e no qual o computador e a internet vêm ganhando cada vez mais importância e ocupando um enorme espaço na vida de cada indivíduo social, cria-se um espectador (de mídias em geral) mais individualizado – muito por conta dos recursos interativos que têm sido oferecidos nessas mídias.

A fruição da interatividade é cada vez mais relacionada a uma ideia de personalização do conteúdo emitido e ao conceito do receptor convertido também em produtor da mensagem, na medida em pode interferir de algumas formas no recebimento do conteúdo transmitido. Nesse sentido, a interatividade aplicada às mídias de informação pode ser entendida como individualizante, uma vez que na maioria das situações apenas um receptor por vez pode criar modificações na mensagem recebida.

Por exemplo, no caso da TV, apenas uma pessoa pode usar o controle remoto – pode haver discussões externas entre os espectadores sobre qual canal escolher, mas o espectador que vai de fato apertar os botões é aquele que toma a decisão final, levando em conta ou não o que foi discutido. Outro caso: no computador, também pode haver mais de um indivíduo em frente à tela, "participando" da recepção da mensagem transmitida, mas apenas um usuário de cada vez pode, por exemplo, deixar um comentário em um site, ou apertar o botão de play de um vídeo, ou clicar sobre um ícone qualquer, etc..

Nas exibições coletivas das salas escuras a questão de um espectador individualizado parece utópica. Entretanto, analisando a situação a partir das ideias de que o cinema tradicional vai, aos poucos, incorporando novas dinâmicas para atender seu público e de que o produto cinematográfico (filme) independe do dispositivo da sala de cinema – podendo ser exibido em outros meios – pode-se perceber alguns elementos que estão, de fato, criando adaptações a essa nova realidade da individualidade.

Pode-se apontar, por exemplo, o vídeo-cassete como o primeiro "meio cinematográfico"[5] a caminhar rumo aos interesses de um espectador mais individual, atendendo por vez a um público bem menor do que uma sala de cinema comporta. Além disso, o vídeo-cassete vem acompanhado também de alguns recursos interativos (parar, retroceder, avançar) que fazem com que a recepção da mensagem seja, em pequena escala, personalizada de acordo com a vontade do receptor e adequada as suas necessidades.

> Essas pessoas que antes só assistiam os filmes nos cinema, passaram a escolher o momento de assisti-los nas fitas VHS. Essa é a primeira grande mudança na forma de se ver filmes e seriados. Os telespectadores passam a realizar suas próprias "edições" e, dessa forma, passaram a assistir somente aquilo que lhes interessava. (HENRIQUES, 2009, p.5)

Na sala de cinema o espectador pode ter vários empecilhos que prejudiquem seu entendimento de determinado momento do filme (alguém passando na sua frente, algum barulho, saídas ao banheiro, etc.). Mas em casa, com o videocassete, ele pode rever qualquer passagem do filme e isso possibilita uma melhor compreensão das informações transmitidas – que implica, de certa forma, na alteração da recepção final da mensagem. Esse formato específico de interação é ampliado com o surgimento do controle remoto nos videocassetes, uma vez que este aparato permitiu maior comodidade e facilidade do espectador em utilizar os recursos oferecidos.

Seguindo a mesma lógica do cassete, desenvolvem-se mais tarde o DVD e o recente Blu-Ray. Esses dispositivos representam grandes evoluções tecnológicas, especialmente no que diz respeito à qualidade de imagem e som – cada vez mais semelhante (se não melhor) que a oferecida nas salas de cinema.

A respeito dessas mídias, existe uma tendência de que se apresentem não apenas como um "cinema em casa", mas também como uma extensão da sala de cinema, trazendo ao espectador informações extras relacionadas ao filme (menus, making of, erros de gravação, comentários do diretor, joguinhos com personagens do filme, etc.). Nesse sentido, esses aparelhos são evoluções também no que diz respeito à interatividade proporcionada ao espectador com relação ao filme. (HENRIQUES, 2009, p.5)

Dentro de todo esse contexto no qual alguns mecanismos externos à sala de cinema auxiliam o meio cinematográfico em sua ação pela sobrevivência, outros tipos

[5] "Meio cinematográfico", uma vez que é um dispositivo de exibição de produto cinematográfico (filme).

de meios de comunicação – muitas vezes vistos como inimigos do cinema – também têm sua importância no processo.

Sem a televisão, por exemplo, não seria possível a existência dos videocassetes, DVD e Blu-Rays. Além disso, as emissoras de TV contribuem para a manutenção da indústria do cinema, pagando direitos autorais sobre cada filme que transmite – e que não são poucos.

Também a internet tem sido uma mídia com importância crescente para a evolução e adaptação do cinema às necessidades do público atual. Parece contraditório quando se leva em conta todos os discursos que a apontam como grande vilã dos direitos autorais, e, consequentemente, das indústrias da música e do audiovisual.

É possível, entretanto, enxergar na web um grande potencial para alavancar o cinema, principalmente no que diz respeito, como sugere Greenaway (2007), a necessidade que o meio tem de incorporar mais elementos interativos. A internet, em sua constituição como meio, proporciona uma facilidade muito grande para que sejam oferecidos recursos de interação ao público e, por isso, pode se tornar uma bela opção para a evolução do cinema interativo, compreendido de maneira geral.

Levando em conta, ainda, o surgimento da TV Digital – que possui o funcionamento muito semelhante à de um computador – a implementação da interatividade nos filmes pode encontrar também nesse novo meio uma excelente plataforma para se desenvolver.

Cenário atual do cinema interativo

Na época das primeiras projeções dos irmãos Lumière (década de 1890), ainda não existia propriamente uma "narrativa cinematográfica". Esse primeiro cinema é chamado por muito autores de "cinema de atrações". Tudo era muito novo, e o simples fato de ser possível a reprodução de imagens em movimento, muito semelhantes à realidade, já causava impacto suficiente para atrair o público.

> "Os primeiros filmes, portanto, tinham herdado essa característica de serem atrações autônomas, que se encaixavam facilmente nas mais diferentes programações. Os filmes, em sua ampla maioria feitos em uma única tomada, eram pouco integrados a uma eventual cadeia narrativa." (COSTA, 2005, p. 43)

Durante o processo de evolução das técnicas, foi também se desenvolvendo a construção de narrativas no cinema. "Em 1913 a narrativa já aparece como forma

dominante, ainda que não esteja suficientemente *escondida*. Está consolidado um cinema narrativo cuja preocupação principal é contar uma história." (COSTA, 2005, p.112, itálico da autora)

O cinema contemporâneo vem apresentando cada vez mais narrativas que fogem, sob algum aspecto, da maneira mais tradicional de contar histórias – não obedecendo, por exemplo, algumas vezes, a uma linearidade temporal.[6] Com as novas tecnologias e o desenvolvimento da interatividade vinculada ao produto cinematográfico, a possibilidade de que as narrativas se tornem mais complexas é consideravelmente ampliada.

A utilização dos recursos interativos no cinema, porém, ainda vem sendo muito pouco aproveitada. Existem algumas tentativas – ainda muito mais no âmbito acadêmico ou do cinema independente do que propriamente no cinema comercial de larga distribuição – de se criar filmes interativos. Uma delas, aqui no Brasil, foi o filme "A Gruta", exibido pela primeira vez em 2008, no Festival de Cinema de Brasília.

Durante a exibição deste filme, aparecem algumas opções a respeito da continuação das cenas e o espectador deve escolher entre elas para "determinar" o que acontecerá em seguida. A equipe que produziu "A Gruta" associou o filme a um conceito de "filme jogo", no qual o espectador participa do filme como se estivesse "jogando" um jogo. (A Gruta – filme-jogo, 2011)

Originalmente, o filme foi apresentado em uma sala tradicional de cinema, onde os espectadores tinham um controle remoto e votavam na sua opção de preferência. A cena exibida em seguida seria a escolhida pela maioria. Foram criadas também versões de "A Gruta" para DVD e para a internet – onde o espectador pode, sozinho, determinar em cada opção interativa qual cena deverá ser a próxima.

Outro chamado filme interativo é o "Last Call", um filme de terror no qual foi incorporado um software que permite um diálogo entre o protagonista do filme e uma pessoa do público na sala de cinema. Para isso, todos na sala devem mandar seu número de celular para um banco de dados, e, assim, o software seleciona algumas pessoas para ligar durante o filme. A pessoa selecionada começa a conversar com o personagem, dando respostas a perguntas sobre, por exemplo, qual direção seguir, ajudar ou não uma pessoa amarrada, etc. (Youtube, 2011)

[6] Trata-se, no caso, do estilo de cinema clássico. O cinema de vanguarda há muito já faz experimentações utilizando narrativas inclusive muito mais complexas do que as utilizadas hoje em dia no cinema comercial clássico.

Filmes como estes são revolucionários no cenário atual do cinema, por permitirem uma participação ativa do espectador que antes não existia da forma como existe nestes casos. A interatividade entre público e filme é largamente expandida, uma vez que a recepção final da mensagem pode ser modificada de acordo com certas ações do espectador.

Entretanto, a ideia de um cinema interativo ainda tem muito a se desenvolver. Em analogia com o início do cinema, quando o próprio meio já constituía uma atração e, assim sendo, bastava para conseguir o interesse da platéia, os recursos interativos no cinema hoje em dia são atrações, e, por isso, por enquanto, bastam para criar no público um sentimento de curiosidade, de descoberta de algo novo. O mesmo vem acontecendo com a incorporação da tecnologia 3D nas salas de cinema.

No cenário atual, as tentativas de se criar filmes interativos ainda estão muito ligadas à intenção de demonstrar a tecnologia em si e, portanto, a narrativa do filme acaba tomando um papel secundário no processo, sendo subordinada aos recursos de interação.

Mas é normal que as inovações tecnológicas passem por essa fase. O público age frente a essas novas tecnologias como uma criança age quando ganha um brinquedo novo – no início existe muito fascínio, mas aos poucos a criança vai esquecendo o brinquedo e quando ganha um outro ela se esquece daquele, que já virou antigo. Da mesma forma, o público se deslumbra com as novas tecnologias e, na medida em que outras inovações vão aparecendo, aquela que antes era novidade vai sendo incorporada naturalmente ao cenário habitual da indústria.

Daqui a algum tempo, com o desenvolvimento da interatividade no meio cinematográfico, é provável (e recomendável) que o cinema saia de mais uma fase de "atração" e que as técnicas de interação entre público e filme sirvam como base ferramental para o desenvolvimento das narrativas, e não o contrário.

Conclusão

A interatividade hoje em dia vem sendo utilizada pela indústria midiática em geral como um atrativo para o público, que exige cada vez mais conteúdos dinâmicos e personalizados. O espectador dos tempos atuais quer ter mais participação ativa na recepção da mensagem. Nesse contexto, cria-se um espectador mais individualizado, na

medida em que na maioria das situações apenas uma pessoa pode usufruir dos conteúdos interativos oferecidos pelas mídias.

Esse quadro poderia sugerir a morte do cinema tradicional, uma vez que a exibição dos filmes na sala de cinema é coletiva e torna-se complicado criar interatividades personalizadas que atendam simultaneamente aos desejos de todos que assistem ao filme.

Considerando, porém, que o filme representa o produto da produção cinematográfica, e que ele não depende da exibição nas salas de cinema para existir – podendo ser comercializado em diversas outras mídias –, a interatividade atrelada ao cinema também pode se desenvolver em outros meios que não as salas escuras de exibição coletiva.

Dessa forma, uma tendência do cinema para se adaptar às novas necessidades de seu público é a de expandir a experiência cinematográfica para outros meios. Hoje em dia, pela facilidade operacional que oferecem, a internet e a televisão digital aparecem como mídias que possuem grande potencial para servirem de plataforma ao desenvolvimento de um cinema interativo.

No entanto, é fundamental que se perceba que as inovações tecnológicas que hoje permitem a incorporação de recursos interativos no cinema podem ser mais bem aproveitadas se utilizadas em função da construção da narrativa cinematográfica.

Até o momento, estamos passando, no que diz respeito ao cinema interativo, por uma fase semelhante à época do primeiro cinema – o "cinema de atrações" – na qual a exposição da tecnologia em si se sobrepõem às narrativas, e se tornam o principal encanto do filme.

Mas tal fascínio é uma tendência quando se trata de inovações tecnológicas e, aos poucos – ao longo da evolução na implementação dos recursos de interação nos filmes – o cinema e os espectadores deverão se habituar à novidade, e as narrativas cinematográficas deverão incorporar a interatividade como ferramenta para criar enredos cada vez mais complexos e interessantes ao público.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A Gruta – filme-jogo, Disponível em: http://www.filmejogo.com.br/. Acesso em 23/06/11.

CLAYFIELD, Matthew. *A cinema Exploded: notes on the development of some post-cinematic forms.* Disponível em: http://umintermediai501.blogspot.com/2010/05/cinema-exploded-notes-on-development-of.html Acesso em 23/06/11

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

FARKAS, Solange. (coordenação) – *Limite, Movimentação de Imagem e Muita Estranhez.* Caderno SESC_Videobrasil 03, São Paulo, 2007. Disponível em: http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/up/arquivos/200803/20080321_164202_CadernoVB03_P.pdf. Acesso em 23/06/11

HENRIQUES, Cintia. *Do videcassete ao Blu-Ray: as mudanças na forma de ver filmes e seriados.* Bolsa SAE/Unicamp, sob Orientação do Dr. Hermes Renato Hildebrand, 2009.

LEVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

METZ, Christian. *Cinema: língua ou linguagem? A Significação no Cinema.* São Paulo: Perspectiva, 1976, pp. 45-110.

MORAES, Vinícius. *Ora (direis)... o que é cinema? Disponível em:* **http://www.viniciusdemoraes.com.br/site/article.php3?id_article=488**. Acesso em 27/06/11

PRIMO, Alex. *Interação mediada por computador: a comunicação e a educação a distância segundo uma perspectiva sistêmico-relacional.* Tese apresentada como parte dos requerimentos para obtenção do Título de Doutor pelo Programa de PósGraduação em Informática na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Março de 2003. Disponível em: http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/6959/000449573.pdf?sequence=1
Acesso em 19/06/11

Youtube. *Last Call:* ***Last call 13th street - O primeiro filme de terror Interativo do cinema (Legendado PT).*** **Disponível em:** **http://www.youtube.com/watch?v=jbiJVAXfcKg** Acesso em 23/06/11.