

## **Cinema interativo: mito ou novas perspectivas?**

Aline LISBOA<sup>1</sup>

### **Resumo**

O objeto a ser observado é o *iCinema* ou Cinema Interativo, que surge na década de 90 e dá início a novas formas de fruição e concepções narrativas diferenciadas. Para tanto, é preciso compreender quais elementos são fundamentais para caracterizar esse tipo de cinema, com o cuidado de averiguar também as conceituações acerca do que seria interatividade. A estruturação do roteiro é um ponto chave a ser discutido, já que as estratégias utilizadas pelo *iCinema* diferem das ancoradas na narrativa clássica. O objetivo principal aqui é, no entanto, observar as possibilidades de experimentação do cinema de forma expandida. Alguns *cases* serão utilizados como exemplos para as observações propostas, tangenciando questões da cultura digital com o hibridismo dessas práticas artísticas.

**Palavras-chave:** Cinema interativo. Cultura digital. Experimentação. Interatividade. Narrativa.

### **Introdução**

A complexa experiência do ciberespaço, formado por elementos como interatividade, interface e rede de informações, apresenta possibilidades diversas, intrínsecas à codificação, decodificação e, sobretudo, construção de significado. À medida que as novas mídias se utilizam da tecnologia digital para produção e distribuição de conteúdo, a indústria do entretenimento se desenvolve e incorpora essas mudanças.

O cinema vem buscando novas formas de atrair o público e, principalmente, proporcionar meios de fruição diferenciados. O chamado *iCinema*<sup>2</sup> é algo relativamente novo, que ainda está em fase de desenvolvimento, no entanto as poucas experiências já realizadas demonstram que há espaço no mercado para esse novo formato,

---

<sup>1</sup>Mestranda do Programa de Pós Graduação em Comunicação – PPGC/UEPB. Integrante do Grupo de Pesquisa em Mídias Portáteis – MPg/PPGC/UEPB. E-mail: alinelisboa.silva@gmail.com

<sup>2</sup>O mesmo que cinema interativo.

especialmente por conta do interesse do público em participar como sujeito ativo do processo de construção da narrativa.

Para tanto, as proposições apresentadas neste trabalho têm como foco compreender o funcionamento da interatividade no *iCinema* e, através de alguns exemplos, observar como os modelos de filme interativo vêm se desenvolvendo e trabalhando novas perspectivas, diante do cenário audiovisual. A intenção é refletir acerca das possibilidades na atualidade. Afinal, seriam elas reais ou apenas um mito, como destaca Lunenfeld (2005)?

É preciso compreender os aspectos do cinema interativo a partir das diferentes abordagens de interatividade. E é esse o percurso aqui transcrito, iniciando pelas características que compõem esse tipo de cinema, passando por sua lógica de construção fílmica e culminando em apontamentos sobre essa nova perspectiva cinematográfica, a partir de estudos de caso apresentados ao longo da discussão.

Por fim, contrapõe-se “o mito do cinema interativo”, sob a ótica de Lunenfeld (2005), frente às questões relacionadas ao hipercontexto. Com isso, corrobora-se a importância deste trabalho em investigar até que ponto a experiência de cinema expandido se traduz em algo concreto, com possibilidades reais de produção e distribuição; demonstrando através de estudos de caso, como isso acontece.

### **Cinema e mídias digitais interativas: novas abordagens**

Sabe-se que o avanço tecnológico ocasionou transformações significativas em todos os campos, especialmente em relação às práticas artísticas. Com o cinema não poderia ser diferente, já que este vem modificando sua linguagem por conta das inúmeras interferências provocadas pela tecnologia. Entretanto, não somente a linguagem tem sido redefinida, como o formato, que acaba por criar novos estilos, amparados em abordagens diferenciadas, é o caso do cinema interativo.

As mídias digitais proporcionam à sétima arte o aperfeiçoamento de sua narrativa, tanto do ponto de vista estético, quanto técnico. Embora, para o público de um modo geral, o elemento mais perceptível sejam os recursos conhecidos como efeitos especiais, geradores de experimentações sinestésicas e imersivas.

No caso do *iCinema* é utilizada outra forma de realidade, caracterizada como *meta-realismo*. Esta, segundo Manovich (2001), baseia-se na oscilação entre a ilusão e sua desconstrução, em que o usuário determina a escolha de opções na narrativa apresentada. E sendo o *meta-realismo* parte integrante das mídias digitais interativas, pode-se considerar que o *iCinema* apresenta esse princípio, sobretudo por conta da experiência de fruição que esse tipo de arte proporciona, levando o espectador a variar entre a ruptura e o sustento da ilusão durante a exibição.

A investigação experimental encontra, na década de 90, espaço para desenvolver a linguagem audiovisual, a partir de apropriações das técnicas digitais. Em decorrência disso, ampliam-se as possibilidades de construir narrativas multiformes, que se utilizam de *games* e da Internet para criar ambientes de realidade virtual (RV), proporcionando um conceito lúdico ao filme e instigando a participação do público. Muito embora, no início as formas interativas utilizadas eram bastante limitadas e as dificuldades encontradas pela distribuição de tais realizações, causavam certo desânimo aos seus produtores.

*Eu sou o seu homem* (1992), um curta de quinze minutos realizado por Bob Bejan, reivindica o título de primeiro filme interativo do mundo (LUNENFELD, 2005), entretanto alguns estudiosos da área competem a *Smoking/ No Smoking* (1993), de Alain Resnais, esse feito por se tratar de um longa e possuir alcance internacional. Os dois filmes trabalhavam com a perspectiva da escolha do espectador, a fim de conduzir os caminhos da narrativa. No primeiro, isso acontecia através de dispositivos acoplados aos braços das poltronas, que quando eram acionados definiam trajetórias dos movimentos e das personagens. Com relação ao filme de Resnais, a escolha dava-se antes da sessão, em que esse díptico apresentava as opções fumar ou não fumar - *Smoking/No smoking* - com exibições simultâneas em salas diferenciadas. Desta forma, o espectador de acordo com a escolha inicial, seguiria por universos opostos apresentados pela narrativa, que condensava cinco bifurcações e, por sua vez, permitia ao público transitar por seis histórias diferentes, em cada película.

Ainda que esses filmes apresentem em sua estrutura uma lógica de construção narrativa, na qual o público possa definir as ações dramáticas, é preciso refletir sobre a noção de interatividade, e de como são mediadas as relações entre filme e espectador. Para tanto, alguns questionamentos acerca do que seria ou não realmente considerado

cinema interativo são postulados desde a década de 70, por alguns teóricos da comunicação, entre eles Raymond Williams (*apud* PRIMO, 2008, p.27), cuja problematização discute os diferentes modos de abordagem da interatividade.

A problemática da interatividade e seus modos de abordagem é tema de discussão de autores como FRAGOSO (2001) e PRIMO (2008), que apresentam perspectivas diferenciadas da definição do termo. Para a primeira, a interatividade deve ser compreendida sob uma ótica computacional, já que esta não nasceu no campo da comunicação, e sim da informática. A autora defende que deve haver um distanciamento da necessidade conversacional, empregada por boa parte das definições dos teóricos da comunicação, reiterando ainda que sistemas com pré-fixação de estímulo-resposta pelo espectador devem ser considerados interativos e não reativos. Em deferimento da afirmativa anterior, Primo (2008, p.57) corrobora:

A interação mútua é aquela caracterizada por relações interdependentes e processos de negociação, em que cada interagente participa da construção inventiva e cooperada do relacionamento, afetando-se mutuamente; já a interação reativa é limitada por relações determinísticas de estímulo-resposta.

Percebe-se, portanto, que boa parte dos estudiosos da comunicação encara como melhor modelo de interatividade, aquele que não traz limitações à escolha do espectador. Este grupo defende a total liberdade de aceção por parte do receptor, além da necessidade do dialogismo entre o público e a obra. No entanto, o caráter do *iCinema* aqui apresentado segue pela ótica de Rafaeli (1988), que considera válida a noção de interatividade orientada pela perspectiva computacional, incorporando também a questão da responsividade, trabalhando assim uma nova abordagem que tem como foco a historicidade das ocorrências, e não seu valor dialógico.

A partir dessa ótica pode-se afirmar que não seria o estímulo-resposta do receptor, em relação à prefixação de escolhas o elemento crucial para definir se estamos falando ou não de cinema interativo, mas sim o percurso de construção da narrativa. O filme interativo pode ser construído a partir de uma estrutura aberta, com uma linguagem programada para aferir as aceções do receptor, embora muitos filmes, que

se autodenominam interativos, operam tão somente numa lógica reativa, de resposta imediata da ação do espectador, sem, no entanto, considerar suas escolhas anteriores.

### **Cinema interativo: nova lógica de construção fílmica**

A interatividade abre espaço para que a diegese fílmica e seus meios de fruição sejam construídos de modo diferenciado; buscando, por muitas vezes, aproximar-se do modelo oral de narrativa. Entretanto, este último é dotado de uma interatividade *responsiva com conversacionalidade*<sup>3</sup>, característica não apresentada pelos filmes interativos, já que estes necessitam ancorar-se em códigos fechados com escolhas pré-fixadas. Contudo, de acordo com Cirino (2012), o relevante numa narrativa interativa é a predominância qualitativa de elementos que causem impacto em sua funcionalidade e seus objetivos dramáticos.

Diferentemente da narrativa clássica, a lógica do *iCinema* possibilita ao espectador a interferência em seu fluxo narrativo, reformulando a dinâmica do roteiro cinematográfico. Se antes obedecia-se, tão somente, a uma sequência de três atos, encadeando acontecimentos, que resultavam numa trama finalizada em formato fílmico, agora com o aparato das mídias digitais interativas, a linguagem cinematográfica apresenta possibilidades técnicas inovadoras e de constituição participativa, tornando sua construção variável de acordo com a fruição pessoal.

A imersão e a participação ativa na escolha das opções de construção da narrativa são consideradas cruciais, quando se trata da experiência de fruição coletiva no cinema interativo. O seguimento por uma estrutura *multilinear*<sup>4</sup>, seja convergente ou divergente, também colabora no processo do percurso histórico do *iCinema*, opondo-se à linearidade ou, no caso de inversões, não-linearidade, apresentadas pela narrativa clássica.

O filme *A gruta* (2008), do diretor Filipe Gontijo, considerado o primeiro filme nacional interativo a ser exibido em salas de cinema no país, é um bom exemplo de como se deu na prática essa experiência interativa de fruição coletiva. O filme, que foi

---

<sup>3</sup> Tipo de interatividade que possibilita a abertura da obra em seu grau máximo, estando sujeito ao imprevisível.

<sup>4</sup> Estrutura narrativa com abertura para seguir por mais de um caminho, possibilitando a interatividade do espectador com a obra.

lançado no Festival de Cinema de Brasília em 2008, e posteriormente seguiu para salas de exibição em São Paulo, Belo Horizonte e no Rio de Janeiro, narra a história de um casal, Luiza e Tomás, que decide viajar para a fazenda da família dela. Num determinado ponto do filme, de acordo com as escolhas realizadas pelos interagentes, um terceiro elemento pode ou não ser incorporado à história, trata-se do caseiro Tião, que inicia sua perseguição aos jovens com a intenção de matá-los. A estrutura narrativa segue um modelo americano de filmes de terror, apesar de se referir a uma história baseada num caso real.



Menu interativo do filme *A gruta*

Denominado como uma espécie de *filme-jogo*<sup>5</sup> por seus realizadores, *A gruta* permite que o espectador possa interagir a partir de três opções, em que uma delas é feita através da “sorte”. Após a escolha, acontece um desmascaramento do enunciado, com revelações a quem interage, sobre o que escolher, para que cada personagem aja conforme sua determinação. Entretanto, *A gruta* só não cai nos estereótipos utilizados pelo *iCinema*, desde a década de 90, por conta de sua interface interativa, que se utiliza de cartas de baralho como metáfora, a fim de que o espectador não esteja totalmente consciente de sua escolha.

---

<sup>5</sup> Um híbrido entre a experiência do jogo eletrônico e do cinema interativo, em que há dependência da imersão do desafio.



Contudo, de acordo com Cirino (2012), *A gruta* não pode ser considerado necessariamente um *filme-jogo*, já que não trabalha com a experiência do *gameplay*<sup>6</sup>, demonstrando que o filme não apresenta a *imersão do desafio*<sup>7</sup>, mas apenas a imaginativa e sensorial. Desta forma, percebe-se que *A gruta* faz parte da categoria de filme interativo sem, no entanto, utilizar o potencial da *jogabilidade*<sup>8</sup> em sua construção de roteiro. A interatividade aqui se dá num nível de baixo grau de abertura da obra, conferindo um caráter pré-fixado, que obedece a caminhos convergentes e uma trama desconexa, por conta de *plots*<sup>9</sup> distintos, que podem ocasionar numa finalização precoce do filme.

A projeção da perspectiva clássica de narrativa, diante da construção de mapas multilíneares acaba por privilegiar a interatividade em detrimento da trama. É o que acontece com o filme de Gontijo, que apresenta erros comumente encontrados em narrativas do *iCinema*, especialmente por conta da repetição descabida dos módulos narrativos, prejudicando a historicidade fílmica. Além disso, as contradições apresentadas nas escolhas dos módulos, de acordo com a personalidade das personagens, ficam nítidas tornando assim a ação dramática um tanto quanto confusa e desconexa.

Após a experiência interativa de *A gruta* ter se concretizado nas telonas, o filme foi disponibilizado na Internet, via *Youtube*, dois anos após seu lançamento oficial. A intenção foi acessibilizar o conteúdo para que mais pessoas pudessem interagir com o filme, desta vez sob uma nova ótica, sincronizada com as novidades apresentadas, naquela época, pelo *site*; como o funcionamento de *hiperlinks* nos vídeos através do encaixe de botões. Mas esse pioneirismo na modalidade filme interativo *online* cabe a *Hypnosis*<sup>10</sup> (1998), cuja trama tem como protagonista uma mulher casada que possui um amante, com o desenrolar de um enredo policial, envolvendo um roubo e revelações de sua traição. Entretanto, a interface deste limitava-se a três opções de

---

<sup>6</sup> O *gameplay* é fruto da relação entre o nível de desafio do jogo e as habilidades do jogador. (ERMI & MÄYRÄ, 2007, p. 38). Funciona como uma experiência cognitiva que a fruição do jogo proporciona ao jogador.

<sup>7</sup> Processo construído a partir da experiência *do gameplay*, em que o jogador sente-se desafiado pelo jogo, motivando-se a superar os obstáculos encontrados nele.

<sup>8</sup> Segundo Nacke (2009, p.01), seria como “entrar no jogo”, quando se envolve tanto com o jogo que seu grau de imersão é praticamente totalizado.

<sup>9</sup> Enredo ou trama. O esqueleto da narrativa.

<sup>10</sup> Site para o filme: <http://www.my-interactive.tv/>

escolha final pelo receptor, em que o mesmo era incorporado à ação dramática do filme de modo a definir caminhos pré-estabelecidos.

Outros exemplos como *The OutBreak* (2008), um curta de quinze minutos, desenvolvido por uma empresa de design interativo *SilkTricky*, ao estilo *A noite dos mortos vivos* (1968); e *O labirinto* (2010) realizado por alunos da UNESP para um Trabalho de Conclusão de Curso, também se utilizaram da interface do ciberespaço para hospedar seus filmes. Ambos trabalham com a escolha de decisões das personagens, embora em *O labirinto* isso seja trabalhado de uma forma mais aprofundada, já que a opção se dá não apenas em relação ao protagonista, como em *The OutBreak*, mas sim de acordo com as situações envolvendo todas as personagens.

Se em *The OutBreak*, o objetivo principal é fazer com que o protagonista possa se salvar do ataque dos zumbis; em *O labirinto* o propósito é encontrar a saída para as personagens, embora no segundo, o ápice da interatividade se dê em relação ao percurso histórico da narrativa, caracterizando-o assim, como um bom exemplo do que é considerado filme interativo, por autores como Rafaeli (1988) e Machado (1997), que apontam a estrutura combinatória da hipermídia como sistema operacional, possibilitando a co-criação do espectador.



Interface do filme *O labirinto* no Youtube



Módulos interativos em *The OutBreak*

Segundo Bruno Jareta (2011)<sup>11</sup>, diretor de *O labirinto*, a hospedagem do filme neste formato só foi possível devido às alterações que o *Youtube* fez, em 2010, com relação à listagem de vídeos, permitindo sua postagem e a ocultação dessas listas. Com isso, os pequenos vídeos intermediários que mostram o desfecho dos módulos interativos, só podem ser visualizados após o primeiro trecho ser assistido obrigatoriamente. O filme configura-se de modo individualizado, com uma interatividade articulada em uma interface desenvolvida num ambiente de hipertexto, o que difere da experiência de fruição coletiva aduzida em *A gruta*, quando exibido no cinema.

E este último, mesmo com algumas limitações de ordem narrativa, mostrou que é possível criar experiências de fruição coletiva em salas de cinema, ambiente considerado por alguns críticos e cineastas, entre eles *Peter Greenaway*<sup>12</sup>, como estático, passivo e, de certa forma, tedioso. Mas a produção de Gontijo, não se ateu apenas às telonas e ao ciberespaço e acabou por criar uma parceria entre as produtoras *Caza Filme* e *Filme-Jogo* e, a desenvolvedora de aplicativos web para dispositivos portáteis, *Kazap*, responsável pela distribuição do filme na plataforma *mobile*.

O aplicativo, desenvolvido apenas para o sistema operacional *iOS*<sup>13</sup>, permite que usuários do *iPhone*, *iPod touch* e *iPad* façam o download do *app*<sup>14</sup> gratuitamente e,

<sup>11</sup> Bruno foi um dos diretores do filme, já que o curta foi uma realização coletiva de estudantes do curso de Rádio e TV da UNESP.

<sup>12</sup> Cineasta e pesquisador na área de mídias visuais. É conhecido por suas declarações polêmicas sobre o fato de considerar que o cinema está morto.

<sup>13</sup> Sistema operacional móvel da empresa *Apple*.

através de adaptações criadas pela *Kazap*, possam escolher entre as opções apresentadas pelo filme. A experiência de fruição é bastante diferenciada da que é promovida nas telonas, até mesmo por conta das limitações da interface. Concernente a esse universo *mobile*, outro exemplo bem sucedido da junção entre o celular e o *iCinema* é o filme de terror *Last Call* (2010), iniciativa do canal de TV especializado em filmes de horror, *13th Street*<sup>15</sup>.

A lógica de funcionamento do longa se dá a partir da distribuição de *flyers*, solicitando ao público que informe o número de seu celular, esse números então passam a compor um banco de dados telefônico, em que alguém da plateia acaba sendo escolhido para interagir com a protagonista, via dispositivo de reconhecimento de voz, interferindo assim, na trama do filme. Daí em diante, o espectador precisa ajudar a personagem central a livrar-se de um perigoso *serial killer*, que a persegue num sanatório.



Lógica de funcionamento do filme *LastCall*

Os finais podem ser muito diferentes uns dos outros, de acordo com as decisões do interagente que comanda as ações da protagonista, fazendo de *Last Call* um modelo fidedigno do chamado cinema interativo. Além disso, o uso de aparelhos celulares na constituição da narrativa fílmica é outra característica interessante a ser observada, já que a mídia portátil é, por muitos, considerada indesejável no ambiente cinéfilo. Neste

<sup>14</sup> Abreviação do termo inglês *application*.

<sup>15</sup> O *13th Street* pertence ao grupo NBC, atuante na Espanha, França e Alemanha.

caso, funcionou como dispositivo de ativação da ação dramática, aproximando assim o universo da cultura *mobile* do campo da sétima arte.

### **Considerações finais**

Compreender o cinema interativo como a apresentação de uma narrativa multiforme associada às tecnologias digitais, inserindo o espectador como sujeito ativo no processo de interação da obra, em graus diferenciados, é um caminho salutar a seguir; visto que o trabalho em questão buscou discutir desde as concepções de *iCinema*, advindas da década de 90, até o que se configura como filme interativo na atualidade.

Questões que caracterizam o cinema interativo, como o meta-realismo e a construção de narrativas multilineares, também vieram à tona; sem, no entanto, deixar de levantar o paralelo relativo aos diferentes conceitos acerca da interatividade, diante de uma perspectiva divergente dos autores. Os modos de abordagem são diferenciados, levando a cabo, principalmente, os modelos reativo, defendido pela maior parte dos teóricos da comunicação, e o responsivo sem conversacionalidade, baseado na perspectiva computacional.

Seguiu-se então, por exposições de estudos de caso que apresentam lógicas diferenciadas de construção fílmica. Dentre eles, dois filmes nacionais com distribuição inicial diferenciada, um em Festivais de cinema, *A gruta*, e outro diretamente na Internet, *O Labirinto*. Ambos trabalham a questão da interatividade, embora cada um desenvolva a experiência de fruição narrativa de modo dissidente. O primeiro provoca coletivamente o público, num ambiente de alta imersão, através de dispositivos móveis, como pequenos controles; já o segundo lança-se no ciberespaço, com o intuito de construir um *feedback* com um único interagente.

Além desses dois exemplos realizados no país, observaram-se outros como *Last Call*; *Hypnosis*; *The OutBreake* os pioneiros *Eu sou seu homem e Smoking / No Smoking*, os quais serviram de base para compreender as proposições aqui apresentadas. Itens como interface, jogabilidade, o grau de abertura da obra, a fruição da narrativa pelo espectador, escolha dos *plots* e os níveis de imersão, foram abordados, em toda

construção discursiva, de modo a delinear o que de fato configura o cinema interativo em perspectiva real ou, somente, idealização.

Afinal, o cinema interativo, na proposição de Lunenfeld (2005, p.373), deve ser pensado como um “sistema inseparável dos mitos que o impelem”. E o que seriam esses “mitos”, na verdade? A ideia que permeia essa prerrogativa gira em torno da criação de uma espécie de “cinema interativo libertador”, sem, no entanto este fazer sentido, de fato, já que, segundo o autor, não há como falar, isoladamente, de um cinema interativo, quando existem tipificações variadas deste.

Essa ótica remete, na verdade, às poucas realizações apresentadas concretamente sob formato de cinema interativo. Seria a saída mudar o foco do objeto narrativo para aplicações com maior amplitude de desenvolvimento tecnológico, em relação à interatividade? Do hipertexto ao hipercontexto. Essa pode ser uma nova possibilidade de concretização mais efetiva, em realizações do proposto cinema interativo.

### Referências

AGORA, O JORNAL DO SUL. **The OutBreak, filme de terror em que o público decide a ação, é lançado on-line.** Disponível em: <http://edicoesanteriores.jornalagora.com.br/site/index.php?caderno=46&noticia=57347>. Acesso em: 22 jul 2013.

BARBOSA, Neusa. **Uol Entretenimento Cinema.** Filme interativo, “A gruta” tem duas sessões hoje no Festival do Rio. Disponível em: <http://cinema.uol.com.br/festivaldorior/ultnot/2009/10/02/ult6845u50.jhtm>. Acesso em: 20 jul 2013.

BRAGA, Eduardo Cardoso. A interatividade e a construção do sentido no ciberespaço. In: LEÃO, Lúcia (Org). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias.** São Paulo: Senac São Paulo, 2005.

CIRINO, Nathan Nascimento. **Cinema interativo: problematizações de linguagem e roteirização.** 30 de março de 2012. 146 p. Dissertação (Mestrado) – UFPE. Recife, 2012.

FILME-JOGO A GRUTA. Disponível em: <http://www.filmejogo.com.br/#/home>. Acesso em: 19 jul 2013.

FRAGOSO, Suely. De interações e interatividade. In: X Compós (Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação), Brasília, 2001. *Anais eletrônicos.* Disponível em: [http://www.academia.edu/247813/de\\_interacoes\\_e\\_interatividade](http://www.academia.edu/247813/de_interacoes_e_interatividade). Acesso: 19 jul. 2013.

KHON, Stephanie. **Filme interativo brasileiro permite escolher que personagem você acompanhará.** Disponível em:

[http://olhardigital.uol.com.br/produtos/digital\\_news/noticias/filme\\_interativo\\_permite\\_escolher\\_que\\_pedaco\\_da\\_historia\\_voce\\_quer\\_ver](http://olhardigital.uol.com.br/produtos/digital_news/noticias/filme_interativo_permite_escolher_que_pedaco_da_historia_voce_quer_ver). Acesso em: 20 jul 2013.

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

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas.** Campinas, SP: Papirus, 1997.

MANOVICH, Lev. **The language of new media.** Cambridge, UK: The MIT Press, 2001.

\_\_\_\_\_. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia (Org). **O chip e o caleidoscópio:** reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Senac São Paulo, 2005.

MEREL, Rafael. **13<sup>th</sup> e o primeiro filme de terror interativo.** Disponível em: <http://www.brainstorm9.com.br/10957/diversos/13th-street-e-o-primeiro-filme-de-terror-interativo/>. Acesso em: 21 jul 2013.

PARENTE, André (Org.). **Imagem-máquina:** a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador:** Comunicação, Cibercultura, Cognição. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2008.

RAFAELI, Sheizaf. Interactivity:from new media to communication. In: **Sage annual review of communication research:**advancing communication science. Beverly Hills: Sage, 1988. p. 112-134.

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

VENTURELLI, Suzete; MACIEL, Mário Luiz B. **Imagem interativa.** Brasília: Ed. UNB, 2008.

### **Referências audiovisuais**

BALI, Ali.**Hypnosis.** EUA: 1998. Curta-metragem.

BEJAN, Bob. **Eu sou seu homem.** EUA: 1992. Curta-metragem.

GONTIJO, Filipe. **A gruta.**Brasil: 2008. 5 a 45 minutos.

JARETA, Bruno. **O labirinto.** Brasil: 2010. 90 minutos.

LUND, Chris. **The OutBreak.**EUA: 2008. 15 minutos.

MATT, Jung von.**Last Call.**Alemanha: 2010. 5 a 82 minutos.

RESNAIS, Alain.**Smoking / No Smoking.**França: 1993. 298 minutos.

ROMERO, George A. **A noite dos mortos vivos.** EUA: 1968. 96 minutos.