

Cinema interativo: de espectador a coautor

José Glaydson Pereira de SOUZA¹
Cláudio Cardoso de PAIVA²

Resumo

Neste artigo discutiremos o cinema sob o ângulo da interatividade entre público e narrativa. Nosso foco será o surgimento de novas narrativas nas quais a participação do público é decisiva para o desenrolar da história. São filmes criados para a internet que possibilitam uma efetiva imersão do espectador no universo ficcional e o desenvolvimento de tramas paralelas. Estamos nos referindo ao poder atribuído ao espectador-*interator*³ em decidir caminhos de personagens e os rumos da história. A participação do *interator* cria uma espécie de “coautoria”, tendo em vista que são as escolhas dele que definirão o foco, o tempo e o personagem-protagonista da narrativa. É o que demonstraremos através da análise do filme-interativo *O Labirinto* (JARETA, 2010).

Palavras-chave: Cinema. *Interator*. Imersão. Real e Ficcional.

Abstract

In this paper we will discuss cinema from the perspective of the interaction between public and narrative. Our focus will be the emergence of new narratives in which public participation is crucial to the unfolding of history. Films created for the internet enabling an effective immersion of the viewer in a fictional universe and the development of storylines. We are referring to the power attributed to the viewer-interactor in deciding paths of characters as well as the course of history. Participation of the viewer creates a sort of "co-authoring", considering that it is the choices that define the focus, time and character-protagonist of the narrative. We will demonstrate this through the analysis of the interactive-film “O Labirinto” (JARETA, 2010).

Keywords: Cinema. *Interactor*. Immersion. Real and Fiction.

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGC/UFPB.

² Professor Doutor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGC/UFPB.

³ Murray (2003) considera como *interator* o usuário de ambientes digitais que interage com as narrativas de forma ativa.

Introdução

Falar em interatividade com os produtos ficcionais é, antes de tudo, referendar a capacidade dos diversos tipos de narrativas de nos envolver com suas histórias fantasiosas, verossímeis, realistas, etc. Desde as remotas narrativas orais dos mitos e lendas, que o homem se encanta com o ato de se fazer projeções e criar enredos para além do real vivenciado ou imediato. Com o desenvolvimento dos meios de comunicação, essas abstrações saíram do imaginário subordinado à oralidade, e passaram a ser compartilhadas sob a forma de narrativas fictícias midiáticas. Para Bulhões (2009, p. 55) “[...] a natureza técnica das mídias potencializa o velho atributo da ficção de nos encantar e envolver [...]”. Assim, na contemporaneidade, o que as mídias fazem é promover uma redimensão das narrativas, revestindo-as de atributos imagéticos, sonoros, e, em se tratando de novas mídias, de estímulos tecno-interativos.

Nesse contexto, a convergência das mídias (JENKINS, 2009) tem provocado significativas transformações na produção e consumo de narrativas fictícias. O fluxo de conteúdos entre suportes e a emergência de consumidores cada vez mais ativos tem metamorfoseado alguns gêneros da ficção já consolidados, como é o caso do cinema. Uma das metamorfoses decorre da expansão da arte cinematográfica para a internet e sua adequação às modalidades de narrativas desenvolvidas nesse ambiente. Outro fator determinante é a interatividade entre as instâncias de emissão e recepção de produtos midiáticos que caracteriza o uso da internet.

Dessa forma o cinema se reestrutura em vários aspectos ao ser transposto para a internet. O primeiro deles é possibilitar a imersão do público na história apresentada, rompendo-se, assim, a “fronteira” entre o mundo do espectador – que na concepção de Murray (2003) se transforma em *interator* – e a diegese narrada, ou mundo ficcional. Além disso, a interatividade proposta pelos filmes no ambiente virtual faz deles gêneros narrativos não lineares, tendo em vista a participação do *interator* na escolha da sequência diegética a ser exposta. Por fim, como consequência desta última, o surgimento de várias narrativas a partir de uma só, pois cada escolha sequencial ocasiona uma história, no mínimo, com entremeios diferenciados, ou até mesmo um final distinto. Ainda que o indivíduo não interfira em tempo real no andamento do filme

– pois todas as opções já estão no produto acabado – surge, aí, uma espécie de co-autoria com o público.

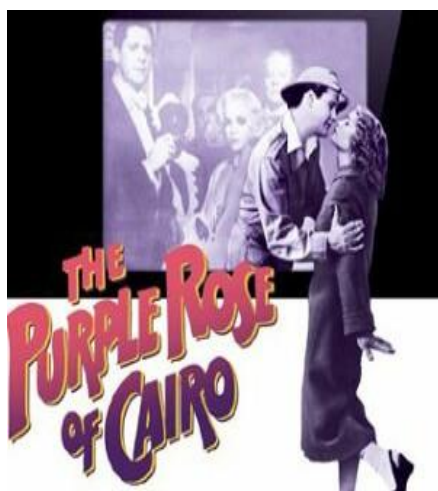
Diante do que expomos, este artigo tem por finalidade identificar estes aspectos a partir de uma análise da interatividade proporcionada pelo filme *Labirinto*(2010) hospedado no canal de vídeos *YouTube*. Exploraremos os caminhos propostos para demonstrar diversidades de narrativas e o papel de interator como coautor.

Cinema, imersão e interação

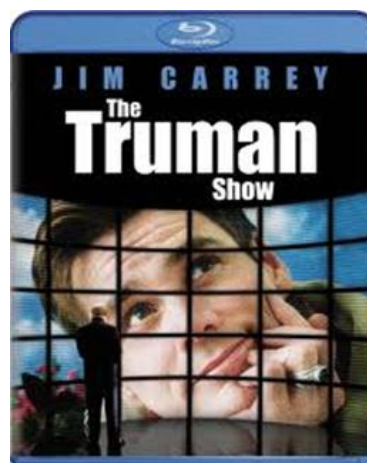
As próprias narrativas cinematográficas já se encarregaram de abordar em seus roteiros o desejo do público de imergir na diegese, de interferir nos rumos da história. Nesse sentido, utilizando-se do recurso da metalinguística, vários *filmes exploraram uma quebra de fronteira entre o “mundo real” e o ficcional*, como por exemplo, *A Rosa Púrpura do Cairo* (1985) do cineasta e ator Woody Allen. Nesta obra, Cecília (Mia Farrow) vive um casamento infeliz e para fugir da dura realidade busca refúgio no cinema.

De tanto assistir ao mesmo filme de título homônimo, Cecília se apaixonou pelo personagem Tom Baxter (Jeff Daniels), que um dia sai da telona para viver um romance com ela (figura 1).

Figura 1 - Cartaz do filme A rosa púrpura do Cairo Figura 2 – Cartaz do filme The Truman Show



Fonte: < <http://estacao-nerd.blogspot.com.br/2012/09/ficcao-vs-realidade-rosa-purpura-do.html> >



Fonte: < <http://machinecity.wordpress.com/2012/10/01/o-show-de-truman-o-show-da-vida-1998/> >



Outro filme que retrata a aspiração do público em intervir no universo fictício é *O Show de Truman* (1998), de Peter Weir. Truman (Jim Carrey), sem saber, passou a vida sendo personagem de um *reality show*. Toda a história dele foi roteirizada pelo programa homônimo (figura 2).

Tudo que o cercava era cenográfico e as pessoas com quem Truman convivia eram atores. Após descobrir a “verdade”, ele tenta por um fim na situação para conseguir a autonomia da própria vida. A trajetória do personagem era acompanhada por milhões de telespectadores do programa, 24 horas por dia. O filme enfatiza bem o envolvimento do público com o *reality*, mostrando cenas de pessoas assistindo e torcendo pelo destino de Truman, que dependia, obviamente dos números de audiência. Ou seja, a vida dele foi toda conduzida pela intervenção indireta do público, medida pela aceitação do produto televisivo. As telenovelas são outro exemplo de narrativas que são orientadas pela repercussão dos telespectadores.

A Rosa púrpura do Cairo e *O Show de Truman* são obras que apresentam em seus roteiros “aquela parte de cada um de nós que anseia [...] entrar na tela de um filme emocionante” (MURRAY, 2003, p. 101). Trata-se do processo de “imersão” que, na perspectiva de Janet Murray é a sensação de ser transportado para a história; de fazer parte dela.

Não é privilégio do cinema promover este tipo de empatia com suas narrativas, pois, mesmo na oralidade e na leitura é possível imergir no que se está ouvindo ou lendo. Entretanto, os audiovisuais se tornam sedutores à imersão por apresentarem uma narrativa constituída de imagens e sons que não precisam ser, apenas, de ordem subjetiva, como na literatura, por exemplo. Isso não quer dizer que o espectador não recrie, subjetivamente, narrativas extras ou complementares à obra assistida. Aliás, é justamente nessas situações que ocorrem a imersão no universo ficcional. Nesse sentido, podemos dizer que, através do cinema

a necessidade psicológica e universal de corrigirmos e ultrapassarmos imaginariamente os limites de nossa existência cotidiana é incitada por um aparato técnico que se dedica a tornar a ficção algo materializado em imagens sedutoras (BULHÕES, 2009, p. 70).

No cinema, em sua forma tradicional – antes do advento da tecnologia 3D – a imersão nunca é interativa, pelo menos não no sentido de intervenção direta na narrativa



do filme. Esta assertiva se apóia no conceito de Thompson (2009) sobre a *quase interação mediada*, que caracteriza a televisão enquanto mídia de massa. As reflexões do autor podem se estender, também, para o cinema, visto que ambos se assemelham no tipo de interação monológica com seus respectivos públicos, ou seja “o fluxo de informação é predominantemente de sentido único” (THOMPSON, 2009, p. 79).

Sendo assim, John Thompson classifica de *quase interação mediada* as mídias que produzem formas simbólicas para um número indefinido de pessoas; e que não são dialógicas, ou seja, o público-receptor dificilmente tem a chance de manifestar sua opinião sobre determinado produto midiático de forma direta e imediata, para os emissores. Mesmo assim, essas mídias não estão isentas de interação, porque “criam um certo tipo de situação social na qual os indivíduos se ligam uns aos outros num processo de comunicação e intercâmbio simbólico”. (THOMPSON, 2009, p. 80)

Em outras palavras, existe uma audiência indefinida que consome as mesmas formas simbólicas, como filmes, por exemplo, mas sem a possibilidade de interagir com os produtores e muito menos com o produto.

Para Santaella (2003) esse modelo de consumo se insere na perspectiva da “cultura de massas”. De acordo com a autora esse quadro se transforma na década de 1980, com o surgimento de videocassetes, gravadores, controle-remoto, etc. Essas tecnologias estabeleceram um marco assinalado pela “cultura das mídias” ou “cultura do disponível”, isto é, a partir daquele momento, o público pôde não só escolher o que queria assistir, reproduzir e compartilhar, como passou a criar próprios produtos alternativos aos dos veículos de massa. Nesse sentido, o acesso a esses aparelhos provocou mudanças significativas na *quase interação* mídia-público: “foram eles que nos arrancaram da inércia da recepção de mensagens impostas de fora e nos treinaram para a busca de informação e do entretenimento que desejamos encontrar” (SANTAELLA, 2003, p. 16).

Portanto, a relação público-cinema foi alterada com a chegada desses aparatos e, conseqüentemente, da popularização de locadoras de vídeos. O consumo de filmes se tornou caseiro, na televisão e sem platéias; o indivíduo passou a ter mais opções de gêneros cinematográficos e, de certa forma, o controle-remoto e o videocassete significaram um dos primeiros passos em direção a interatividade com produto assistido. A partir de então, foi possível escolher cenas, adiantar outras, fazer montagens

etc. Porém, a imersão interativa nas narrativas cinematográficas só ocorre, de fato, no âmbito da convergência das mídias, nosso próximo ponto de discussão.

O cinema no ciberepaço

Ao longo da história do homem, o ato de narrar perpassa pelo usufruto de meios técnicos para diversos fins, como registro, divulgação, entretenimento e criação de vínculos sociais. Assim, podemos aceitar que as narrativas foram se adequando às novas possibilidades técnicas e de consumo inerentes à cada meio de comunicação. Com o cinema não foi diferente. Ele já foi artesanal, sem áudio, sem cores e tinha como única forma de consumo a projeção de imagens em uma sala escura.

A partir do processo de industrialização da cultura, a TV, enquanto uma mídia híbrida passou a exibir este tipo de narrativa, personalizando o seu acesso. Na contemporaneidade, as mídias digitais têm sido cada vez mais usadas para novas experiências cinematográficas, provocando mutações estruturais nas narrativas e transformando o espectador em *interator*. Vicente Gosciola resume este novo momento assim:

Graças ao recurso das novas mídias [as narrativas cinematográficas] podem ser apresentadas por diversos pontos de vista, com histórias paralelas, com possibilidades de interferência, com opções de continuidades ou descontinuidade da narrativa. E não há mais condição de chamar simplesmente de leitor [ou espectador] aquele que tem contato com uma história estruturada pelas novas mídias. (GOSCIOLA, 2004, p. 2)

Santaella (2003) denomina de “novas arquiteturas audiovisuais” as narrativas resultantes da hibridização dos antigos audiovisuais com as mídias digitais. Assim, diferentemente do monologismo da *quase interação* das mídias tradicionais, “a tecnologia digital estende a função de selecionar e editar que era típica do produtor (a escolha do que ver e quando) para o usuário” (SANTAELLA, 2003, p. 146).

Nesse contexto, as narrativas cinematográficas se adequaram à linguagem e interação social da internet. Nesta mídia, convergente de todas as outras, o usuário é quem escolhe por onde transitar; é ele quem estrutura a ordem de sua navegação entre conteúdos dispersos: “na internet não nos comportamos como se estivéssemos lendo um



livro, com começo, meio e fim, em páginas diferentes [...] saltamos de um lugar para outro, seja na mesma página, em páginas diferentes” (FERRARI, 2003, p. 42).

Vários filmes desenvolvidos para este ambiente, também chamado de hipermídia, têm seguido esta lógica. São narrativas constituídas por *hiperlinks*⁴ que amarram a história, cujo desenvolvimento depende do acionamento desses *links* pelo *interator*. Portanto, são histórias não lineares, onde o percurso narrativo se modifica a partir das escolhas dos indivíduos.

Este tipo de experiência proporciona ao *interator* mais que a especiação assegurada pelas mídias monológicas. Surge aí, uma espécie de coautoria pois

embora as possibilidades interativas [...] estejam de algum modo previstas [...] suas ações é que vão determinar o modo como a ficção se desenrola [...] assim, ele é, em certo sentido, “coautor” da narrativa que se desenrola na tela. (BULHÕES, 2009, p. 74)

Ressaltamos, ainda, que essa nova forma de consumir ficção ocasiona uma imersão interativa em que a separação entre o “antigo” espectador-contemplativo e conteúdo ficcional, quase inexistente. De acordo com Marcelo Bulhões:

novos aparatos técnicos tentam promover uma aproximação cada vez maior entre nós e o ficcional, buscando produzir a sensação de que diminuiu a distância entre a nossa vida e o universo da ficção. Basicamente, eles nos convidam a participar de forma ativa do ficcional. (BULHÕES, 2009, p. 73)

Neste trabalho não temos a pretensão de discutir comparativamente aspectos técnicos e estéticos de produção entre filmes planejados à moda tradicional, ou seja, para apreciação condicionada pela contemplação em salas de cinema, e entre a modalidade tecnointerativa. Atentaremos, apenas, para as múltiplas possibilidades de narrativas a partir da interação com um único filme; uma única história, passível de inúmeros caminhos.

⁴De acordo com Marcelo Bulhões os *hiperlinks* ou *apenas links* são “elos que dão acesso a outros textos, em uma cadeia de ramificações” (BULHÕES, 2009, p. 73).

O filme interativo *O Labirinto*

Antes de explorarmos as possibilidades interativas de *O labirinto*, faz-se relevante apresentar o filme⁵:

Sinopse: Seis pessoas são tiradas de suas rotinas e acordam num gigantesco labirinto. Elas descobrem que para sair cada uma terá que enfrentar seu próprio desafio e que por trás daquelas paredes há muito mais do que elas possam enxergar. Qual caminho seguir? *O Labirinto* é um filme interativo produzido por alunos de Rádio e TV da Unesp Bauru para o trabalho de conclusão de curso.

O projeto: A idéia surgiu a partir do nosso interesse na produção cultural para a web. Por permitir diversas possibilidades, a internet tem sido um meio muito interessante para a produção audiovisual e também para o público, que agora pode participar de formas diferentes na história.

O objetivo: Esse é o principal objetivo de "O Labirinto": permitir ao público escolher a maneira como ver e navegar no universo da história, tornando o filme mais interessante para cada um e proporcionando diferentes experiências que dependem desses diferentes rumos a serem tomados.

Equipe: Direção – Bruno Jareta. **Roteiro** – Bruno Jareta, Laís Gurjão e Natalia Torres. **Produção** – Anderson de Agostino, Bruno Jareta, Laís Gurjão, Natalia Torres e Rafael Alves.

“Explorando” *O Labirinto*

A partir do eixo diegético do filme (seis pessoas tentando sair de um labirinto), exploraremos, através do canal de vídeos *YouTube* (onde filme se encontra hospedado), uma das possíveis narrativas da história, observando aspectos como *focalização*, *tempo* e *personagem*.

O filme começa apresentando *Maurício*, *Amanda* e *Hélio*. Os três não se conhecem, mas possuem algo em comum, querem encontrar a saída do labirinto (figura 3).

⁵ Mais informações acessar <http://olabirinto.com/>

Figura 3. Filme interativo O Labirinto (descoberta do labirinto)



Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=t5GzLjcBApQ>

Amanda procura, ainda, *Felipe*, seu namorado. Os três encontram uma garota, *Sofia*. Surge, aí, o primeiro *menu* (estrutura que se repete ao longo da narrativa) de continuidade da história (figura 4).

Figura 4. Filme interativo O Labirinto (apresentação do menu)



Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=t5GzLjcBApQ>

Entendemos *focalização* como “a representação da informação narrativa com base em determinado campo de consciência ou perspectiva” (BULHÕES, 2009, p. 80).

Desse modo, o *interator* optou por seguir os caminhos de *Maurício* e *Amanda* (canto esquerdo superior da imagem), os dois finalmente encontram *Felipe*, e *Hélio* os encontra logo após. *Héliodiz* ter ficado sabendo por *Gabriel* (último personagem a aparecer) que, se todos quiserem sair do labirinto, terão que se separar. Assim formam-se duplas *Felipe e Amanda* e *Maurício e Hélio* (figura 5).

Figura 5. Filme interativo O Labirinto (opções de menu)



Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=t5GzLjcBApQ>

Mais uma vez, aparece um *menu* e tivemos que optar em seguir uma das duplas, escolhemos *Amanda e Felipe*. Este foco significou definir quem seriam os protagonistas de *O Labirinto*. Para Bulhões (2009, p. 98) “o personagem é um vetor do próprio desenvolvimento narrativo”. Nesse sentido, percorremos o labirinto com o casal e conhecemos a história de cada um, através de diálogos intercalados com *flashbacks*: *Amanda* está deprimida porque foi abandonada pelo antigo namorado, até conhecer *Felipe* e engatarem uma relação. Retorna-se do *flashback*, *Felipe* discute com *Amanda* dizendo que quer terminar a relação, mas ela não aceita. A moça argumenta que não pode viver sem ele. Novamente *flashback*, agora sobre a vida de *Felipe*. Ficamos sabendo que o rapaz tinha uma outra namorada que também não aceitou o fim do namoro, chegando a se suicidar na sua frente. De volta ao labirinto, *Felipe* encontra, misteriosamente, uma foto da namorada morta. Abalado, ele tenta convencer *Amanda* que a relação não está boa e que, na verdade, ela precisa aprender a ficar só, a deixar de depender de outra pessoa para ser feliz. Depois de muito relutar, *Amanda* concorda que o melhor é cada um seguir o seu caminho. E assim eles se separam e conseguem achar a saída do labirinto.



O *tempo da história* de *Felipe e Amanda* pode ser evidenciado na sequência diegética que se inicia no momento em que os dois se conhecem, passando pelo percurso e contato com os outros personagens no labirinto, pela crise do namoro, até chegar à resolução do conflito, com cada um encontrando a sua saída. De acordo com Umberto Eco, o *tempo da história* é o tempo diegético da narrativa: “se o texto diz que mil anos se passam, o tempo da história são mil anos” (ECO, 1994, p. 60). No caso do filme analisado, a passagem do tempo é apreendida dos acontecimentos do passado recente, e do presente, da vida dos personagens.

O *tempo do discurso*, para o mesmo autor, “é o resultado de uma estratégia textual que interage com as respostas dos leitores e lhes impõe um tempo de leitura” (ECO, 1994, p. 63). Em *O Labirinto* tais premissas dependem dos dois autores envolvidos: o roteirista – que pensou em todas as formas de contar a história, inserindo *flashbacks* e itinerários narrativos, não lineares – e do *interator*, que participa indiretamente do *tempo do discurso*, clicando nas opções dadas nos *menus*, durante o trajeto dos personagens. Portanto, o *tempo do discurso* de *O Labirinto* é variável, está submetido à “negociação” entre as estratégias narrativas propostas, e os percursos escolhidos pelo interator.

O labirinto funcionou, metaforicamente, de duas formas no universo diegético. A primeira para simbolizar que todos os personagens estavam perdidos em suas vidas⁶, com problemas que precisavam ser solucionados urgentemente, para que as mesmas não parassem. Só assim, achariam a saída do labirinto. A outra metáfora diz respeito ao papel do próprio *interator*. É ele que tem de fazer as escolhas, entre várias disponíveis, para que a história aconteça.

Considerações finais

Neste artigo, trouxemos à tona a discussão sobre as novas modalidades de consumo de produtos fictícios, a partir do cinema interativo. De maneira geral, nossa

⁶O *interator* focalizou *Hélio* e assistiu aos vídeos que tratavam de sua vida, antes do *Labirinto*, via *flashbacks*. *Hélio* é casado, pai, mas mantém uma relação homoafetiva com Osvaldo. No labirinto ele encontra um celular tocando, era a sua esposa, *Cíntia*. Era chance de *Hélio* resolver a situação falando a verdade para ela, mas ele não tem coragem, por isso continuará preso em seus dilemas, sem saber qual caminho seguir. Assim, o personagem não consegue achar a saída do local, diferentemente de *Amanda e Felipe*.



intenção foi evidenciar que o homem sempre teve interesse em interagir com o universo ficcional. Isso, de fato, sempre ocorreu, porém de forma muito mais contemplativa, do que efetiva.

A análise do filme *O Labirinto* trouxe indícios significativos de renovação na relação cinema-espectador, mas muito pouco no que se refere a interação mundo real-universo ficcional. Neste campo, podemos dizer que a imersão se restringiu ao poder de decisão do espectador-interator em manipular a sequência de narrativas da história. Por outro lado, isso é participar de forma ativa do consumo.

Mesmo as formas de interação com a diegese ficcional sendo limitadas, foi possível observar que, cada escolha feita pelo *interator*, provoca um diferencial na narrativa, como por exemplo, personagens se cruzarem pelo labirinto, inserções de tramas extras, finais se anteciparem ou se estenderem, etc. A importância do *interator* vai desde o simples clique que aciona o primeiro *link* do filme, até a seleção de qual personagem seguir pelo labirinto. É esta escolha que proporcionará o surgimento de uma cadeia de ramificações de narrativas que levam a outras histórias.

O papel do *interator*, em relação ao filme selecionado para a análise, é de um simulador de “coautoria”, visto que existem vários percursos diegéticos em *O Labirinto*, mas quem faz os encadeamentos responsáveis pela forma e coerência da história é o internauta. É ele quem monta o quebra-cabeça. Porém, como não participa do processo de elaboração das peças, podemos dizer que trata-se de uma “coautoria concedida” pelo roteirista idealizador da história interativa.

Referências

BULHÕES, Marcelo Magalhães. **A ficção nas mídias: um curso sobre a narrativa nos meios audiovisuais.** São Paulo: Ática, 2009.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção.** São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

FERRARI, Pollyana. **Jornalismo digital.** São Paulo: Contexto, 2003.

GOSCIOLA, VICENTE. Roteiro para Novas Mídias. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO.** 2004. Porto Alegre. Anais. São Paulo: Intercom, 2004. CD-ROM.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. Tradução Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução: Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura da mídia à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade**: uma teoria social da mídia. 4. ed., Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

Sites visitados

<http://estacao-nerd.blogspot.com.br/2012/09/ficcao-vs-realidade-rosa-purpura-do.html>

<http://machinecity.wordpress.com/2012/10/01/o-show-de-truman-o-show-da-vida-1998/>

<http://www.youtube.com/watch?v=t5GzLjcBApQ>

<https://www.facebook.com/olabirinto?filter=3>

<http://olabirinto.com/>