

**A interatividade no audiovisual:
mapeamento da TV interativa e do cinema interativo**

***The Audiovisual interactivity:
mapping interactive TV and interactive cinema***

Fabírcia GUEDES¹

Resumo

A interatividade, com o advento das mídias digitais e da internet, permeia o campo midiático contemporâneo. Produções denominadas interativas surgem no mercado quase que diariamente. Diante dos fatos, esse artigo busca compreender, em um primeiro momento, do que se trata essa chamada interatividade. Após discussões teóricas sobre o termo, apresentamos como o cinema e a TV digital apropriam-se da interatividade na construção de seus produtos. No que tange a TV digital interativa delimitamos essa pesquisa a realidade brasileira, quanto ao cinema interativo trazemos três produções que, de maneiras distintas, exploram recursos interativos. Assim, tentamos criar um pequeno mapeamento de como a interatividade caminha nesses produtos culturais.

Palavras-Chave: Interatividade. Interação. Audiovisual. TV Interativa. Cinema Interativo.

Abstract

The Interactivity with the advent of digital media and the internet permeates contemporary media field. Interactive productions appear on the market almost daily. Faced with the facts, this article tries to understand, at first, what it is that interactivity. After theoretical discussion of the term, we present as cinema and digital TV are appropriating interactivity in the construction of their products. With respect to interactive digital TV we delimit this research the Brazilian reality, about the interactive cinema we bring three productions, in different ways, explore interactive features. So, we try to create a mapping of how interactivity walks these cultural products.

Keywords: Interactivity. Interaction. Audiovisual. Interactive TV. Interactive Cinema.

¹ Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba – PPGC/UFPB. Pesquisadora no Grupo de Pesquisa em Processos e Linguagens Midiáticas - Gmid/PPGC, e-mail: fabriciakguedes@gmail.com

Introdução

O presente estudo aborda a interatividade no audiovisual, especificamente na TV e no cinema. Antes de chegarmos à pesquisa acerca da interatividade nesses produtos, iniciamos uma discussão sobre o conceito de interatividade, revisitando apontamentos de autores que pesquisam sobre referido objeto. Trazemos as pontuações de André Lemos, Alex Primo, Eduardo Cardoso Braga, entre outros estudiosos da área.

Compreendendo as problematizações que abarcam o conceito de interatividade, chegamos às discussões sobre interatividade no audiovisual. Essa interatividade no audiovisual, que vem utilizada como objeto de marketing em diversas produções, começa a ser explorada, de maneira mais ampla, com a popularização dos computadores pessoais. Assim, ela adquire inúmeras formas nesses produtos, sendo impossível uma pesquisa abordar todas as suas aplicabilidades. Diante disso, é preciso delimitar e apontar claramente o objeto de investigação.

Neste artigo, tentamos fazer um panorama de como a interatividade vem caminhando na TV e no cinema. Cada objeto citado tem suas especificidades, que diferem muito umas das outras. Foi preciso enquadrar a abordagem de TV digital interativa para a realidade brasileira, visto que a mesma possui outros padrões ao redor do mundo, para darmos conta de compreender como essa produção posiciona-se no Brasil. Quanto ao cinema, por ser um dispositivo mais "fluído", múltiplo e possuir uma característica mais universal, trazemos abordagens de diferentes produções que utilizam a interatividade como recurso de inovação.

Problematizando o conceito de interatividade

É extremamente comum vermos os termos interatividade, interativo, interação, atrelados a diversos produtos midiáticos, ainda mais no contexto da cibercultura. Logo, precisamos problematizar esses termos, revisitando os estudos que circundam esses objetos na Academia. Essa revisão faz-se necessária em qualquer pesquisa acerca de objetos interativos, visto que é a partir dela que podemos delimitar e esclarecer a perspectiva mais adequada para os estudos propostos.

A vulgarização do termo interatividade provoca insatisfação em muitos estudiosos acadêmicos, sobre a premissa de que existe uma indústria da interatividade. Feitosa, Alves e Nunes Neto (2008) salientam que é importante diferenciar **interação** de **interatividade**, e ao discutirem as diferenças entre os conceitos pontuam que, de acordo com seu significado no Dicionário Aurélio, em sua etimologia a palavra interação possui distintas aplicações nas ciências. Segundo os autores: "A interatividade é promovida através de um meio que permite a interação entre as pessoas" (FEITOSA; ALVES; NUNES NETO, 2008).

Primo e Cassol (1999) também discutem o conceito de interação anterior a interatividade, sendo a interação um conceito cabível e inserido em diversas áreas, desde a sociologia, física, química e outras disciplinas. Assim, esse termo é compreendido por esses campos, de maneira geral, como "relações e influências mútuas entre dois ou mais fatores, entes, etc" (p. 67). No campo das Ciências Sociais, principalmente na Pragmática da Comunicação, de forma genérica, a interação é vista como a relação entre eventos comunicativos.

Balizados pelas discussões de André Lemos, Primo e Cassol (1999) delimitam os estudos de interatividade a uma ação dialógica entre homem e técnica. Autores salientam "que a interatividade se situa em três níveis não excludentes: técnico "analógico-mecânico", técnico "eletrônico-digital" e social (ou, como sugere, simplesmente interação)" (p. 68). Sendo assim, para os autores, "a interatividade digital seria um tipo de relação tecno-social".

Em sua pesquisa sobre cinema interativo, Cirino (2012) considera dois grandes modos de abordagem e definição de interatividade:

Temos, por um lado, abordagens que pautam a definição da interatividade em um processo de escolhas informacionais, a partir de uma lógica computacional que pode ser resumida numa expressão [interatividade = comunicação + escolha], independentemente da natureza das trocas que se estabelecem na relação homem/máquina. [...] Temos, por outro lado, uma concepção de interatividade orientada pela ênfase dada justamente na *responsividade* estabelecida nessa relação. Trata-se, neste caso, de uma concepção de interatividade orientada pelo que chamaremos de uma perspectiva comunicacional por sua preocupação com a natureza da interação que se estabelece entre os interagentes a partir do que circula entre eles. (CIRINO, 2012, p.19-20).

O autor ainda coloca que, para a maioria dos autores advindos da área de Comunicação a interatividade "está intimamente ligada à liberdade de ação no processo comunicacional". Já para outros teóricos "o termo interatividade não nasceu na área da comunicação, mas sim a área da informática" (CIRINO, 2012, p.20).

Podemos perceber a interatividade é concebida por muitos autores a partir da interação mediada por alguma tecnologia. A partir dessa noção generalista podemos afirmar que o campo de estudo do termo interatividade é amplo, visto que inúmeros são os objetos interativos e possibilidades de interação em rede. Sendo assim, não poderíamos definir um conceito de interatividade, podemos, no máximo, indicar pensamentos e pesquisas que possam esclarecer os objetos elencados nesse estudo.

Interatividade no ciberespaço

Braga (2005) defende que a interatividade está na própria natureza do computador, sendo o computador um objeto interativo que a partir do seu sistema de computação estabelece um diálogo homem-máquina. Com o aprimoramento de recursos tecnológicos surgem inúmeros "produtos interativos", o que reforça a produção da chamada indústria da interatividade, culpada pela banalização do termo. Assim, se o conceito de interatividade já era um campo de problemáticas com as interações nas mídias massivas ela maximiza-se consideravelmente com o advento do ciberespaço e das mídias digitais.

Em decorrência dessas divergências conceituais acerca de interatividade no ciberespaço, Primo (2000) utiliza o termo **interações mediadas por computador (IMCs)**. O autor defende que "o estudo da relação homem-máquina, da comunicação mediada pelo computador e do conceito de *interatividade* deve-se partir de estudos que investigam a interação no contexto interpessoal" (p. 02), destacando, assim, a importância do contexto da interação. Primo tornou-se um dos maiores pesquisadores brasileiros sobre interatividade e interação em rede.

Antes de discutir propriamente as IMCs, Primo (2000) pontua a importância de diferenciar o que é **interativo** do que é **reativo**. Primo (2000) aborda que para Raymond Williams um sistema interativo oferece mais autonomia ao espectador, enquanto um sistema reativo trabalha com uma gama pré-determinada de escolhas, ou seja, um

sistema reativo composto por uma roteirização e programação fechadas não seria considerado por Williams como interativo.

Ao abordar essas discussões, Primo (2000) sugere dois tipos de interações: mútuas e reativas. A interação mútua é caracterizada por relações interdependentes e processos de negociações, onde o interagente participa e modifica o comportamento do outro e pode transformar o ambiente. Já a interação reativa possui um sistema fechado, sendo limitada por relações programativas de estímulo e resposta. Ao tratar de interatividade no âmbito da informática, de uma forma ou de outra, ela possui algum nível programativo. Quanto a isso Primo (2000) coloca que:

Pode-se dizer que sistemas interativos mútuos operam em modo virtual pois interfaceiam dois ou mais *agentes* inteligentes e criativos. Mesmo que hajam roteiros rígidos pré-definidos, como em sistemas hierárquicos militares, nada pode garantir que *sempre* os mesmos estímulos garantirão as mesmas respostas. Cada interação é um complexo problemático, que motiva um conjunto de virtualizações que pode resultar em um sem número de atualizações, dependendo de uma série de fatores como cognição e contexto. Já em um sistema informático reativo, baseado na relação estímulo-resposta, e sendo um sistema fechado, cada estímulo é pensado e programado por antecedência para que certas respostas sejam apresentadas. Nesses sistemas, o mesmo estímulo apresentado por indivíduos diferentes nas mesmas condições resultarão em uma equivalente resposta. Uma resposta diferente pode ser considerada como “erro” pelo programador (o verdadeiro agente do sistema). (p. 10).

Assim, Primo (2000) compreende que existem formas diferentes de interações mediadas por computador, umas mais próximas do que seriam as nossas relações interpessoais e outras mais próximas dos processos computacionais. Sendo assim, ambas as interações, construídas e arquitetadas na informática, possuem algum nível programativo, apesar de cada uma aplicar esses níveis de formas e proporções distintas.

Interatividade e interfaces

Para nos conectarmos ao ciberespaço precisamos de uma tela, seja um computador, um smartphone, um tablete, uma smart TV ou qualquer outro aparato tecnológico, que medeie a interação entre homem-máquina ou homem-máquina-homem. A maneira como estabelecemos IMCs é através das formas que permeiam essas

telas. Como Martino (2014, p. 226) destaca "uma boa parte da vida contemporânea é gasta olhando para telas. Outra parte, igualmente considerável, é usada apertando botões". Assim, as IMCs são acontecem através das interfaces. Interfaces são formas que medeiam e facilitam as interações homem-máquina, é a partir delas, por exemplo, que ao invés de usarmos a linguagem binária para que o computador execute uma função, simplesmente apertamos um botão.

Assim como as telas fazem parte do cotidiano da vida contemporânea, as interfaces estão presentes em todas as telas digitais. O desenvolvimento de interfaces foi fundamental para tornar o uso dessas telas mais simples. Para Sherry Turkle (*apud* MARTINO, 2012, p. 227) "a interface esconde o sistema do computador". Ou seja, a interface tem por função traduzir os códigos binários em imagens, palavras, ícones, mensagens, vídeos etc, facilitando a interação homem-máquina.

A interface é responsável pela mediação entre as IMCs, e muitas vezes nem "percebemos" que a sua presença. No do que diz respeito aos produtos audiovisuais interativos essa interface assume distintas configurações de acordo com a tela em que será reproduzida, e principalmente de acordo com o meio (TV, cinema, internet) e a enunciação desse meio. A interface de uma TV interativa é totalmente diferente da interface do cinema interativo, que por sua vez difere dos jogos eletrônicos, e assim por diante. Interfaces estão presentes em todos esses gêneros, porém tomando formas e funções distintas em cada um deles. Sem contar, ainda, as variações de interfaces entre os diversos games, os muitos filmes interativos etc.

A configuração da interface está ligada à estrutura gráfica, ao roteiro, à narrativa, à proposta de cada produto audiovisual, criando códigos, ícones, mensagens diferentes em cada mídia. Para Crary (*apud* Cirino, 2012), a interface proporciona ao usuário duas formas de contato com os dispositivos: através da visibilidade e da fantasmagoria, colocando a fantasmagoria como a capacidade ilusória de imersão. Ou seja, existem interfaces em que podemos encontrar botões visíveis que nos indiquem claramente onde devemos clicar para interagir com o conteúdo, no entanto há tipos de interfaces que proporcionam uma interação mais sutil, buscando essa fantasmagoria. Bolter e Grusin (2010) também destacam essa "invisibilidade" das interfaces, denominando-a como transparência, que permitem uma interação dinâmica em que os usuários não percebem

sua existência, eles se concentram nas mensagens e nos conteúdos que chegam a partir dessas interfaces.

Na produção audiovisual para TV interativa, as interfaces são mais visíveis, visto que os programas televisivos, em sua maioria, utilizam a interatividade para complementar o conteúdo que está sendo exibido. Em novelas ou seriados televisivos, por exemplo, a TV interativa permite que o usuário possa saber mais informações sobre personagens, capítulos, tenha acesso a galeria de fotos (Figura 01). Esse tipo de interatividade nesse produto audiovisual exige uma interface visível, com botões expostos e identificáveis facilmente.

Figura 01 - Novela Malhação - Rede Globo - 2012



Fonte: <http://tqtvd.com.br/novo/br/interatividade.html>

A interatividade na TV depende da materialidade do aparelho de televisão, sendo assim, a interface será acessada, em sua maioria, através de um controle remoto, muita próxima da lógica dos hiperlinks. Por este motivo, essa interface precisa ser bem clara e visível. Em outras produções audiovisuais, que são pensadas para plataformas móveis, como tablets e smartphones, ou o próprio computador, a interface pode, ou não, ser mais fluída, menos direta, menos presa a "visibilidade", explorando a fantasmagoria, ou transparência.

Nessas produções, principalmente as pensadas para web e plataformas móveis, o conteúdo pode ser modificado pelo espectador. A interatividade está relacionada não apenas a conteúdos extras ou complementares, é possível interagir com a narrativa,

escolher o caminho da narrativa, fazer parte do universo ficcional, torna-se espectador e produtor ao mesmo tempo. Com essas possibilidades de interação, as interfaces configuram-se de acordo com a proposta do produto, podendo, assim, assumir diferentes formas, apresentando-se de maneira mais visível em determinados produtos, ou mais transparente em outros.

A aplicação de uma interface em um sistema digital é elementar para a comunicação do usuário, ou como foi pontuado, para interação homem-máquina, homem-máquina-homem. As telas que nos rodeiam, e os conteúdos audiovisuais que nelas circulam, dependem de um bom desenvolvimento e execução dessas interfaces. É através da interface que navegamos pelo ciberespaço, nos comunicamos com outros indivíduos em rede, que podemos compreender, descobrir e participar de histórias interativas, saber mais informações sobre determinados produtos, fazer compras, entre tantas outras atividades que realizamos na internet.

A interface no audiovisual interativo busca ir além de traduzir códigos binários para facilitar a interação homem-máquina, ela assume um papel estético e narrativo. No que tange ao cinema interativo, Cirino (2012, p. 40) coloca a interface "como centro da narratividade interativa, o meio pelo qual a narrativa se organizará". Esses produtos preocupam-se em desenvolver interfaces de ordem semântica, fazendo com que o usuário possa interagir com a narrativa criando relações de significados e interpretações.

A produção audiovisual de cinema e TV, que é um dos setores mais sólidos e rentáveis da indústria do entretenimento, busca estar sempre ligada às novas tecnologias e práticas oriundas da internet. De uma forma ou de outra, já ouvimos falar ou já desfrutamos de algum tipo de interatividade nas mídias massivas, na TV e no cinema. Agora, com as potencialidades interativas advindas da internet e das mídias digitais, vemos diversas produções interativas circulando nessas mídias. A seguir, trazemos um mapeamento de como caminha interatividade na TV e no cinema, mostrando como esse recurso vem sendo desenvolvido nos referidos meios.

TV digital interativa

Ainda nos anos de 1980 o Japão, os Estados Unidos e a Europa deram início às pesquisas sobre TV digital. Já no Brasil, foi em 1994 que as pesquisas iniciaram.

Existem em todo o mundo três sistemas de TV Digital, o americano (ATSC), o europeu (DVB) e o japonês (ISDB). O Brasil adotou o sistema japonês com modificações nacionais, que passou a ser chamado SBTVD, tendo que incorporar pesquisas realizadas no país.

No solo americano, o modelo de TV voltou-se para a qualidade de imagem e som. Na Europa, procurou-se estabelecer maior proximidade com o telespectador por meio de serviços de interação. Os japoneses foram mais além e proporcionaram um modelo mais robusto, sujeito a menos erros e trazendo como inovação a portabilidade e mobilidade (PORTO; CIRNE, 2009, p. 170).

A primeira transmissão oficial de TV Digital no Brasil ocorreu em 2 de dezembro de 2007. A principal e mais notável característica da TV digital é o aumento na qualidade de som e imagem. As imagens passam a ser transmitidas em *high definition* (HD) e o áudio, também, adquire grande qualidade, próximo do que é transmitido nos aparelhos de *home theaters*. Porém, esses não são os únicos aspectos adicionados a TV digital, Porto e Cirne (2009) colocam que o padrão adotado pelo Brasil traria mais benefícios como: maior diversidade na programação; implementação de canais institucionais; multiprogramação; acesso à internet; e uma grande proposta de interatividade.

Para que a interatividade na TV digital aconteça: "há a necessidade do *set-top-box*, um aparelho conversor que recebe o sinal digital e converte para analógico, integrando as televisões convencionais para o padrão digital ou um aparelho televisor com conversor digital integrado" (BARRETO, 2011, p. 20). Barreto (2011) salienta que o *middleware*, um software de interatividade, também é indispensável. O *middleware* DASE ou DTV Application Software Environment é utilizado no padrão de TV Digital norte-americano, o MHP usado no padrão de TV Digital europeu, o ARIB é utilizado no padrão japonês. No Brasil o *middleware* utilizado é o Ginga, software produzido com parceria entre a Universidade Federal da Paraíba – UFPB e Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio.

Diante das informações acerca da TV digital no mundo, fica claro que existem padrões distintos, conseqüentemente utilizações diversas. Este artigo não tem pretensão, e nem conseguiria abordar todos os tipos de configurações da TV digital mundial. Assim, iremos discutir o cenário desse dispositivo no Brasil.

Como foi colocado, o Ginga é o software de interatividade usado na TV digital no Brasil.

Estabelecido pelo Decreto 5820/2006, o Sistema Brasileiro de TV Digital (SBTVD) determinou, dentre seus objetivos, que a TV digital brasileira deve: promover a inclusão social e a diversidade cultural do País de acordo com a política do Ministério da Cultura e com o MEC, nas políticas de ampliação do EAD por meio do acesso à tecnologia digital, visando à democratização da informação; estimular a pesquisa e o desenvolvimento e propiciar a expansão de tecnologias brasileiras, da indústria nacional e da economia criativa, possibilitando o desenvolvimento de inúmeros serviços decorrentes da tecnologia digital; incentivar a indústria regional e local na produção de instrumentos e serviços digitais².

O software Ginga propicia, por exemplo, a interatividade em que a emissora pode enviar aplicações interativas a TV do telespectador, permitindo que os usuários atuem diretamente sobre a programação. Se a televisão, ou qualquer outra plataforma com sinal para TV, tiver acesso a internet o telespectador pode enviar e receber informações online, podendo interagir com outros telespectadores.

A TV digital no Brasil por Decreto Presidencial tem responsabilidade de inclusão sociodigital. O Projeto Brasil 4D, por exemplo, oferece informações e serviços públicos pela TV digital, através da tecnologia do Ginga, para comunidades carentes. O projeto mostrou-se eficiente, assim, o Governo Federal determinou a distribuição de conversores digitais interativos para famílias carentes usuárias do Programa Bolsa Família. Porém, o Grupo de Implantação de Processo de Redistribuição e Digitalização de Canais de TV e RTV (GIRED) autorizou a distribuição de conversores sem interatividade, sem modems. Sem o modem no conversor o cidadão não terá acesso à internet pela TV digital, o que impossibilita a interatividade. O GIRED aprovou uma nova resolução determinando que apenas uma parcela dos beneficiários do Bolsa Família receberiam conversores com o Ginga. Ou seja, uma grande parte da população carente terá acesso apenas a conversores que garantirão uma melhoria na qualidade de som e imagem de suas TVs, porém sem nenhuma interatividade (caso este cidadão

² Disponível em: < <http://www.correiodobrasil.com.br/nova-tv-digital-no-brasil-comeca-com-ginga/>>. Acesso em 09 de Março de 2016.

consiga ter acesso a um provedor de banda larga para conectar sua TV interativa, ele também terá que comprar e instalar um modem em sua TV)³.

Muitos pesquisadores da área falam em uma falência do Ginga - inclusive os desenvolvedores do software e outros pesquisadores resolveram criar o Instituto Ginga, buscando garantir a sustentabilidade do sistema. Fala-se em incompetência do governo brasileiro para implementar uma política que viabilizasse a adoção do software; a recusa dos radiodifusores em adotar o software - que associam a interatividade na TV a altos custos e à evasão da audiência; a recusa dos fabricantes de TV - que preferem implantar a interatividade através de smart TVs; e a pequena quantidade de aplicativos desenvolvidos para o sistema.

O jornalista Gustavo Gindre (2016) coloca a seguinte questão:

Uma limitação da TV interativa, que vai além do Ginga, é seu caráter de tela coletiva, em geral para toda a família, colocada de forma privilegiada nas salas das residências. Ao contrário de PCs, notebooks, tablets e smartphones, que são utilizados por um único usuário, as TVs interativas não permitem uma condição de interatividade com privacidade. Assim, aplicativos como banco eletrônico e redes sociais, que chegaram a ser pensados para as TVs interativas, teriam enormes dificuldades de serem adotados⁴.

O Ginga foi apresentado como a grande promessa da interatividade na TV digital brasileira, inclusive vendido para muitos outros países, porém, como apontam as pesquisas, o software não está obtendo sucesso na sua aplicação e popularização. A promessa de TV digital interativa ainda não conseguiu fixar seu espaço, delimitar suas formas. Quase uma década após a 1ª transmissão do sinal de TV digital no país, o desenvolvimento da interatividade na plataforma ainda se mostra tímido sem grandes inovações, em sua maioria. Obviamente existem empresas de telecomunicação que desenvolveram e estão aplicando projetos interativos, porém essa prática ainda não é tão expressiva. A resistência das grandes empresas de TV, que receiam investir e inovar em interatividade na TV, assim como a possível falência do Ginga - que poderia fazer do Brasil um dos primeiros países a levar inclusão digital a sua população carente a partir

³ Disponível em: < <http://www.cartacapital.com.br/blogs/intervozes/a-morte-do-ginga-na-tv-digital>>. Acesso em 09 de Março de 2016.

⁴ Disponível em: < <http://www.cartacapital.com.br/blogs/intervozes/a-morte-do-ginga-na-tv-digital>>. Acesso em 09 de Março de 2016.

da TV - são retrocessos para o desenvolvimento de pesquisas, projetos e aplicativos que poderiam implementar e popularizar a interatividade na TV.

Cinema interativo

Diferente da TV, que é um dispositivo mais "engessado e preso" a estéticas, padrões, formatos e modelos de negócios, o cinema, apesar de possuir uma "Forma Cinema" - uma forma particular de cinema que se tornou hegemônica, um modelo estético determinado histórica, econômica e socialmente (PARENTE, 2007, p. 4) - é múltiplo e aberto a experimentações estéticas e tecnológicas.

Cirino (2012) destaca que foi no início da década de 1990 que o cinema começou a flertar com a interatividade, com a proliferação dos computadores pessoais. Porém, como o autor acrescenta, o cinema interativo encontrou barreiras na falta de distribuição e tecnologia necessária naquela época.

O primeiro filme que buscou dar uma autonomia de escolha ao público, o que a interatividade proporciona, foi *Smoke / No Smoke* dirigido por Alain Resnais em 1993. A obra é considerada por muitos estudiosos da área uma das primeiras experiências do que viria a delinear uma noção de interatividade no cinema. Resnais produziu dois filmes que foram lançados juntos e eram exibidos simultaneamente, em salas diferentes, e o público deveria escolher qual "versão" da história iria assistir. "Não se tratava, assim, de um filme interativo, mas a sua lógica, no futuro, viria a desembocar na construção de filmes nos quais o público pudesse decidir ações dramáticas" (CIRINO, 2012, p. 15).

Caires (2007) atenta que muito antes do cinema explorar a narrativa interativa, a utilização da montagem fílmica, que instaura uma reorganização temporal, já pedia a intervenção do espectador para compreender a narrativa. As narrativas que atravessam a existência do homem e que ganham representações na literatura, na arte, na música, no cinema, no vídeo e em outros objetos culturais, impossibilitam a passividade do receptor. Ao desfrutarmos de qualquer bem cultural construímos representações em nossa mente carregadas de contextos socioculturais que cada um de nós possui. Sendo assim, nenhuma recepção é totalmente passiva. As tecnologias de informação e comunicação ampliam as possibilidades de compreensão desses bens culturais, assim

como estreitam as barreiras entre produtores e consumidores, permitindo até a interferência no curso narrativo de uma obra, caracterizando, assim, a interatividade.

Antes e depois do filme *Smoke / No Smoke*, muitos outros cineastas experimentaram narrativas múltiplas em obras cinematográficas, compreendendo experiências mais imersivas que buscavam interação com o espectador. Com as tecnologias digitais as possibilidades narrativas interativas foram ampliadas, e vemos surgir a interatividade no cinema.

O cinema em meios digitais vem sendo associado à produção de filmes interativos, filmes com tramas complexas – com variações de pontos de vista ou de ordem cronológica – e filmes concebidos para múltiplas telas, sendo exibidos do celular à sal de projeção, passando pelo computador pessoal (CIRINO, 2012, p. 16).

O cinema em sua forma "analógica" já apresenta multiplicidade em suas configurações, ampliando ainda mais essa multiplicidade com as tecnologias digitais e com a internet. Assim, trazemos três exemplos de filmes interativos, para representar uma pequena parcela de como a interatividade está sendo explorada na esfera cinematográfica.

Em 2010, o canal de TV 13t Street, especializado em filmes de terror pertencente ao grupo NBC que atua na França, Espanha e Alemanha, lançou o filme interativo "Last Call". A interatividade funciona da seguinte forma: antes de cada sessão do filme é solicitado que o espectador preencha uma ficha com o seu número de telefone, esses números são enviados para um banco de dados que sorteia, aleatoriamente, o número de um espectador. O sorteado recebe uma ligação do protagonista do filme e, através de um software de reconhecimento de voz, pode interferir na narrativa do filme. Assim, cada sessão do filme torna-se diferente uma da outra.

Labirinto, também lançado em 2010, é um filme interativo brasileiro produzido por alunos do curso de Rádio e TV da Universidade Estadual Paulista de Bauru (Unesp Bauru). O filme foi disponibilizado no Youtube e conta a seguinte história: "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?"⁵ Nesta produção, o espectador pode escolher os caminhos e guiar os personagens na história, clicando em hiperlinks.

Citamos um filme interativo que foi exibido em uma sala de cinema, depois uma produção que foi lançada em uma plataforma online de compartilhamento de vídeos. Agora citaremos uma experiência de um filme interativo pensado para smartphones. Em 2013, a Motorola lançou o aplicativo (app) *Spotlight Player* que permitia o usuário assistir filmes produzidos especialmente para plataformas móveis, foram lançados apenas animações, e com exclusividade para o smartphone da empresa Moto X. Quando a empresa Google comprou a Motorola, ela modificou o nome do app para *Spotlight Stories* e disponibilizou o app para todos os usuários do sistema Android, em 2015, e estendeu o app para o sistema IOS. O *Spotlight Stories* disponibiliza para os usuários curtas de animação que possuem interatividade. Na animação *Windy Day*, o usuário pode movimentar o celular, assim, vê na tela um ângulo diferente da história, como se ele estivesse no próprio cenário, através da tela do celular. A animação possibilita uma experiência em 360 graus, exige que o espectador direcione toda a sua atenção para tela.

Considerações finais

Discutir a interatividade na TV e no cinema pode parecer uma discussão homogênea, porém trata-se de objetos bem diferentes. Apesar da premissa acerca do conceito de interatividade ser comum aos dois pontos, o dispositivo de cada um é diferente, o que resulta, assim, em aspectos e configurações distintas na aplicabilidade da interatividade na TV e no cinema.

A TV digital interativa no Brasil, que foi sendo pensada e arquitetada para desenvolver um papel sociocultural, educativo e inclusivo, encontra enormes barreiras para seu desenvolvimento e aplicabilidade no país. As ações governamentais que financiam pesquisas se esquecem de garantir meios que propiciem a disseminação dessas tecnologias desenvolvidas. O Ginga, ao ser apresentado para a sociedade civil e empresarial, foi elogiado e superestimado, inclusive vendido para diversos países, perde forças frente a ineficiências de políticas públicas que garantam sua propagabilidade. As

⁵ Disponível em: <<http://olabirinto.com/>>. Acesso em 15 de Março de 2016.

empresas de telecomunicações que têm em mãos recursos financeiros para desenvolver aplicativos e possibilidades interativas para TV, mostram-se receosas em investir nesse seguimento. Assim, a TV digital interativa no Brasil fica restrita a pequenas, e nada inovadoras, funções interativas.

Quanto à interatividade no cinema, podemos identificar muito mais inovações e experimentações. Mostramos experiências interativas que acontecem em uma sala de cinema tradicional, em sites de vídeos na web e em plataformas móveis. Citamos apenas três produtos que apenas em seu modo de circulação e exibição já mostram claramente configurações distintas. O cinema tem em sua origem uma relação de experimentação tecnológica, sendo assim, essa relação se estreita ainda mais com tantas possibilidades tecnológicas.

Os rumos que a interatividade ainda trilhará no audiovisual são extremamente maleáveis, imprevisíveis e surpreendentes. As tecnologias estão cada vez mais avançadas, a internet cada vez mais potente, e os produtores cada vez mais audaciosos em suas produções. Vivemos em uma época em que o conteúdo *on demand* está sendo mais consumido do que o conteúdo da TV aberta tradicional⁶, o que está remodelando todo o cenário de produção audiovisual atual. Isso pode indicar que é preciso cada vez mais na integração da rede com a TV, o cinema, o rádio e qualquer plataforma de comunicação.

Referências

BARRETO, Diego de Magalhães. **TV digital interativa**: uma forma de assistir à TV. ECCOM - Vol. 2 Nº 3 - Janeiro a Junho de 2009.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation**: understanding new media. Cambridge: MIT Press, 2000.

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.

CAIRES, Carlos. Da narrativa fílmica interactiva. Carrossel e Transparências: dois projectos experimentais.. *In*: PENAFRIA, Manuela; MARTINS, Índia Mara (Org.). **Estéticas do digital**: cinema e tecnologia. Covilhã: LabCom, 2007.

⁶ Disponível em: <<https://tecnoblog.net/187452/streaming-tv-aberta-america-latina-comscore/>>. Acesso em 15 de Março de 2016.

CIRINO, Nathan Nascimento. **Cinema interativo**: Problematizações de linguagem e roteirização. 144f, 2012. Dissertação. (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal de Pernambuco. Recife.

FEITOSA, Deisy Fernanda; ALVES, Kellyanne Carvalho; NUNES NETO, Pedro. **Conceitos de interatividade e suas funcionalidades na TV digital**. 2008. Disponível em: < <http://www.insite.pro.br/2008/15.pdf> >. Acesso em 05 de Março de 2016.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais**: linguagens, ambientes e redes. Petrópolis: Vozes 2014.

PARENTE, André. Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. *In*: PENAFRIA, Manuela; MARTINS, Índia Mara (Org.). **Estéticas do digital**: cinema e tecnologia. Covilhã: LabCom, 2007.

PORTO, Ed. CIRNE, Livia. **Mapeamento sobre a interatividade na TV digital**. Estudos da Comunicação - Curitiba - Vol. 10 Nº 22 - Maio a Agosto 2009.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira; CASSOL, Márcio Borges Fortes. **Explorando o conceito de interatividade**: definições e taxonomias. Informática na Educação: teoria & prática - Rio Grande do Sul - Vol. 2 Nº 2 - Outubro de 1999.

PRIMO, Alex. **Interação mútua e reativa**: uma proposta de estudo. Famecos. Rio Grande do Sul - Nº 12 - Junho de 2000.