

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO – UFPE  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO – CAC  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO – PPGCOM

Daniel Monteiro do Nascimento

**Universos Fílmicos Dinâmicos ou a Promessa do Filme Interativo *Online*:**  
Apontamentos sobre as Influências das Tecnologias Digitais na Experiência  
Fílmica Contemporânea

Recife  
2015

DANIEL MONTEIRO DO NASCIMENTO

**Universos Fílmicos Dinâmicos ou a Promessa do Filme Interativo *Online*:**  
Apontamentos sobre as Influências das Tecnologias Digitais na Experiência  
Fílmica Contemporânea

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco (PPGCOM-UFPE) como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientador: Eduardo Duarte.

Recife

2015

Catálogo na fonte  
Bibliotecário Jonas Lucas Vieira, CRB4-1204

N244u Nascimento, Daniel Monteiro do  
Universos filmicos dinâmicos ou a promessa do filme interativo *online*:  
apontamentos sobre as influências das tecnologias digitais na experiência  
fílmica contemporânea / Daniel Monteiro do Nascimento. – Recife, 2015.  
153 f.: il., fig.

Orientador: Eduardo Duarte Gomes da Silva.  
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco,  
Centro de Artes e Comunicação. Comunicação, 2017.

Inclui referências e anexos.

1. Ciberfilme. 2. Experiência sensível. 3. Filme interativo *online*. 4.  
Imaginário social. 5. Interatividade. I. Silva, Eduardo Duarte Gomes da  
(Orientador). II. Título.

302.23 CDD (22.ed.)

UFPE (CAC 2017-220)

Daniel Monteiro do Nascimento

TÍTULO DO TRABALHO: Universos Fílmicos Dinâmicos ou a Promessa do Filme Interativo.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Aprovada em: 25/03/2015

BANCA EXAMINADORA

---

Prof Dr Eduardo Duarte Gomes da Silva  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Profa. Dra. Carolina Dantas Figueiredo  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof Dr Bruno Pedrosa Nogueira  
Universidade Federal de Pernambuco

Aos meus ancestrais tupis, guaranis, celtas, romanos, germânicos, mouros, iorubas, gegês, fanti-ashanti e bantus. Seus mitos que ainda vivem em mim.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos aqueles que contribuíram com este trabalho. Se fosse citar todos os nomes dobraria a quantidade de páginas desta dissertação, pois foram muitos os que me ajudaram intelectual, sensível e imaginariamente para a realização desta pesquisa.

Ao meu orientador Prof. Eduardo Duarte pelo incentivo, simpatia e presteza no auxílio às atividades e discussões sobre o andamento da pesquisa.

Aos demais coordenadores, professores e funcionários do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGCOM-UFPE.

Aos colegas do grupo de pesquisa Narrativas Contemporâneas pela espontaneidade e alegria na troca de informações e materiais numa rara demonstração de amizade e solidariedade.

À minha família, especialmente, pelo amor, pelo apoio incondicional e pela paciência em tolerar a minha ausência. Mãe, pai, irmã, amo vocês!

A Gerardo, por tudo!

Aos meus amigos do dia-a-dia.

Aos meus amigos revisores.

Aos meus amigos de sempre.

Aos meus amigos de hoje.

À FACEPE, pelo financiamento da pesquisa.

Com vocês compartilho toda essa experiência.

*– E quando as respostas não satisfazem as perguntas?*

*– Deve-se visitar a intuição!*

*(Hugo Pratt)*

*MENINO DA COLHER:*

*Não tente entortar a colher. Isso é impossível.*

*Em vez disso, tente perceber a verdade.*

*NEO:*

*Que verdade?*

*MENINO DA COLHER:*

*Não há colher.*

*NEO:*

*Não há colher?*

*MENINO DA COLHER:*

*Então você vai ver que não é a colher que entorta, e sim você mesmo.*

*(Andy e Larry Wachowski)*

## RESUMO

Muitos são os nomes encontrados para os produtos audiovisuais narrativos e interativos realizados até hoje. Dentre eles destacamos os *ciberfilmes* – filmes desenvolvidos para as redes telemáticas (i.e. *Internet*). Nossa questão norteadora é: Quais provocações os ciberfilmes fazem ao convidar o público a vivenciar outras possibilidades de fruição estética por causa da interatividade, gerando, assim, uma reorganização do imaginário social enquanto experiências sensíveis? Dos 26 (vinte seis) ciberfilmes mapeados, apresentamos 3 (três): “*HBO Voyeur*” (2007), da BBDO; “*A Gruta*” (2008), do brasileiro Filipe Gontijo e; “*Collapsus*” (2011), do estadunidense Tommy Pallotta. Essa apresentação dá-se em dois momentos: 1) observação direta da própria experiência do pesquisador e; 2) realização de uma pesquisa qualitativa de campo, com o intuito de possibilitar comparações entre as opiniões dos diferentes informantes e as impressões subjetivas do pesquisador acerca dos ciberfilmes. Conclui-se que os ciberfilmes como portais inteligíveis, sensíveis e imagináveis fazem emergir se não conceitualmente, pelo menos, sensivelmente e imaginariamente, o que se espera de uma experiência fílmica e interativa: um pacto de leitura com fluxo contínuo de informação retroalimentada para além do engajamento proporcionado pela experiência fílmica tradicional.

Palavras-chave: Ciberfilme. Experiência sensível. Filme interativo *online*. Imaginário social. Interatividade.



## ABSTRACT

There are many names for the narrative and interactive audiovisual products made to date. Among them we highlight the cyberfilms - films developed for telematic networks (i.e. Internet). Our guiding question is: Which taunts the cyberfilms do to invite the public to experience new possibilities of filmic fruition on account of the interactivity, as it generates a reorganization of the social imaginary as sensory experiences? From 26 (twenty-six) mapped cyberfilms, I present 3 (three): “HBO Voyeur” (2007), by BBDO; “A Gruta” (2008), by Filipe Gontijo and; “Collapsus” (2011), by Tommy Pallotta. This presentation takes place in two stages: 1) direct observation of the researcher's own experience and; 2) qualitative research, in order to enable comparisons of specific situational contexts - the experience of cyberfilms - between different informants and researcher's subjective impressions. Eventually, we conclude that the cyberfilms as intelligible, sensitive and imaginary portals make emerge if not conceptually at least sensorially and imaginatively, what is expected of a filmic and interactive experience: a reading pact with retro-fed information beyond the engagement provided in traditional filmic experience.

Keywords: Cyberfilm. Online interactive films. Interactivity. Sensory experience. Social imaginary.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>Considerações iniciais: A emergência dos Universos Fílmicos Dinâmicos</b>	10
<b>2</b>	<b>Promessas e oxímoros</b>	21
2.1	Caixa de Pandora: Dos UFDs aos ciberfilmes	21
2.1.1	<i>Desvios do cinema: Das experimentações artísticas às apropriações midiáticas</i>	22
2.1.2	<i>Interatividade: Da definição à rede conceitual</i>	33
2.2	Espelho de Alice: Da imagem técnica ao imaginário cinematográfico	45
2.2.1	<i>Da magia à síntese</i>	48
2.2.2	<i>Da experiência sensível ao imaginário social</i>	54
<b>3</b>	<b>O jogo faz as regras</b>	59
3.1	<i>HBO Voyeur: Divagando por universos inteligíveis</i>	60
3.2	<i>A Gruta: Divagando por universos sensíveis</i>	71
3.3	<i>Collapsus: Divagando por universos imaginários</i>	81
<b>4</b>	<b>Multiverso de sentido</b>	95
4.1	Colher de Neo: Das pistas aos instrumentos	95
4.2	Escadarias de Escher: Das representações aos imaginários	103
4.2.1	<i>Nuvem associativa em torno da expressão experiência fílmica</i>	103
4.2.2	<i>Nuvem associativa em torno do termo interatividadeE</i>	106
4.2.3	<i>Expectativas acerca da experiência fílmica e interativa</i>	111
4.3	Aventura de Maltese: Das percepções aos reconhecimentos	116
4.3.1	<i>Estranhamento, adaptação, incômodo ou distanciamento em HBO Voyeur</i>	118
4.3.2	<i>Estranhamento, curiosidade, previsibilidade ou desencanto em A Gruta</i>	124
4.3.3	<i>Estranhamento, fragmentação, engajamento ou dispersão em Collapsus</i>	129
<b>5</b>	<b>Considerações finais: Um despertar iniciático</b>	138
	<b>Referências bibliográficas</b>	143
	<b>Anexo I – Mapeamento de ciberfilmes (2010-2014)</b>	148
	<b>Anexo II – Modelo do questionário estruturado</b>	150

## 1 Considerações Iniciais: A emergência dos Universos Fílmicos Dinâmicos

De partida, é necessário destacar que a investigação proposta é uma estratégia de evoluir no conhecimento científico alargando e amadurecendo para novos contextos e novos públicos a pesquisa de iniciação científica (PIBIC/CNPq) realizada durante meu último ano na graduação em Rádio, TV e Internet (Decom/UFPE): **A Construção da Narratividade Audiovisual para os Produtos de Convergência e Interatividade da Televisão Digital.**

Durante o PIBIC enfatizei a emergência dos Universos Fílmicos Dinâmicos – UFDs (NASCIMENTO; SILVA, 2011): *Transcinemas, hiperfilme, cinema digitalmente expandido, filme-jogo, dramas interativos, machinema, filmes de audiência móvel, cinema interativo (icinema), cibernarrativas audiovisuais, live cinema, narrativas transmidiáticas, games*, entre outros. Híbridos entre o cinema e o computador, esses são os conjuntos sensíveis que busco recolocar em discussão enquanto um problema cultural e acontecimento comunicacional.

Dentro desses UFDs, destaco agora os filmes interativos *online*, ou, como prefiro nomear, os ciberfilmes. Para essa nova empreitada de estudos, dos 26 (vinte seis) ciberfilmes mapeados entre 2010 e 2014 (anexo I), aponto 3 (três): “*Collapsus*” (2011), do estadunidense Tommy Pallotta – um projeto que combina as modalidades fílmicas como a animação, ficção e documentário com elementos de *videogames*; o filme-jogo “A Gruta” (2008), do brasileiro Filipe Gontijo e; a experiência teatral multimídia “*HBO Voyeur*” (2007), da BBDO (agência de publicidade de âmbito mundial, com sede em Nova Iorque).

Parto do pressuposto de que as tecnologias digitais estão influenciando cada vez mais a experiência fílmica contemporânea. Por isso, o problema de pesquisa atual é resultado de algumas inquietações iniciais: Quais as intenções dos realizadores ao experimentar a interatividade para ampliar a experiência fílmica do espectador? Quais os suportes são escolhidos por eles para conseguirem tal efeito? As representações acerca da experiência de ver filmes e da interatividade proporcionada pelas mídias digitais estimulam o imaginário social e desencadeiam novos desejos por outras formas de fruição fílmica? A percepção estética da experiência fílmica aumentada pela interatividade é reconhecida socialmente e provoca o imaginário social enquanto experiências sensíveis?

Em tempo, vale lembrar que o termo interatividade, embora desgastado e ainda um tanto vago, serve-me como fio condutor para organizar uma rede conceitual em torno da experiência fílmica contemporânea ao relacioná-la às noções, já exploradas no cinema, na TV analógica e no vídeo, como *não-linearidade, imersão*, e alguns termos recentes como *multisse-*

*quencialidade, cibertextualidade, interface e ubiquidade.*

Elencadas essas preliminares, as questões norteadoras propostas convergem para meu objetivo principal que é investigar de que forma os ciberfilmes convidam o público a vivenciar outras possibilidades de fruição fílmica ampliada pela interatividade, gerando, assim, uma reorganização do imaginário social em torno do cinema – ou imaginário cinematográfico – enquanto experiências sensíveis.

Para tanto, proponho uma metodologia que promova uma articulação po(i)ético-estética da imagem técnica (dos ciberfilmes), da vivência político-afetiva e do imaginário social, que aponte direções acerca da diluição de fronteiras entre a experiência fílmica e a interatividade proporcionada pelas tecnologias digitais.

O ponto de partida da investigação é um estudo do estado da arte a respeito dos UFDs. O próximo passo é a observação direta da própria experiência subjetiva do pesquisador antes, durante e depois de experimentar os 3 (três) ciberfilmes que compõem o corpus da pesquisa – “*HBO Voyeur*”, “*A Gruta*” e “*Collapsus*” –, possibilitando, em seguida, a apresentação destes filmes em relatos detalhados sobre a fruição estética do pesquisador nos quais são evidenciadas as sensações provocadas por eles, das expectativas iniciais às reverberações finais.

Como ponto de partida, encontro em três molas mestras, ambas advindas do pós-estruturalismo francês – se assim podemos situá-los historicamente –, alguns dos princípios norteadores da pesquisa: Uma é a parceria entre Gilles Deleuze e Félix Guattari; a outra vem dos trabalhos de Edgar Morin, um dos introdutores do paradigma da complexidade nas ciências do espírito; por fim, e não menos importante, fui impulsionado por algumas provocações advindas das leituras de Michel Foucault.

Apoiando-me nestes pensadores, encontro caminhos de possibilidades que apontem como construir conceitualmente o problema e o objeto desta pesquisa, pois, considero, de partida, que nos processos investigativos todo e qualquer pesquisador se defronta com desafios heurísticos e, não menos, iniciáticos.

Para Gilles Deleuze e Félix Guattari (1997) a Filosofia, máquina geradora de conceitos, se constrói em diálogo com campos que não são os seus. Ela se faz em diálogo com as descobertas científicas e tecnológicas (funções ou *functivos*) e com a fruição estética (blocos de sensações ou *afectos*) das artes. Ou seja, é no movimento de desterritorialização, no movimento de abandono de identidades dos padrões de expressão humana que se conhecem, na ação de ir ao encontro com um “não-si” que o pensamento se processará, e uma

reterritorialização se processará. Para esse autores (1997, p.13), “os conceitos não nos esperam inteiramente feitos, como corpos celestes. Não há céu para os conceitos. Eles devem ser inventados, fabricados ou antes criados, e não seriam nada sem a assinatura daqueles que os criam”. Sendo assim, “todo conceito remete a um problema, a problemas sem os quais não teria sentido, e que só podem ser isolados ou compreendidos na medida de sua solução”. (DELEUZE; GUATTARI, 1997, pp.27-28).

A criação do problema exige, ainda mais que o procedimento definidor, a interação recíproca de seus conceitos no processo da experiência intelectual. Um conceito encontra sua unidade ao buscá-la através da própria multiplicidade, e dela de volta à unidade num processo de rearranjo constante. O que me leva à reflexão do que Edgar Morin (1996, p. 268) chama de um macroconceito. Isto é, os conceitos são fragmentos, uma vez que a própria realidade é fragmentada, o pensamento não avança em um sentido único; em vez disso, os vários momentos se entrelaçam como num tapete. Ou seja, todos os conceitos devem ser expostos de modo a carregar os outros, cada conceito deve ser articulado pelas interações com os demais, embora complementares, concorrentes e muitas vezes antagônicos.

É entre a busca por uma ontologia tensionada por uma práxis científica que insurgem acoplamentos complexos entre os saberes conceituais – inteligíveis – e os saberes não-conceituais – sensíveis e imaginais<sup>1</sup>. Assim, Foucault (2002, p. 13-14), mostra bem que esse exercício de pensamento dialógico, essa

atividade, que se pode, pois dizer, genealógica, [...], na verdade, não se trata de forma alguma de opor à unidade abstrata da teoria a multiplicidade concreta dos fatos; não se trata de forma alguma de desqualificar o especulativo para lhe opor, na forma de um cientificismo qualquer, o rigor de conhecimentos bem estabelecidos.

É ainda pertinente levantar a reflexão de que as mídias digitais emergem como uma resposta, ou re(a)apresentação, tecnológica, da problemática deleuze-guattariana do paradigma da complexidade no que tange ao método (visão estética) identificado como *rizoma*. Se Deleuze e Guattari (1996a) utilizaram o sistema de raízes do rizoma como um modelo de conectividade de ideias que caracteriza nossa relação com o mundo contemporâneo, a figura do rizoma é uma indicação para imaginar o texto na hipermídia e nas redes telemáticas.

Criar macroconceitos, termos rizomáticos, em função de problemas, cada vez mais

<sup>1</sup>Segundo Wunenburger (2003, pp. 23-24), Henry Corbin “estudando os principais textos das experiências místicas e visionárias dos persas zoroastras e dos xiitas muçulmanos, ele descobre uma forma de imaginação metapsicológica pela qual a consciência experimenta um mundo de imagens autônomas, designado ‘imaginal’, que constituem algumas apresentações sensíveis de um mundo inteligível”.

abertos ao acontecimento e cada vez mais sensíveis a ele, capazes de criar conceitos (re)organizadores de teorias e de métodos.

A palavra método deve ser concebida fielmente em seu sentido original, e não em seu sentido derivado, degradado, na ciência clássica, o método não é mais do que um *corpus* de receitas, de aplicações quase mecânicas, que visa a excluir todo sujeito de seu exercício. (...) O método degrada-se em técnica porque a teoria se tornou um programa. Pelo contrário, na perspectiva complexa, a teoria é engrama<sup>2</sup>, e o método para ser estabelecido, precisa de estratégia, iniciativa, invenção, arte. (MORIN, 1996, P.335).

Nessa perspectiva, como vimos, esses conceitos-sistemas suspendem ao mesmo tempo o conceito tradicional de método: “conjunto de atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permite alcançar o objetivo – conhecimento válidos e verdadeiros – trançando o caminho seguido, detectando erros e auxiliando as decisões do cientista.” (LAKATOS, 2010, p.65). Condição desafiadora para os estudos em Comunicação ainda muito arraigados aos modelos clássicos das Ciências Sociais Modernas.

Segundo Immacolata (2009, p.39), os três paradigmas matrizes do pensamento das Ciências Sociais, entre elas a Comunicação Social são: o estrutural-funcionalismo, o marxismo e weberianismo. Já no Brasil, a comunicóloga dá destaque a presença dos estudos funcionalistas – baseados em estudo de audiência –, desde a década de 50, aos primeiros estudos da teoria crítica da Escola de Frankfurt presentes da década de 60 em diante, à emergência nos anos 80 dos estudos críticos de modelos teóricos desenvolvidos na América Latina, bem como as atualizações e revisões destas teorias até o presente momento.

Ainda de acordo com Immacolata (2009, p.40), a despeito de algumas diferenças, os três “modelos clássicos” tem pelo menos 4 (quatro) características em comum, pois são abordagens: explicativas, altamente integradas, globalizantes, e que partem de problemas concretos para os quais propõem soluções. Dentro de uma abordagem complexa, o estrutural-funcionalismo, o marxismo e o weberianismo, em suas “revisões” ainda orbitam o paradigma da simplificação. Embora não podemos desprezar as inúmeras contribuições dessas teorias para o desenvolvimento da Comunicação enquanto Ciência Social.

Ou seja, o paradigma da complexidade como proposta teórico-metodológica, alerta para o despropósito de tratar os princípios organizadores como “verdades universais”, tão pouco posso fazer uma defesa total desse paradigma em detrimento da renúncia e do menos-

<sup>2</sup>*Engrama*: Da psicologia: “Traço permanente deixado na psique por tudo que tem sido experimentado psiquicamente; traço latente de memória.” Fonte: Dicionário Michaelis *online*. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=engrama> Acesso em: set, 2014.

prezo dos outros, mas tenho consciência das influências recíprocas e das conexões histórico-culturais existentes entre os paradigmas. O que mais me interessa é colocar em movimento um paradigma teórico-metodológico que condiz intuitivamente com as condições de investigação atual. Afora isso, almejando se distanciar de uma visão dogmática e banalizadora, espero verificar, questionar e ampliar, ou seja, apresentar as contribuições epistemológicas que esse paradigma emergente pode apontar em relação a algumas questões teóricas-metodológicas básicas no campo comunicacional.

Dentro dessa ótica, os conceitos, os termos e as noções desenvolvidos ao longo da pesquisa servem para organização do pensamento em ato. Uma vez que podem ser ampliados, confrontados, quiçá, esquecidos e refundados durante o processo da pesquisa. Assim, uma postura possível do pesquisador é ora pegar emprestados alguns deles de outros contextos, para ser torcidos, redimensionados, reinventados, ora criar outros para responder aos problemas que vão surgindo no decorrer da experimentação da reflexão argumentativa. Prática no mínimo suficiente e necessária aos estudos em comunicação que estabelece uma relação intrínseca com proposições e noções mutantes, mutação essa agendada diariamente tanto pelos grandes meios de comunicação como pelas redes sociais, como o *Facebook*, e pelos sites e/ou aplicativos de compartilhamento de conteúdo, como o *YouTube* e o *Instagram*.

Vale salientar que hoje os grandes conglomerados de comunicação e as redes sociais, sites e blogs, vistos como agrupamentos de práticas comunicativas, sofrem agendamentos mútuos e retroalimentados. Esses agendamentos enredam o sujeito contemporâneo em uma trama de saberes e em um feixe de forças que lhes são imanentes. Foucault (1995, p. 244) denomina esse agrupamento de práticas comunicativas de “dispositivo”, definindo-o como:

[...] um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode estabelecer entre estes elementos.

Dentro desta perspectiva, divisar as mídias comunicacionais como tecnologias da imagem é descrevê-las em seus mecanismos, em seus efeitos, em suas relações nos indivíduos-sujeitos na experiência da vida, pois a vida é um poder, poder partilhado que organiza a a sociedade contemporânea; É enxergar como se dão relações da experiência sensível no cotidiano em ato, na produção e partilha do trabalho, da linguagem, do corpo, dos afetos, dos desejos, em sua organização entre assujeitamento e dessajuseitamento das identificações individuais e

coletivas, enfim; É desvelar os dispositivos atrelados à produção, fruição, consumo e distribuição dos bens culturais – materiais e simbólicos.

Se a emergência e o uso das tecnologias mudam como nós vemos a nós mesmos e possibilita novas formas de experimentar o mundo, pode também o uso dessas tecnologias despertar novos desejos de expressão e de sensibilidade dos afetos. É imaginável descrevê-lo em suas interações de modo a conservar ao máximo sua potência fenomenal, sem perder de vista os desdobramentos possíveis. A emergência dos UFDs pode ser um indício da atualização e trocas entre as representações e imaginário acerca da experiência fílmica na contemporaneidade. Entre a entropia e a neguentropia desses universos, é possível, a partir dos UFDs, traçar algumas linhas de força desse acontecimento comunicacional sem reduzi-lo a uma unidimensionalidade. Acreditamos que os UFDs nos apresenta um multiverso de sentido e desvela as interfaces complexas entre o inteligível, o sensível e o imaginal, envolvidas nos fenômenos comunicacionais emergentes no ciberespaço, e fora dele.

Ainda com essas provocações em mente emergidas da tensão entre nosso referencial teórico e nossa pesquisa empírica, espero, até esse momento, ter elucidado, à nossa maneira, os sete princípios organizadores para uma abordagem complexa do acontecimento comunicacional:

1. O **princípio sistêmico** ou organizacional, que liga o conhecimento das partes ao conhecimento do todo (...) Acrescentemos que o todo é, igualmente, menos que a soma das partes, cujas qualidades são inibidas pela organização do conjunto.
2. O **princípio** “holográfico” [ou **hologramático**] põe em evidência este aparente paradoxo das organizações complexas, em que não apenas a parte está no todo, como o todo está inscrito na parte. (...)
3. O **princípio do circuito retroativo**, introduzido por Norbert Wiener, permite o conhecimento dos processos auto-reguladores. Ele rompe com o princípio da causalidade linear: a causa age sobre o efeito, e o efeito age sobre a causa, como no sistema de aquecimento, em que o termostato regula o andamento do aquecedor. (...)
4. O **princípio do circuito recursivo** ultrapassa a noção de regulação com as de autoprodução e auto-organização. É um circuito gerador em que os produtos e os efeitos são, eles mesmos, produtores e causadores daquilo que os produz. (...)
5. **Princípio da autonomia/dependência (auto-organização)**, os seres vivos são seres auto-organizadores, que não param de se autoproduzir e, por isso mesmo, dependem energia para manter sua autonomia. (...)
6. O **princípio dialógico** (...) Ele une dois princípios ou noções que deviam excluir-se reciprocamente, mas são indissociáveis em uma mesma realidade. (...)
7. O **princípio da reintrodução do conhecimento em todo conhecimento**. Esse princípio opera a restauração do sujeito e revela o problema cognitivo central: da percepção à teoria científica, todo conhecimento é uma reconstrução/tradução feita por uma mente/cérebro, em uma cultura e época determinadas. (MORIN, 2003, pp.93-96, grifo nosso)

Partindo desses princípios, nossa intuição inicial é que além de descrever as condições



de experiência do pesquisador, dos indivíduos-sujeitos, ou melhor, dos informantes da nossa pesquisa de campo e do próprio pesquisador enquanto indivíduo-sujeito, nem mais nem menos importantes que autores aqui articulados, bem como das intenções dos realizadores e a descrição dos suportes. Ao propor o nosso problema de pesquisa, não podemos ter a pretensão de analisá-lo como um objeto concreto, sem colocá-lo em movimento constante e apresentá-lo as suas interações e forma(s) de organização mutáveis. Objeto-acontecimento, objeto-campo de forças, objeto-dispositivo de relações que colocam em jogo diferentes instâncias enunciativas, figurativas e perceptivas da experiência da imagem, em sua extensão simbólica.

Pretendo, assim, fazer emergir blocos de saberes históricos que compõem um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, enunciados científicos, proposições filosóficas, intenções artísticas, blocos de sensações e imaginação criativa. Ou seja, o dito e o não-dito que desvela e estabelece uma rede inteligível, sensível e imaginária entre esses elementos.

Isto é,

Trata-se, na verdade, de fazer que intervenham saberes locais, descontínuos, desqualificados, não legitimados, contra a instância teórica unitária que pretenderia filtrá-los, hierarquizá-los, ordená-los em nome dos direitos de uma ciência que seria possuída por alguns. (FOUCAULT, 2002, p.11-14)

Então, primordialmente, acompanho os interagentes enquanto eles “mergulham” na experiência sensível, para verificar os caminhos pelos quais eles andam, em vez de analisar o conteúdo. Assim, pode-se criar possibilidades para ler alguns traços de personalidade e emoções das pessoas enquanto elas estão imersas na experiência fílmica e interativa, mapeando as expectativas imaginadas e desejos realizados, ou frustrados. Sem esquecer que

A boa maneira para se ler hoje, porém, é a de conseguir tratar um livro como se escuta um disco, como se vê um filme ou um programa de televisão, como se recebe uma canção: qualquer tratamento do livro que reclamasse para ele um respeito especial, uma atenção de outro tipo, vem de outra época e condena definitivamente o livro. Não há questão alguma de dificuldade nem de compreensão: os conceitos são exatamente como sons, cores ou imagens, são intensidades que lhes convêm ou não, que passam ou não passam. “Pop” filosofia. Não há nada a compreender, nada a interpretar. (DELEUZE, 1998, pp.11-12)

Por fim, após a elucidação das questões de método, aqui colocadas, me posicionei como vou, a partir dos estudos dos *new media* e *software studies* (estudos de novas mídias e hipermídia) – Manovich (2013; 2009; 2001; 1999); Jenkins (2009) e etc; de um levantamento

sobre teorias, pesquisas e abordagens nas áreas de narratologia – Murray (2003); Ryan (2005; 2001), entre outros – e; dos *game studies* (“ludologia”) – Aarseth (2003; 1997); Jull (2003; 2001); e etc. –, investigar a emergência dos ciberfilmes e relacioná-los à experiência sensível e ao imaginário cinematográfico levando em consideração, como objeto de estudo, tanto a minha própria minha própria experiência fílmica, e interativa, quanto a dos informantes sondados.

A noção de experiência sensível é, aqui, entendida como a emergência de blocos de sensações que compõem a construção da experiência coletiva, da vivência de afetos e da partilha do vivido dessa experiência, nos mais variados grupos sociais, a partir das manifestações comunicacionais contemporâneas, sejam elas mediadas tecnologicamente ou não.

Para finalizar as discussões teórico-metodológicas basilares, devaneio objetivamente para apresentar uma reflexão acerca da relação entre a imagem-técnica e o imaginário social, a partir de Benjamin (1987), Crary (2013; 2012), Maffesoli (2005; 2001; 1996) e Legros *et al* (2014).

Isto posto, destaco desde já que todo produto cultural – iconográfico, textual ou audiovisual –, está imbricado aos imaginários de um determinado contexto sociocultural historicamente situado, bem como todos os discursos – artísticos, científicos, filosóficos, religioso, políticos, entre outros –, trazem consigo uma parte desses imaginários. Ou seja, toda e qualquer expressão humana movimenta sensibilidades e emoções, mas também revela uma imaginação criadora.

Ademais, os UFDs, entre eles os ciberfilmes, além de tecnologias da imagem também podem ser entendidos como tecnologias do imaginário. Técnicas sociais que são organizadas e organizam a vida cotidiana possibilitando a criação e a experimentação de novas modalidades de expressões cinematográficas, híbridas entre o cinema hegemônico e a *internet*, ou outras mídias digitais. Ou seja, os ciberfilmes atualizam também o imaginário cinematográfico quando comunicam algo aos seres humanos ao mesmo tempo em que são vivenciados sensivelmente.

Por fim, a abordagem de campo, com base em entrevistas semiestruturadas, serviu-me como um método sensível para viabilizar um estudo sobre as representações a respeito da influência de algumas propriedades das tecnologias digitais, em especial, da interatividade, no cotidiano, no consumo de bens simbólico e na experiência fílmica contemporânea. Serviu-me também para rerepresentar os ciberfilmes a partir da perspectiva dos informantes (público especializado e público em geral). Essa rerepresentação viabilizou o colecionamento de

informações sobre a percepção estética da experiência filmica e interativa vivenciadas por eles quando da exibição dos ciberfilmes. Também investigo as intenções – retenção de sentidos – dos realizadores desses filmes para descrever melhor o suporte no qual eles foram disponibilizados. Desse modo, discorro sobre alguns despropósitos – criação de sentidos não controláveis – percebidos e apontados tanto pelo pesquisador quanto pelos informantes quando da fruição estética desses ciberfilmes. Esse método também demonstrou ser útil para elencar as principais expectativas e propostas de usos da interatividade na experiência de ver filmes, para facilitar uma discussão acerca do reconhecimento social dos ciberfilmes pelos informantes abordados e, ainda, para possibilitar comparações entre as opiniões dos diferentes informantes e as impressões subjetivas do pesquisador acerca dos ciberfilmes.

Espero ao longo desta pesquisa contribuir: cientificamente, colaborando para o avanço da epistemologia da comunicação acerca da emergência dos UFDs enquanto tecnologias da imagem e do imaginário; conhecendo melhor o papel da interatividade na experiência filmica contemporânea e; sócio-economicamente, repercutindo os impactos histórico-sociais, antro-po-culturais e tecno-lúdicos da emergência dos UFDs, em especial, dos ciberfilmes.

Menos caminho, mais um caminhar, reitero, que o que pretendo com essa pesquisa é descrever um fenômeno pela observação dos jogos de forças que dá a ver o próprio fenômeno. Um divagar por mundos inteligíveis, sensíveis e imaginários. Acredito que um problema de pesquisa é uma espécie de linha mestra, um fio de Ariadne a guiar o pesquisador por um labirinto de conceitos, ideias, noções e termos ora complementares, ora concorrentes ou antagônicos – que surgem ao longo da pesquisa empírica e da escrita do próprio texto –, alimentados também pela intuição sensível. Ou seja, um atravessar o espelho de Alice. Uma aventura de Corto Maltese. Uma investigação pela fita de Möbius. Ou por escadarias de Escher? Enfim, um ato de criação.

Após tudo que foi colocado aqui, dentro da perspectiva proposta de uma abordagem político-afetiva de estrutura teórico-metodológica complexa, enfatizo a importância que os capítulos se relacionem de forma interdependente, mas autônoma.

No primeiro capítulo **“Promessas e oxímoros”** organizo uma revisão bibliográfica do estado da arte necessária para ampliar a compreensão do contexto de emergência dos UFDs, mais especificamente, dos ciberfilmes, ao mesmo tempo que teço uma rede conceitual em torno da noção de interatividade, bem como apresento as bases teórico-metodológicas acerca da relação entre a experiência sensível e imaginário cinematográfico. Já no segundo capítulo, **“O**

**jogo faz as regras**”, trago os relatos da observação direta da própria experiência subjetiva do pesquisador antes, durante e depois de ver os ciberfilmes: *HBO Voyeur*; *A Gruta* e; *Collapsus*.

Em “**Multiverso de sentido**”, terceiro capítulo, discuto os resultados da pesquisa qualitativa de campo que visa delinear, a partir dos informantes (público especializado e público em geral), as representações específicas dinamizadas pelo ato de ver filmes e da interatividade, enquanto propriedade tecnológica, nas atividades do cotidiano e nos hábitos de consumo de bens simbólicos; apreender qual o papel esperado e imaginado da interatividade na experiência fílmica contemporânea. Em seguida, ao rerepresentar os ciberfilmes *HBO Voyeur*; *A Gruta* e; *Collapsus* pela perspectiva dos informantes, relaciono a percepção estética que eles tiveram dos filmes às impressões subjetivas da própria fruição fílmica e interativa do pesquisador. Só assim, aponto algumas linhas de forças que sugerem como os ciberfilmes são reconhecidos socialmente.

Ao final, em “**Um despertar iniciático**”, interrompo, momentaneamente, o caminhar para tecer breves considerações finais e elencar alguns desdobramentos que reiterem os ciberfilmes como uma das técnicas sociais contemporâneas que religam o vivido ao imaginário cinematográfico ao propor um pacto de leitura com fluxo contínuo de informação retroalimentada para além do engajamento proporcionado pela experiência fílmica tradicional.

*A ciência pode explicar muitos fenômenos, quase todos, mesmo aqueles que aparentemente são os mais misteriosos. E, no entanto, às vezes, podem-se formular apenas hipóteses, por que a demonstração científica não é exaustiva. É então que nossa imaginação prevalece, procura ir além dos fatos irrefutáveis, tenta transpor as fronteiras predeterminadas, pois, no fundo, a imaginação não tem regra, nem limite. Mas, às vezes, não se trata mais de um simples conflito entre a demonstração científica e a hipótese imaginária, entre a certeza absoluta e a intuição indemonstrável.*

*(Marco Steiner)*



*(Odilon Redon)*<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup>Fonte: <http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/60.19.1>. Acesso em: ago 2014.

## 2 Promessas e Oxímoros

Talvez, nenhum mito nos seja mais familiar que o de Pandora, mas, por outro lado, nenhum outro mito tenha sido tão mal compreendido (PANOFSKY; PANOFSKY, 2009). Pandora além de ser a primeira mulher criada por Zeus é mais conhecida por ser a responsável por abrir e libertar de uma caixa (na verdade um jarro) todos os males à humanidade, com exceção da esperança. Mas o que mudaria na interpretação desse mito se não houvesse nenhuma proibição quanto a abrir a caixa? Se a caixa não houvesse todos os males, mas sim todos os bens? Se a caixa não fosse dela? Ou se tivesse sido aberta por Epimeteu, o cônjuge desta malograda mulher? Se a caixa fosse um jarro? Ou um relicário? E se não houvesse caixa nenhuma?

Não me cabe aqui iniciar um jornada de estudos sobre mitologia grega mas apontar que das palavras acusatórias do grego Hesíodo às cores diáfnas do pintor simbolista Odilon Redon, evocada também por Boccaccio, Goethe, Rossetti e Viejo, o mito de Pandora atravessa gerações. Sincretiza-se com a Eva judaico-cristã. Amada e odiada, como mito, persiste: Uma alegoria à curiosidade e às consequências de quem se rende a ela. Por isso, os mitos persistem. Contudo, em eterna metamorfose. Pois, naturalmente, cada contexto sociocultural agrega marcas históricas a esses mitos.

Seria o cinema interativo um desses mitos?

### 2.1 Caixa de Pandora: Dos UFDs ao ciberfilme

Assim como Pandora, para Lunenfeld (2005, p.369), “o cinema interativo ascendeu ao reino do mítico”. Ou seja, embora o computador e o cinema sejam atualmente forças econômicas e culturais grandiosas, o cinema interativo foi um “fracasso”, nunca chegou a se concretizar. As razões: “banalidades estéticas”, “generalidades tecnológicas” e “futurismo de mercado”.

Lunenfeld (2005) exemplifica essas razões ao comentar sobre o lançamento em 1992, do primeiro filme interativo do mundo, “*I’m your man*”, dirigido por Bob Bejan e exibido em um número reduzido de salas nos Estados Unidos, também distribuído em DVD. Teve pouca repercussão, pois, para o autor, uma “história de detetives”, no qual os observadores podem definir a condução narrativa apertando botões ao lado da poltrona, não agradou muito ao público e aos investidores. A ideia de uma narrativa aumentada pela participação direta do públi-

co não se sustentou, a de co-autoria e da experiência interativa também não.

O que seria responsável por tal desinteresse? Uma emergente cultura telenarrativa? Falta de sinergia com o *marketing* da época? “Despreparo” ou falta de interesse do público para a “interatividade”? Ou todas as opções citadas? Ou nenhuma delas?

Embora aponte como memoráveis os esforços de Glória Davenport, (do grupo de cinema interativo do MIT), de Nicholas Negroponti (diretor fundador do *Media Lab*, MIT) e os trabalhos de Grahame Weinbrein (*The Erl King* – 1986 e *Sonata* - 1990), Lunenfeld (2005, p.373) afirma que a interatividade enquanto uma possível quinta dimensão do cinema, esbarra no poder limitador do mercado e também encontra entraves nas próprias “mitologias” da indústria do cinema: “o estrelato, os sonhos dourados, o deplorável excesso de riqueza e a loteria da sorte”. Se a TV e depois o computador impulsionaram novos padrões de espectadoriedade esvaziando as salas de cinema, por sua vez, o cinema interativo e a sua prima tecnológica a realidade virtual nem chegaram a circular de fato no mercado.

O massacre dos mitos da interatividade, o anúncio da morte de um certo tipo de cultura do filme e a afirmação de que as possibilidades de emergência de novas formas narrativas híbridas com o cinema estão sob o controle de *Hollywood*; seriam essas as causas da translação do cinema interativo para o reino do mito? Apesar dessa análise crítica e melancólica, Lunenfeld (2005, p.380) não é tão apocalíptico quanto parece. Em relação às possibilidades de hibridismo entre o cinema e o computador, ele sugere voltarmos um pouco a atenção para o universo das artes contemporâneas e de lá perceber os artistas como antecipadores de tendências dos usos tecnológicos de forma desprogramada pela indústria cultural, principalmente, depois da década de 70, com a popularização do vídeo (eletrônico) enquanto meio e linguagem.

Por isso, sinto necessidade de fazer alguns comentários acerca das condições de possibilidades da emergência e expansão da atmosfera comunicacional na qual os UFDs estão envolvidos.

### **2.1.1 Desvios do cinema: Das experimentações artísticas às apropriações midiáticas**

Na segunda metade do século XX, antes do nascimento das mídias digitais surgem as mídias eletrônicas, meios de comunicação que transmitem imagens e sons pela sua decomposição em impulsos elétricos e pela sua recomposição eletrônica, ou seja, mídias que necessitam de recursos eletrônicos ou eletromecânicos na produção e no consumo de conteúdo como

os primeiros computadores, a televisão e o vídeo, e com elas brotam novas possibilidades de refletir sobre o uso dessas tecnologias na arte, enquanto meio e linguagem, bem como seus reflexos nas práticas sociais.

Se as vanguardas artísticas do início do século XX anteciparam tendências e usos das tecnologias do que viriam a se tornar a fotografia e o cinema que conhecemos hoje – antes dessas tecnologias entrarem na ordem do dia –, podemos dizer que com a chegada das mídias eletrônicas e, em sequência, das mídias digitais, não aconteceu algo diferente.

Segundo Arlindo Machado (2008, p.188-193), o que define as linguagens das mídias eletrônicas é uma construção fragmentária, com seu ritmo veloz e com suas imagens em metamorfose, o que pressupõe um espectador disperso, que precisa ser rapidamente seduzido, imerso no espaço-tempo sensório. Porém, é a partir da popularização do câmara de vídeo que houve a quebra da lógica da produção/mediação mercadológica televisiva intimamente vinculada ao espetáculo do consumo. Entre os anos 70 e 90, esse fato, somado à migração gradativa dessas mídias do formato (eletrônico) analógico para o formato (eletrônico) digital, além de apresentar uma diversidade de conteúdo e suportes, contribuiu também para uma construção do pensamento acerca das possibilidades multimidiáticas<sup>4</sup> – interativas ou não – de expressão, tais quais a video-instalação e a videoarte<sup>5</sup>. Essas possibilidades só aumentaram com a digitalização das “velhas mídias” e com o desenvolvimento das redes telemáticas – redes computacionais de comunicação à distância: *World Wide Web* (WWW), por exemplo, a Internet<sup>6</sup>.

Em relação aos jogos (eletrônicos) de computador, embora eles tenham explodido em popularidade a partir do lançamento do console doméstico *Atari 2600* – e do jogo *Pong* – em 1972, é só a partir dos anos 90 que os artistas contemporâneos começaram a se infiltrar no mundo dos *games*<sup>7</sup> – antes eletrônicos analógicos, agora eletrônicos digitais – e de seus códigos numéricos.

Do eletrônico ao digital, as mídias computadorizadas se tornam estruturas híbridas que

---

<sup>4</sup>Multimídia: Tecnologias que possibilitam a combinação, controlada por computador, de texto, gráficos, imagens, vídeo, áudio, animação e qualquer outro meio, pelo qual a informação possa ser representada, armazenada, transmitida e processada sob a forma digital, em que existe pelo menos um tipo de mídia estática (texto, gráficos ou imagens) e um tipo de mídia dinâmica (vídeo, áudio ou animação). (FLUCKIGER, 1995; CHAPMAN & CHAPMAN, 2000 citados por RIBEIRO, N.M. e GOUVEIA, L.B. *Proposta de um modelo de referência para as tecnologias multimedia*. Disponível em: <[http://cerem.ufp.pt/~nrbeiro/publicacoes/nrbeiro\\_lmbg\\_tecmm.pdf](http://cerem.ufp.pt/~nrbeiro/publicacoes/nrbeiro_lmbg_tecmm.pdf)>)

<sup>5</sup>Para maiores detalhamentos sobre a arte do vídeo no Brasil: MELLO, Christiane. *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Editora SENAC, 2008.

<sup>6</sup>Para um panorama geral sobre arte e cibercultura no Brasil: Enciclopédia Cultural Itaú Cultural Arte e tecnologia: <http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/home.php>.

<sup>7</sup>Para evitar desentendimento de nomenclaturas, nesta pesquisa, quando nos referimos a jogo, estamos nos referindo ao jogo enquanto conceito geral corrente em dicionários, ato de jogar, representar, simular e etc. Jogos analógicos são brincadeiras ou esportes como futebol e amarelinha. Já o aparelho de videogames, chamamos console e os jogos de computador, *videogames*, ou simplesmente *games*.



nascem de composições textuais distintas (assumindo por texto, aqui, qualquer produto semi-ótico), ou seja, são metatextos. No artigo *Vanguarda como software (Avant-garde as software)*, Manovich (1999) propõe ver as mídias digitais como codificação da vanguarda modernista, pois

As novas mídias [digitais] representam de fato a nova vanguarda e suas inovações são pelo menos tão radicais quanto as inovações formais da década de 1920. Mas, se quisermos olhar para estas inovações no mundo das formas, esta área tradicional da evolução cultural, não vamos encontrá-las lá. Porque a nova vanguarda é radicalmente diferente do antiga:

1. A vanguarda das velhas mídias [analógicas, mecânicas] da década de 1920 surgiu com novas formas, novas maneiras de representar a realidade e novas maneiras de ver o mundo. A vanguarda das novas mídias [digitais] trata sobre novas formas de acessar e manipular informações. Suas técnicas são a hipermídia, os bancos de dados, as ferramentas de busca, a filtragem de dados, o processamento de imagens, a visualização e a simulação.

2. A nova vanguarda já não está preocupada com ver ou representar o mundo de novas maneiras, mas sim com o acesso e utilização de novas formas de mídia previamente acumulados. A este respeito, as novas mídias são pós-mídia ou *meta-mídia*, já que usa as velhas mídias [analógicas] como seu material primário<sup>8</sup>.

Manovich reitera que as mídias digitais, enquanto metamídias – linguagem e metalinguagem, tornam-se mapeáveis e

os mapeamentos preservam a textura e a estrutura sintática dos objetos de mídias tradicionais, ao mesmo tempo que nos oferecem formas próprias de navegá-los, de experimentar sua estrutura, de comprimir ou expandir nossa perspectiva em relação a eles e de controlá-los de maneira interativa. (2009, p.371)

Assim, na contemporaneidade, é possível dizer que as mídias digitais, a exemplo da fotografia e do cinema, transformam, mais uma vez, a percepção sensorial da humanidade. Devir-corpo, devir-espaco-tempo, devir-linguagem. Que práticas criativas de indivíduos e de coletivos artísticos surgentes no final do século 20 que exploram esses novos devires?

Muitos nomes e nomenclaturas pululam em torno de trabalhos que veem nessas novas complexidades, mutações e tensionamentos, uma oportunidade de experimentação de meio e

---

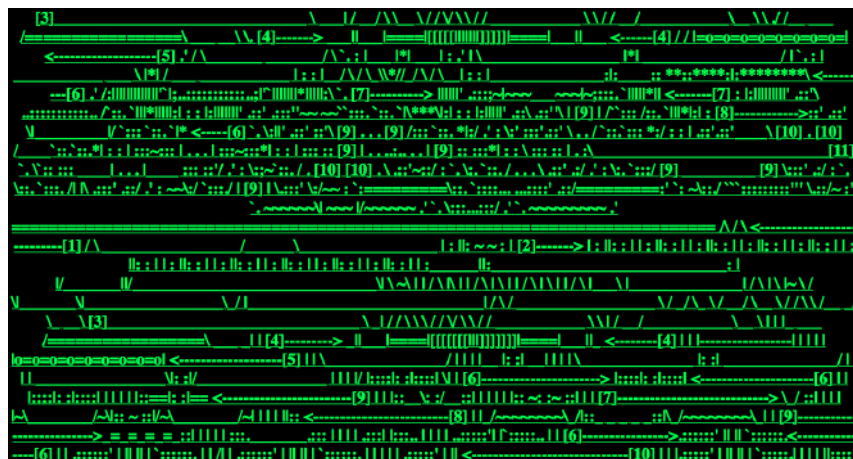
<sup>8</sup>Original: *New media does introduce an equally revolutionary set of communication techniques. It indeed represents the new avant-garde, and its innovations are at least as radical as the formal innovations of the 1920s. But if we are to look for these innovations in the realm of forms, this traditional area of cultural evolution, we will not find them there. For the new avant-garde is radically different from the old:*

1. *The old media avant-garde of the 1920s came up with new forms, new ways to represent reality and new ways to see the world. The new media avant-garde is about new ways of accessing and manipulating information. Its techniques are hypermedia, databases, search engines, data mining, image processing, visualization, simulation.*

2. *The new avant-garde is no longer concerned with seeing or representing the world in new ways but rather with accessing and using in new ways previously accumulated media. In this respect new media is post-media or meta-media, as it uses old media as its primary material.*

linguagens: *New media art*, ciberarte, *net art*, nova arte midiática, *software art*, *game art*, *mobile art*, entre outros, são algumas das denominações que agrupam artistas e coletivos artísticos surgentes no final do século 20. Embora, ainda não exista consenso quanto a essas terminologias, o que será de realmente novo que essa práxis artística apresenta como corte entre as “velhas” vanguardas e as “novas” vanguardas?

Ainda que esses artistas façam uso das tecnologias digitais e redes de computador, suas raízes conceituais e estéticas remontam às vanguardas do início da década de 20 (fotomontagem, colagem, *ready-made*, ativismo político e *performance*), à *Pop art* (referência à cultura comercial, por exemplo, os jogos de computador) e à videoarte. Como exemplo, podemos citar os trabalhos “[www.jodi.org](http://www.jodi.org)”, do duo de artistas jodi (Joan Heemskerk e Dirk Paesmans). (Figura 1)



**Figura 1:** Captura de tela do projeto “[www.jodi.org](http://www.jodi.org)”

Fonte: Página oficial do projeto [www.jodi.org](http://www.jodi.org)<sup>9</sup>

Trabalhos minimalistas como “*Super Mario Clouds*” (2002), de Cory Arcangel, também descrevem o uso dessas reapropriações conceituais e estéticas. Ao reelaborar o jogo eletrônico e desabilitando (e também ensinando como desabilitar<sup>10</sup>) os *bits* do *Super Mario Bros* – um dos jogos de aventura mais vendidos da Nintendo –, com exceção às nuvens. Cory tensiona a máxima: “Toda arte é uma explicitação de uma expressão de mundo”.

Portanto, a exemplo de Parente (1999, p.22),

<sup>9</sup> <http://www.jodi.org>, primeiro *web-site-as-art work*, lançado em 1993.

Disponível em: <<http://www.jodi.org>>, último acesso: fev, 2015.

<sup>10</sup> <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/supermarioclouds/>

Devemos desde logo afirmar que essas supostas mutações não são de nenhum interesse se não forem integradas às dimensões de um devir estético no sentido mais amplo do termo. Não basta boa vontade e prazer em comunicar, produzir, interagir. As imagens dos artistas necessitam da necessidade, da marca de necessidade. É essa necessidade que faz das imagens verdadeiros acontecimentos: a produção de imagens que experimenta o devir na sua dimensão indissociavelmente ontológica e prática. O que conta aqui é a imagem como acontecimento. Trata-se de um problema ontológico, um devir imagem das coisas, uma passagem entre imagens que suprima o ser representado por elas.

Com base nessa premissa, sintetizo alguns devires estéticos emergentes em potencialidades dialógicas – às vezes paradoxais, mas não excludentes – relacionando-os a uma breve cartografia dos projetos político-afetivos que vem surgindo na arte contemporânea (mesmo conscientes do caráter provisório e incompleto desse esforço), a partir a popularização do computador e das redes telemáticas nas práticas de vivência e partilha dos afetos no cotidiano: a) Representar-Simular-Apresentar; b) Fragmentar-Virtualizar-Estesiar; c) Misturar-Samplear-Criar; d) Participar-Colaborar-Partilhar; e) Programar-Hackear-Eстетizar; f) Emancipar-Institucionalizar-Circular.

Ademais, apostando numa visão menos tecnicista (embora em outro momento acreditamos ser necessário discutir com mais profundidade algumas propriedades mencionadas como a interatividade), é possível, refletir sobre as ressignificações das práticas individuais e coletivas nas experiências sensíveis, ou melhor, os devires estéticos (processos de intersemiose e apropriações estéticas) emergentes nas artes, sobre as possibilidades de percepção estética das artes, mediadas por computador dentro, e fora, do ciberespaço. A partir dessa reflexão podemos entender algumas das transformações no reconhecimento social e imaginação criativa acerca do uso das tecnologias digitais na contemporaneidade.

**a) Representar-Simular-Apresentar:** Os suportes tecnológicos têm mudado muito a nossa forma de ver o mundo; sobretudo porque já o vemos de formas diferentes. O que podemos dizer da passagem da imagem técnica para a imagem digital?

Segundo Couchot (1999, p.42):

Com as tecnologias numéricas, a lógica figurativa muda radicalmente e com ela o modelo geral da figuração. Ao contrário do que se poderia prever, o pixel, sendo um instrumento de controle total, torna na verdade bem mais difícil a morfogênese da imagem. Enquanto para cada ponto da imagem ótica corresponde um ponto do objeto real, nenhum ponto de qualquer objeto real pré-existente corresponde ao pixel. O pixel é a expressão visual, materializada na tela, de um cálculo efetuado pelo computador, conforme as instruções de um programa. Se alguma coisa pré-existe ao pi-

xel e à imagem é o programa, isto é, linguagem e números, e não mais o real. Eis porque a imagem numérica não representa mais o mundo real, ela o simula.

Essa passagem das imagens da representação ótica à simulação numérica levou muitos artistas como o já citado Cory Arcangel e a dupla Thompsom e Craighead (“*Trigger Happy*”, 1998) a reelaborem e deslocarem pixel a pixel (aglutinação de *Picture* e *Element*, ou seja, o menor elemento da imagem digital) as possibilidades criativas, lúdicas e estéticas da imagem em ambientes digitais e/ou conectados em rede. Muitos são os historiadores da arte que já se debruçam mais a fundo no universo dos jogos de computador e das redes telemáticas (figura 2).



**Figura 2:** Captura de tela do projeto “*Trigger Happy*”: “A existência da noção de "autor" constitui o momento privilegiado de individualização na história das idéias , conhecimento, literatura , filosofia e ciências. Ainda hoje, quando reconstruir a história de um conceito, essas categorias parecem relativamente fraca”.

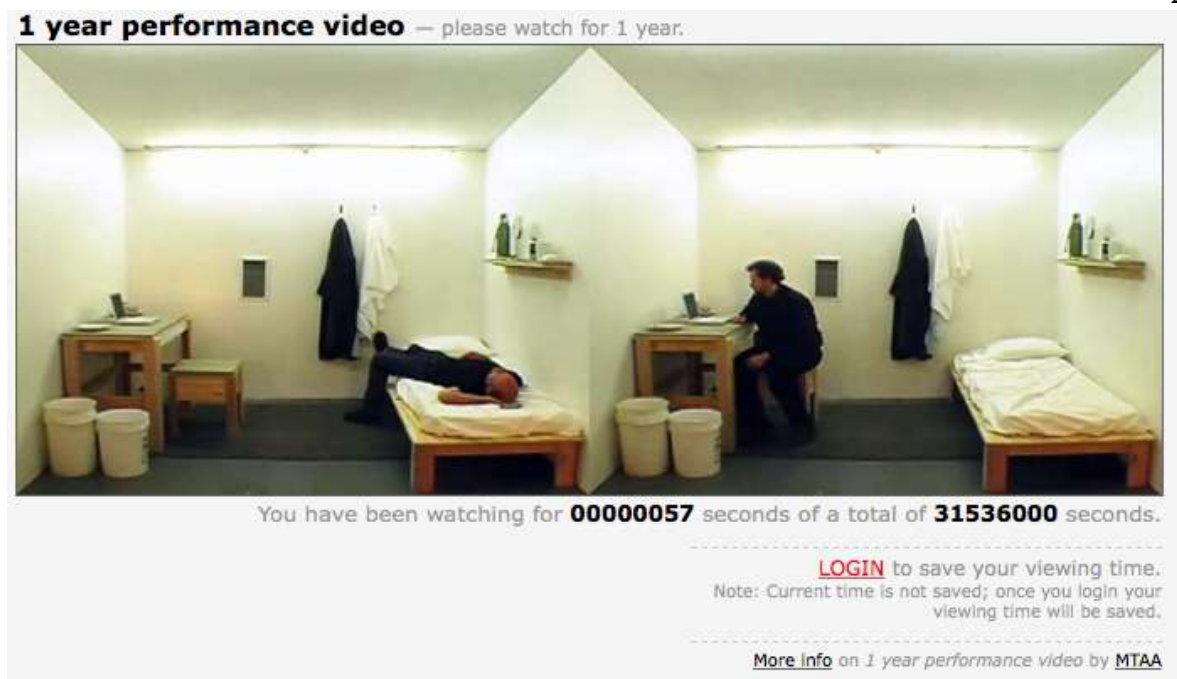
Fonte: Página oficial do projeto *Trigger Happy*<sup>11</sup>.

**b) Fragmentar-Virtualizar-Estesiar:** Corpo, espaço e tempo. Performance em rede. Os limites do corpo vivo foram o mote para vários artistas da década de 60 e 70. Nos anos 90, o corpo continuava a ser ostensivamente referenciado, embora disperso, estilhaçado e encenado em metamorfose. A exemplo da esquizofrênica relação do espaço e do tempo, ou melhor, dos espaço-tempos na contemporaneidade, o corpo cibernético é híbrido. As identidades, fluidas e a subjetividade, um eterno tornar-se. Por transitar em espaços

<sup>11</sup>Disponível em: <<http://www.triggerhappy.org>> e <<http://www.turbulence.org/Works/1year/performancevideo.php>>. último acesso: fev, 2015.

também híbridos e temporalidades diversas, muitos artistas utilizam as redes telemáticas, principalmente, a *internet*, como ferramenta e como arena para: se reposicionar corporalmente em espaços públicos e privados, reais e virtuais; explorar a construção, a percepção e até mesmo a invenção da identidade; produzir novas subjetividades; Redefinir materialidade, mobilidade e presença. Para tanto, identidades e corpos são vendidos em leilões *online* nas intervenções artísticas de Michael Daines (“*The Body of Michael Daines*”, 2000) e Keith Obadike (“*Blackness for Sale*”, 2001); Heath Bunting e Kayle Brandon documentam em fotografias e *blogs* suas tentativas de atravessar fronteiras internacionais individualmente, em “*Vertex-Projet*” (1995-2000); Em “*1 year performance video*”, o *M.River & T.Whid Art Associates* (MTAA), as identidades virtuais da dupla Mike Sarf e Tim Whidden, tensionam nossas percepções do tempo, nossa relação indicial com a realidade e ainda fazem uma crítica acerca da progressiva substituição da vivência dos afetos e das experiências cotidianas pelas que são mediadas pelos meios de comunicação (figura 3).

- c) **Misturar-Samplear-Criar:** A partir de 1990, expressões como hibridismo, mestiçagem sincretismo ou poética das passagens começaram a ser utilizadas por Lucia Santaella, Arlindo Machado, Icleia Cattani e outros, para referir-se à dissolução das fronteiras entre os suportes e as linguagens, bem como também à reciclagem ou à “sampleagem” dos materiais que circulam nos meios de comunicação. Embora esses processos de intersemiose já sejam problematizados desde as vanguardas estéticas do começo do século XX, as passagens da imagem artesanal à fotográfica e desta para a analógica, já demonstraram o quanto intrincado ou mesmo desnecessário é delimitar o próprio conceito de arte. Hoje, com a pulverização da imagem em *pixels* e a circulação de informação em redes de computadores, é difícil prever as potencialidades afetivas, motoras, lúdicas, sensório-perceptivas e cognitivas, bem como os limites e as interações desta produção imagética com as sensibilidades e as inteligências humanas.



**Figura 3:** Captura de tela do projeto “*1 year performance video*”. “Um ano de vídeo-performance – por favor assista por um ano. Você assistiu 57 segundos do total de 31.536.000 segundos. LOGIN para salvar seu tempo de visualização. Nota: O tempo corrente não está salvo; uma vez logado seu tempo de visualização será salvo. Mais informações sobre *1 year performance video* em MTA. Fonte: Página oficial do projeto 1 year performance vídeo<sup>12</sup>.”

**d) Participar-Colaborar-Partilhar:** Afora as potencialidades listadas acima, as obras realizadas em rede colocam em questão os princípios de autoria e interatividade com que tendem a criar imagens “em abismo”, que nos levam a perder-nos num labirinto caleidoscópico de sentidos múltiplos. Logo, faz-se necessário compreender melhor a noção de interatividade e como esta noção se relaciona à de autoria.

Com a popularização das tecnologias multimídia, no início dos anos 90, surgiram as primeiras conceituações e taxinomias acerca do que era interatividade. Hoje, propriedade inerente às mídias digitais, a interatividade ganha outros contornos no campo das artes como ferramenta de colaboração e participação na criação e fruição das obras. O desenvolvimento de “*Carnivore*”, do *Radical Software Group* (RSG), envolveu vários programadores e artistas. Já em “*Zapatista Tactical FloodNet*”, o *Electronic Disturbance Theater* (EDT) coordenou uma ação coletiva de desobediência civil congestionando os servidores de *internet* com enorme fluxo de tráfego, contra empresas e instituições, entre elas o gabinete do ex-presidente mexicano, Ernesto Zedillo. (TRIBE; JANA, 2007, p.40)

**e) Programar-Hackear-Estetizar:** Dadaístas cibernéticos, com formação em fotografia e

<sup>12</sup>Disponível em: <<http://www.turbulence.org/Works/1year/performancevideo.php>>. último acesso: fev, 2015.

videoarte, relembro o duo de artistas jodi (Joan Heemskerk e Dirk Paesmans). Eles veem um *website* como obra de arte (“*website-as-art-work*”), brincam com imagens, *scripts* HTML (*HyperText Markup Language*, uma linguagem computacional para *Internet*)<sup>13</sup>, “hackeando” jogos de computadores, ou seja, encontrando falhas nos sistemas computacionais para fazer *mods* (modificações em jogos existentes) ou *machinimas* (filmes editados com imagens do *gameplay* – “cenas jogáveis” – ou *cutscenes* – “cenas cinematográficas” de jogos de computador). A partir disso, demonstram que a *Internet* não é apenas um novo meio de acesso a informação, mas também um meio artístico. Dirk Paesmans, reitera essa provocação:

Exploramos o computador por dentro, e refletimos isso na *net*. Quando um observador olha para o nosso trabalho, estamos dentro do computador dele. Existe este *slogan* de *hackers*: “Nós amamos o seu computador”. (...) E temos a honra de estar no computador de alguém. Você está muito perto de uma pessoa quando você está dentro do computador dele. Acho que o computador é um dispositivo para entrar na mente de alguém. Nós substituímos essa noção mitológica de uma sociedade virtual na *net*, ou seja lá o que for, com o nosso próprio trabalho. Nós colocamos a nossa própria personalidade lá.<sup>14</sup>

Outros exemplos dessa prática podemos encontrar nos já citados projetos de *software art* de Mark Napier ou de “hacktivismo” do coletivo RSG.

**f) Emancipar-Institucionalizar-Circular:** Os museus ignoraram a arte eletrônica e digital até o início dos anos 90. Em reação a essa indiferença Alexei Shulgin e Natalie Bookchin, numa *Introdução a net.art (Introduction to net.art)*<sup>15</sup>, à guisa de manifesto, definem o objetivo dos net.artistas: crítica institucional, mantendo independência de burocracias institucionais. Ainda nessa introdução-manifesto, os artistas montam um bem-humorado “Guia ‘faça você mesmo’ para a net.art”, mas não descartam a possibilidade de interfaces com as instituições e corporações, com finalidade de produzir objetos para exibição em galerias, trabalhar dentro da instituição ou mesmo utilizar estratégias artísticas radicais para a promoção de produtos. Acerca desse e de outros projetos de arte no ciberespaço,

<sup>13</sup> <http://www.jodi.org>, primeiro *web-site-as-art work*, lançado em 1993.

<sup>14</sup> Original: *We explore the computer from inside, and mirror this on the net. When a viewer looks at our work, we are inside his computer. There is this hacker slogan: "We love your computer". (...) And we are honored to be in somebody's computer. You are very close to a person when you are on his desktop. I think the computer is a device to get into someone's mind. We replace this mythological notion of a virtual society on the net or whatever with our own work. We put our own personality there.* Trecho da entrevista registrada na lista de discussão nettime.org.

Disponível em: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9708/msg00112.html>. Ativa desde 1995 durante a Bienal de Veneza, a nettime é uma das mais antigas listas de discussão sobre estética, política e ética nas redes. Para mais informações: <http://www.nettime.org>.

<sup>15</sup> <http://www.easylife.org/netart/>

Leão (2005, p.533) afirma que,

A qualidade artística de vários desses projetos é tão grande que muitos dos mais renomados museus estão abrindo suas portas e investindo na aquisição de obras de net arte. Entre esses espaços destacam-se: a Bienal de Veneza; o Documenta de Kassel; a Bienal de São Paulo; a Bienal de Whitney e o portal Net Art da Whitney – ArtPort; o Museu de Arte Moderna de São Francisco (SFMOMA); o Walker Art Center; o Tate Gallery; o Museu de Guggenheim; o MASS MoCA (North Adams, Estados Unidos), entre outros.

Mesmo assim, muitos artistas continuam a trabalhar de forma independente, exaltando princípios de emancipação do sistema e em vez de venderem os trabalhos, publicam de forma gratuita em *sites*, listas de e-mail e outros locais de encontro virtuais ou não. Por exemplo, o já citado jodi. Em 1999, eles levaram o prêmio máximo na categoria artes do *Webby Award* e utilizaram o discurso de agradecimento para criticar o evento: “*Ugly commercial, sons of \*\*\*\*\**”<sup>16</sup>. Também destaco os trabalhos de “hacktivismo” de Cornelia Sollfrank ou do coletivo EDT. Verifiquei, ainda, que muitos desses trabalhos não estão mais em funcionamento na rede.

Portanto, vale ainda destacar a inerente natureza impermanente, imaterial e imediata desses projetos e a dependência de equipamentos (*hardwares*) e de programas (*softwares*), que rapidamente se tornam obsoleto e colocam um desafio às galerias e aos colecionadores: como arquivar, preservar e circular? Os museus e organizações de arte são algumas das entidades responsáveis em operacionalizar formas de não perder para sempre esses conjuntos sensíveis contemporâneos. Muito mais que obras de arte, esses trabalhos são ideias, sensibilidades e métodos que explicitam práticas individuais e coletivas que agenciam outras maneiras de partilha do sensível e de imaginação criativa.

Se elenquei as potencialidades dialógicas acerca do campo da arte contemporânea foi com o intuito de destacar alguns dos universos audiovisuais interativos de ressignificações das práticas individuais e coletivas nas experiências sensíveis e traçar algumas linhas de força dos devires estéticos emergentes também apropriados na criação de narrativas audiovisuais e interativas mediadas por computador dentro, e fora, do ciberespaço. Universos narrativos audiovisuais e interativos, os UFDs, bens materiais e simbólicos que atualizam e se atualizam nas práticas sociais do cotidiano como a própria fruição estética de ver um filme.

Segundo André Parente e Victa de Carvalho (2009, p.29):

<sup>16</sup><http://www.webbyawards.com/press/archived-speeches.php#1999>



Na esfera do pensamento, claramente assistimos ao processo de transformação da teoria cinematográfica, que pensa a imagem não mais como um objeto, mas como acontecimento, campo de forças, sistema de relações que coloca em jogo diferentes instâncias enunciativas, figurativas e perceptivas da imagem. Importantes questionamentos parecem girar em torno do modo como diferentes revisões e formulações dos dispositivos imagéticos, aliados às novidades tecnológicas, estão afetando a nossa relação com as imagens.

As ideias descritas por Parente e Carvalho corroboram como o nosso ponto de partida que é a problematização da produção audiovisual ficcional e interativo, tendo em vista uma tensão entre seu modelo hegemônico (televisão e cinema) e suas possibilidades de desvio e reinvenção no contexto das tecnologias digitais.

Por isso, ao divagar objetivamente pelo universo das artes contemporâneas, acredito, ao contrário de Lunenfeld, que ainda é cedo para deslocar o cinema interativo para o reino do mítico. Porém, se está no plano do mito, então já faço parte dos evocadores dele. Principalmente, porque o cinema enquanto expressão artística e produto de mercado não se restringiam ao cinema industrial estadunidense, uma vez que eles não foram os únicos a realizar filmes com fruição mais participativas que convidam o espectador a tomar decisões para dar continuidade a narrativa ou filmes com possibilidades de fazer outras combinações, como criar histórias alternativas.

Pode-se aproximar isso do cometário que Shaw (2009, p.194) faz sobre o futuro da experiência cinemática:

A história do cinema é uma história de experimentação tecnológica, de relações entre espectador e espetáculo, bem como de mecanismos de produção, distribuição e exibição que atam o cinema a condições econômicas, políticas, sociais e ideológicas. Acima de tudo, é a história da exploração criativa de capacidades expressivas diversamente incomuns dessa notável mídia contemporânea. (...) Assim, a hegemonia hollywoodiana das modalidades cinematográficas está sendo cada vez mais desafiada pelas potencialidades das tecnologias de mídias digitais, ao mesmo tempo que as modalidades digitais de produção e exibição de conteúdos cinemáticos têm estabelecidos plataformas mais apropriadas para a contínua evolução das tradições do cinema expandido, independente e experimental.

Seguindo essa ideia, alguns trabalhos, que experimentaram modalidades interativas entre o que está sendo exibido e a participação da platéia durante uma sessão de cinema, mesmo antes popularização das mídias digitais, podem ser listados. Em “*Kinoautomat*” (1967), do checo Radúz Činčera, exibido na Expo 67, em Montreal, é um dos primeiros – se não o primeiro – filmes interativos da história. As sessões desse filme foram marcadas por diversas interrupções nas quais um ator interage com o público dando duas opções de

continuidade da trama; Em “*Clue*” (1985) do inglês, Jonathan Lynn, filme baseado no jogo de tabuleiro “Detetive” (“*Clue*”), de acordo com o voto da maioria do público, um de três finais possíveis era exibido. Lembro ainda dos filmes “Fumar/Não fumar” (1993), do francês Alain Resnais nos quais a escolha acontece antes da sessão começar: o espectador escolhe qual filme assistir. O início da narrativa é o mesmo para os dois, mas, em “Fumar”, o personagem principal fuma num momento crucial da trama, fato que acarreta em consequências diferentes do enredo de “Não fumar”, no qual o protagonista não fuma.

Como exemplificado, a não exclusividade dos cineastas dos Estados Unidos em pensar um filme mais colaborativo, apontam que desde a década de 60 há uma da atmosfera comunicacional em que desejos por novas formas de fruição de produtos audiovisuais interativos estão presente, entre eles a vontade de experimentar, inteligivelmente e sensorialmente, filmes com interatividade. Filmes esses que propõe ao espectador um pacto de leitura não-linear e um engajamento físico e imaginativo para além da experiência fílmica tradicional.

### **2.1.2 Interatividade: Da definição ao conceito em rede**

Sala escura, projeção de imagens em movimento na tela, sincronizados ou não com uma trilha sonora e tempo determinado pela narrativa. Essas são as condições para abertura dos portais inteligíveis, sensíveis e imaginais do dispositivo cinematográfico quando definido em sua estabilidade e unidade estético-expressiva. Estabilidade e unidade essas construídas nas práticas e usos no cotidiano dessa técnica social. No entanto, desde o final do século XIX quando surgimento dos primeiros cinemas até hoje, muitas obras cinemáticas e produtos audiovisuais reinventaram e continuam reinventam o dispositivo cinematográfico. Em relação aos mecanismo, efeitos e relações esses “desvios” do cinema, podem ser distinguidos em termos arquitetônicos (lugar de fruição), tecnológicos (a projeção de imagens em movimento, sincronizados ou não como a trilha sonora) e discursivos (narrativa).

Dos anos 80 para cá, a atmosfera comunicacional não é mais a mesma dos primeiros cinemas, nem tão pouco da época áurea do cinema hollywoodiano, ou mesmo do cinema pós-guerra. Com o surgimento e popularização das tecnologias digitais de informação e comunicação, os grandes conglomerados midiáticos se reorganizaram para atender a um público que não pode ser mais auferido em termos de audiência. Nessa reestruturação da atmosfera comunicacional entre vida mediada e imediata, as artes continuam como pioneiras em apontar deslocamentos e desvios do modelo canônico de produção, fruição e circulação, desafiando a es-

tabilidade e unidade estética dos produtos audiovisuais narrativos e interativos, quando não pensados, exclusivamente, para o consumo massivo. Em contrapartida, nos usos cotidianos dos meios de comunicação pode-se verificar as primeiras apropriações desses formatos experimentais e a tentativa de inseri-los de forma controlada e lucrativa no mercado (redes sociais, i.e. facebook, sites de compartilhamento de conteúdo em vídeo, ex: *YouTube*, *Vimeo*, entre outros). Entre esses dois extremos (aparentes), as pessoas consomem o que chega como novidade para elas enquanto produtos culturais – materiais e simbólicos –, e esse consumo gera novas demandas<sup>17</sup>, como a da interatividade, corroborando a previsão que Murray (2003, p.71-72) fez há mais de 10 anos:

Ao julgar pelo panorama atual, podemos esperar um enfraquecimento contínuo dos limites entre jogos e histórias, entre filmes e passeios de simulação, entre mídias de difusão (como televisão e rádio) e mídias arquivísticas (como livros ou videotape); entre formas narrativas (como livros) e formas dramáticas (como teatro ou cinema); e mesmo entre o público e o autor.

Hoje, a interatividade é entendida como uma atividade e uma propriedade inerente às mídias digitais como a hipermídia – meio e linguagem emergente no ciberespaço. Contudo, talvez nenhum termo associado às mídias digitais esteja tão desgastado e seja tão vago quando esse.

Verificamos que vários autores discordam quanto à definição precisa do termo, por exemplo, Manovich (2001), Ryan (2005), Aarseth (1997), Primo (2008) entre outros.

Para Manovich (2001, p.66),

As novas mídias [digitais] são interativas. Em contraste com a mídia tradicional, onde a ordem de apresentação era fixa, o usuário agora pode interagir com um objeto midiático. No processo de interação, o usuário pode escolher quais elementos visualizar ou quais caminhos seguir, gerando, assim, uma obra única. Desse modo, o usuário torna-se co-autor da obra.

---

<sup>17</sup>Podemos citar algumas dessas novidades: a TV via satélite (antiga TV a cabo) com aplicações interativa, a TV digital interativa (TVi), a TV por internet, as narrativas transmidiáticas, o uso da segunda tela, os jogos de mídia locativa (JML), plataformas de distribuição de vídeos interativos como *Interlude* e o *Google Chrome*, sites de compartilhamento de conteúdo como o *YouTube* e o uso da *gamification* (“gamificação”) em contextos educacionais e corporativos.

Na visão de Ryan (2005), o termo interatividade tem sentido mais pragmático, mais perto do senso comum da palavra:

[...] um texto digital é interativo, porque quando o usuário executa uma ação, o programa reage executando certo módulo de código que altera o estado global do sistema. (...) um texto genuinamente interativo envolve não apenas escolhas, mas também um empenho de duas partes que cria um laço (*loop*) de *feedback*. As duas partes podem ser duas mentes humanas como numa conversa ou narrando histórias orais; também podem ser um agente humano e o mundo, porque o mundo “reage” quando o agente executa uma ação; ou podem ser um humano e um sistema programável, porque um sistema pode simular uma mente ou um ambiente dinâmico<sup>18</sup>.

Já para Murray (2003), a interatividade enquanto propriedade das tecnologias digitais, faz emergir, “três prazeres característicos”: Imersão, Agência e Transformação.

Segundo Murray (2003, p.102),

“Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo nosso sistema sensorial.

Já agência ou agenciamento é “uma capacidade gratificante de realizar ações significativas a ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 2003, p.127). Por último, a transformação é uma capacidade que o mundo virtual tem de moldar-se e recriar-se através do interagente, tornando-o uma espécie de co-autor e permitindo que as interações sejam menos previsíveis. Sendo assim, um ambiente narrativo e interativo têm potencialidade de ser multiforme (rizomático) e/ou multissequencial (labiríntico) mediante a reformulação da narrativa como uma situação de navegação do interagente (MURRAY, 2003, p.153).

No campo que se consolida como *game studies* (ludologia), a interatividade, agora mediada por computador, é vista como inata ao desenvolvimento da linguagem dos jogos de computador, pois, independente de ter uma narração, o jogador interage com imagens

---

<sup>18</sup>Original: (...) *a digital text is interactive, because when the user performs an action, the program reacts by executing a certain module of code that alters the global state of the system. For me a genuinely interactive text involves not only choice, but also a two-sided effort that creates a feed-back loop. The two sides can be two human minds, as in conversation or oral storytelling, they can be a human agent and the world, because the world “kicks back” when the agent performs an action; or they can be a human and a programmable system, because a system can simulate a mind or a dynamic environment.*

enviadas a um aparelho que as simulam – uma televisão ou um monitor –, para em seguida dar ao jogador um *feedback* dessa ação.

[...] a palavra *interativo* opera textualmente ao invés de analiticamente, à medida que ela conota várias ideias vagas de telas de computador, liberdade do usuário e meio personalizado, enquanto denota nada. Sua implicação ideológica, no entanto, está clara o suficiente: que humanos e máquinas são iguais parceiros na comunicação, causado por nada mais do que a simples habilidade da máquina de aceitar e responder a interação (*inputs*) humana. (...) Afirmar um sistema interativo é concedê-lo um **poder mágico** (AARSETH, 1997, p. 48, *grifo do autor, grifo nosso*, tradução nossa)<sup>19</sup>.

Mas que poder mágico seria esse?

Essa modalidade de interatividade poderia ser um componente de intensificação da experiência fílmica? Não seria ela, o entre-espaco, ou o “círculo mágico”, primordialmente, um componente de intensificação da experiência do jogar. Não seriam as artes (ou qualquer outro texto – produto semiótico), entre elas o cinema, uma prática ritualística e um lugar mágico desde as origens?

De acordo com Huizinga (2000, p.3), um dos autores mais citados pelos ludologistas:

A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o “lugar sagrado” não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.

Se o círculo mágico não está restrito ao jogo, é possível o jogo ser um modelo para se pensar a experiência da arte. Ou seja, não seria a arte um jogo? Ou seja, o espaço lúdico desse círculo pode conter esse poder mágico da interação afirmado por Aarseth. Se essa atmosfera interacional realmente existe, ela borra as fronteiras entre o jogo e a experiência da arte, ou mesmo, entre os *games* e o cinema.

Segundo Juul (2003), os jogos de computador podem ser definidos com base em 6 características: 1) são baseados em regras; 2) têm resultados quantificáveis e variáveis; 3) têm valores atribuídos aos resultados possíveis, positivos e negativos; 4) o jogador investe esforço

<sup>19</sup>Original: *The word interactive operates textually rather than analytically, as it connotes various vague ideas of computer screens, user freedom, and personalized media, while denoting nothing. Its ideological implication, however, is clear enough: that humans and machines are equal partners of communication, caused by nothing more than the machine's simple ability to accept and respond to human inputs. (...) To declare a system interactive is to endorse it with a magic power.*

a fim de influenciar o resultado; 5) os jogadores estão ligados aos resultados do jogo no sentido de que um jogador será o vencedor se um resultado positivo acontece, e perdedor e se um resultado negativo acontece; 6) O mesmo jogo [conjunto de regras] pode ser jogado com ou sem consequências na vida real.

Apoiando-me em Jull, aponto que, estruturalmente, os filmes interativos (*online*) aproximam-se da mecânica dos jogos de computador exceto por duas características: 1) Esses filmes não têm resultados quantificáveis e variáveis, logo, 2) os interagentes não estão ligados a nenhum tipo de resultados.

De qualquer modo, sejam mais próximos do cinema ou dos jogos a atmosfera comunicacional em um filme interativo se dá, em grande parte, pela imersão no ciberespaço, um ambiente (virtual) rizomático que pode ser alterado de acordo com a nossa participação pela das interações mediadas por computador.

Por fim, entendemos que a não-linearidade, já experimentada na montagem cinematográfica, é insuficiente para expressar a compreensão acerca das possibilidades narrativas múltiplas nos formatos audiovisuais para a hipermídia e TVi, entre eles os filmes interativos.

Ainda de acordo com Murray (2003, p.48),

as histórias impressas e nos filmes estão pressionando os formatos lineares do passado, não por mera diversão, mas num esforço para exprimir uma percepção que caracteriza o século XX, ou seja, a vida enquanto composição de possibilidades paralelas. A narrativa multiforme procura uma existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas. Seja a história de múltiplas formas um reflexo da física pós-einsteiniana, ou de uma sociedade secular assombrada pela imprevisibilidade da vida, ou de uma nova sofisticação no modo de conceber narração, suas versões alternadas da realidade são hoje parte do nosso modo de pensar, parte da forma como experimentamos o mundo.

Por isso, o termo não-linearidade imbrica-se ao de *multissequencialidade*. Ao falarmos de filmes multiformes ou multissequenciais, estamos frisando que esses produtos audiovisuais permitem ao interagente – a navegação por diferentes caminhos, sejam eles por meio da

condução narrativa ou da escolha de ponto de vista, ou mesmo do acesso a conteúdos complementares, por exemplo.

Já no contexto da ludologia a *não-linearidade* é vista como intrínseca à noção de cibertexto, termo proposto por Espen Aarseth, no início dos anos 90, no qual

Como o prefixo *ciber* indica, o texto é visto como uma máquina – não metaforicamente, mas, como um artifício mecânico para a produção e consumo de signos verbais. Da mesma forma que um filme é impraticável sem um projetor e uma tela, assim um texto deve consistir de um meio material bem como de uma coleção de palavras. A máquina, claro, não está completa sem uma terceira parte, o operador (humano), e é dentro desta tríade que o texto acontece. (AARSETH, 1997, p. 21, grifo do próprio autor, *tradução nossa*)<sup>20</sup>

Não convém aqui, nos alongar em explicações sobre o termo *cibertextualidade*, mas essa denominação é sugerida por analogia ao cibertexto. Esse termo tenciona esclarecer uma ampla gama de atividades de leitura com algum tipo de *feedback*, de informação retroalimentada, ou seja, uma literatura ergódica<sup>21</sup>, incluindo jogos de computador e hipermídia.

Em tempo, de acordo com Giannett (2002, p. 105) “os sistemas interativos digitais são sistemas abertos, complexos e pluridimensionais, nos quais o receptor, além de atuar mentalmente, desempenha um papel prático fundamental na efetivação física das obras.”. No entanto, esse papel prático dá-se pelas possibilidades de interação por uma interface gráfica presente, permanente ou temporária, na tela do computador, celulares, *tablets* e demais aparelhos de comunicação móveis.

Em termos semióticos, a interface do computador atua como um código que carrega mensagens culturais em uma variedade de mídias. Quando você usa a internet, tudo que você acessa – textos, música, vídeo, espaços navegáveis – passa pela interface do seu navegador [*browser*] e assim, por sua vez, na interface do seu sistema operacional. Na comunicação cultural, um código raramente é um simples mecanismo neutro de transporte; normalmente ele afeta a mensagem que é transmitida com sua ajuda. Por exemplo, ele pode fazer algumas mensagens fáceis de compreender e tornar outras incompreensíveis. (MANOVICH, 2001, p. 64)<sup>22</sup>

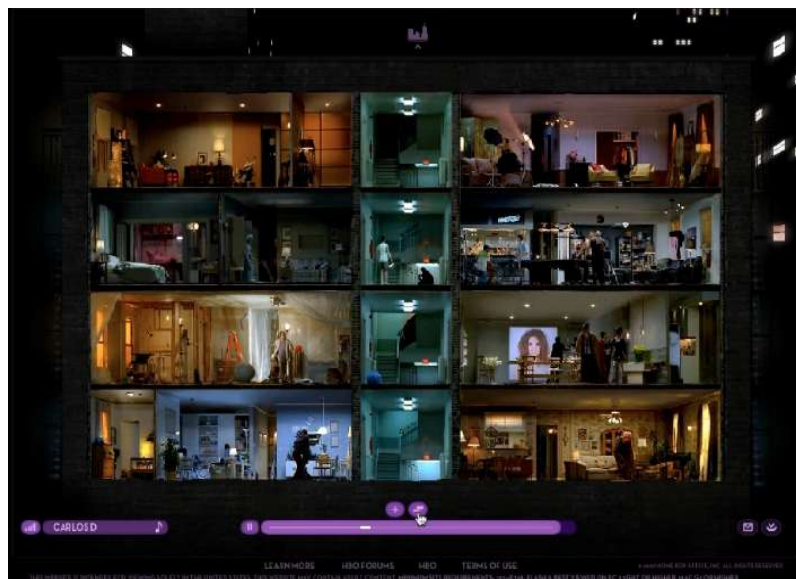
Ademais, como um portal inteligível, sensível e imaginal, a interface gráfica permite a

<sup>20</sup> Original: *As the cyber prefix indicates, the text is seen as a machine – not metaphorically but as a mechanical device for the production and consumption of verbal signs. Just as a film is useless without a projector and a screen, so a text must consist of material medium as well as collection of words. The machine, of course, is not complete without a third party, the (human) operator, and it is within this triad that the text takes place.*

<sup>21</sup> O termo “ergódico” advém da física e deriva das palavras gregas *ergon* e *hodos*, significando trabalho e caminho. (...) Ou seja, ao ler um cibertexto, algum caminho é percorrido e algum rastro é deixado pelo usuário (AARSETH, 1997, p.1).

<sup>22</sup> Original: *In semiotic terms, the computer acts as a code that carries cultural messages in a variety of media. When you use the internet, everything you access – texts, music, video, navigable spaces – passes through the interface of the browser and then, in turn, the interface of the OS. In cultural communication, a code is rarely simply a neutral transport mechanism; usually it affects the messages transmitted with its help. For instance, it may make some messages easy to conceive and render others unthinkable.*

imersão e navegação do interagente pela tela do computador seja por *links* objetivamente expostos e áreas clicáveis, evidenciando a mediação, pelo uso de marcas enunciativas (Ex.: “clique aqui para...”, “mova o cursor para...”) (figuras 4 e 6); Ou por *links* expostos de forma mais velada, mascarando a mediação, como, por exemplo, a partir do uso de metáforas ou ícones (figuras 5 e 7). Essa mecânica, voltada para favorecer uma imersão e navegação, determina a fluidez do que é apresentado desde uma caixa de *e-mail* até a exibição de filme interativo (CIRINO, 2012).



**Figura 4:** Exemplo de interface gráfica com *links* velados, sem marcas enunciativas, no filme interativo “*HBO Voyeur*”<sup>23</sup>.  
Fonte: Página oficial do projeto *HBO Voyeur*<sup>23</sup>.



**Figura 5:** Exemplo de interface gráfica com links expostos, com marcas enunciativas, no filme interativo “*A Gruta*”<sup>24</sup>.  
Fonte: Página oficial do projeto *A Gruta*<sup>24</sup>.

<sup>23</sup>Disponível em: <<http://archive.bigspaceship.com/hbovoyeur/#>>, último acesso: fev, 2015.

<sup>24</sup>Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ed-kmSqli08>>, último acesso: fev, 2015.





**Figura 6:** Exemplo de interface gráfica com links velados, sem marcas enunciativas, no filme interativo “Collapsus”.

Fonte: Página oficial do projeto *Collapsus*<sup>25</sup>.



**Figura 7:** Exemplo de interface gráfica com links expostos, com marcas enunciativas, no filme interativo “Collapsus”: “Use as setas para sacudir a cadeira”; “Avançar”.

Fonte: Página oficial do projeto *Collapsus*<sup>26</sup>.

Já que na tela do computador, não importa mais o espaço físico em que o filme se materializa, uma vez que a expansão espaço-temporal da obra não necessita mais ser exibida num lugar com estrutura física, nem ter o tempo de fruição determinado pelos realizadores. Ela só existe no tempo, no movimento, no uso contínuo. Esses produtos também são acrescidos de uma característica inerente às redes telemáticas: a ubiquidade.

<sup>25</sup>Disponível em: <<http://www.collapsus.com/experience.php>>, último acesso: fev, 2015.

<sup>26</sup>Disponível em: <<http://www.collapsus.com/experience.php>>, último acesso: fev, 2015.

Segundo Giannetti (2002, p. 85),

É sem dúvida com o emprego dos chamados novos meios, como os sistemas de telecomunicações, que essa dilatação espaço-temporal e material assume os sentidos mais amplos da ubiqüidade (a possibilidade de estar em todas as partes, em qualquer tempo ou simultaneamente), de desmaterialização (a independência da existência física/material do objeto) e de participação (a utilização dos recursos interativos que a rede permite).

Desse modo, quando relacionarmos convergência de mídias e interatividade, enfatizamos que a hipermídia é, atualmente, o suporte onde se desenvolvem essas novas formas narrativas interativas e que o principal recurso técnico específico para a navegabilidade multissequencial em ambientes hipermidiáticos é o *hiperlink*, ou simplificando, os *link*, presente na interface gráfica apresentada na tela do computador.

Como mostrado, no início dos anos 90, surgiram as primeiras conceituações e taxinomias acerca do que era interatividade. Hoje, propriedade inerente às mídias digitais, a interatividade ganha outros contornos no campo das artes como ferramenta de colaboração e participação na criação e fruição das obras. Por hora, nos apoiamos na abordagem sistêmico-relacional acerca da interação mediada por computador, de Alex Primo (2005). Vamos tratar apenas de dois tipos básicos: a interatividade mútua e a reativa. A interatividade mútua está relacionada à um diálogo espontâneo-aleatório, recíproco-recursivo, em constante negociação, que ocorre entre os interagentes (espectadores, ora usuários ora interatores), ou grupo de interagentes que compartilham um mesmo ambiente tecnológico. Por exemplo, troca de e-mails, ou qualquer forma de comunicação mediada por algum meio tecnológico desde uma conversa de bar entre amigos a videoconferências em tempo real. A esse tipo de interação relacionamos a potencialidade de criar redes *ad hoc* que facilita parcerias entre artistas para além das barreiras geográficas.

Por outro lado, a interação reativa depende da previsibilidade e da automação das trocas. Ela se realiza, de modo geral, entre um interagente humano e máquina ou entre máquinas, onde as relações potenciais de estímulo-resposta são impostas. Por isso, uma mesma troca reativa pode ser repetida à exaustão. Nessa perspectiva, a fruição estética é deslocada e a “leitura” exige operações participativas, embora pré-determinada (programadas, literalmente), mais próximas da jogabilidade dos *games* que a leitura de um livro ou a apreciação de um filme.

Após tudo que foi colocado até aqui, vale frisar que o termo interatividade, serve-me

como fio condutor para organizar uma rede conceitual em torno da experiência fílmica e interativa proporcionadas pelos filmes interativos online.

Por isso, ao relacionar o termo interatividade às noções já exploradas no cinema, na TV analógica e no vídeo como *não-linearidade*, *imersão*, e algumas emergentes das tecnologias digitais como *multissequencialidade*, *cibertextualidade*, *interface* e *ubiquidade*, verifica-se a insuficiência do termo filme interativo *online*, por si só, para definir um objeto de estudo. Pois, se por um lado há vagueza e imprecisão do termo interatividade, por outro os elementos híbridos entre o filme tradicional, o computador e os videogames, encontrados nos filmes interativos *online*, não são uniformes.

Por isso, esse termo não é melhor definição operatória inicial para delimitar o objeto empírico disparador das reflexões em torno do nosso *corpus* empírico da pesquisa: a experiência fílmica e interativa. Desse modo, proponho outro termo organizador para esse conjunto sensível emergente, pensado enquanto sistema, levando em conta suas interações, ciente que entre ordem e desordem, não uma definição estanque, mas sistêmica-relacional. Esse termo é: ciberfilme.

Análogo à noção de cibertexto, acreditamos que ciberfilme é mais adequado para demarcar algumas particularidades dos produtos audiovisuais narrativos e interativos desenvolvidos para as redes telemáticas que propõem um pacto de leitura com fluxo contínuo de informação retro-alimentada para além do engajamento proporcionado na experiência fílmica tradicional. Mais próximos da ideia de filme jogável (filme com elementos de jogos de computador), que de um jogo cinematográfico (jogos com elementos puramente narrativos), a experiência de um ciberfilme é marcada pelo convite ao interagente para imergir e navegar dentro de um universo narrativo multiforme ou multissequencial na qual cada interação tem um *feedback* imediato (como demonstrarei nos capítulos a seguir).

A interatividade reativa, neles, se dá mediada por uma interface gráfica (na tela de um computador, seja ela a de um celular ou a de uma *smart TV*) seja através do uso do *mouse*, teclado, ou pela tela sensível ao toque, a partir de *links* expostos ou velados: 1) conduzindo a narrativa da história, com múltiplos desdobramentos e finais diferentes, ou não; 2) optando por acompanhar múltiplos pontos de vista ou; 3) acessando conteúdos complementares à narrativa principal. Desse modo, o armazenamento e o acesso do conteúdo fílmico dá-se por meio de banco de dados – disponíveis em rede, via *streaming* nos *sites* oficiais dos filmes, por ora, gratuitamente.

Após tudo que foi colado, é importante ressaltar que a TV digital interativa (TVi) e, principalmente, a hipermídia inauguram outras complexidades para o audiovisual, mais semelhantes aos jogos de computador do que a TV propriamente dita – padrão hegemônico de distribuição de bens simbólicos. A partir do conceito de grade de programação, organizada por horários fixos de difusão em fluxo contínuo –, esses bens fluem em múltiplas direções (um para todos, todos para todos, todos para um, entre outros) de produção, distribuição e consumo.

Nessa perspectiva onde os hibridismos narrativos, imagéticos e sonoros de diferentes suportes de mídia se mesclam no ambiente da televisão (digital interativa) e da hipermídia, são oferecidos ao espectador outras modalidades de interação com esses produtos para além da capacidade interpretativa do processo de apreensão comum a qualquer forma de expressão humana. Consequentemente, surgem outras formas de materializar a imaginação criadora, de percepção estética e de reconhecimento social das obras desenvolvidas especialmente para esses ambientes. No entanto, deve-se levar em conta que a cadeia produtiva do audiovisual abrange tanto conceitos e métodos quanto estilos de vida, nos quais as principais características são gerar propriedade intelectual e bens materiais e imateriais de consumo. Esse novo modelo de comunicação em ambientes interativos, colaborativos e participativos também está focado na produção, distribuição e ao acesso público. Nesse caso, por causa do barateamento dos serviços de comunicação em rede, são ampliadas as possibilidades de partilha de saberes e de práticas comuns, em escala planetária, diferente do modelo comercial centralizador.

Além disso, o acesso e uso crescentes das tecnologias digitais redimensiona o desenvolvimento de produtos audiovisuais para atender ao público espectador da contemporaneidade, formado, em grande parte, por uma geração de pessoas nascidas a partir da década de 80. Dados divulgados pela Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República (Secom)<sup>27</sup>, no início de 2015, destacam que os brasileiros passam, em média, 4h31 por dia assistindo à TV, de segunda à sexta-feira e 4h14 no sábado e domingo, mas 65% dos jovens com até 25 anos acessam *internet* todos os dias. A exposição média diária desses jovens em frente do computador é de 4h59 durante a semana e de 4h24 nos finais de semana. Ou seja, em termo de consumo de mídias, esse público, no Brasil, passa mais tempo navegando na *internet* que assistindo à TV.

---

<sup>27</sup>Pesquisa Brasileira de Mídia 2015 (PBM 2015), dados apresentados pela Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República (Secom). Disponível em: <<http://www.secom.gov.br/atuacao/pesquisa/lista-de-pesquisas-quantitativas-e-qualitativas-de-contratos-atuais/pesquisa-brasileira-de-midia-pbm-2015.pdf>>; Último acesso: fev, 2015.

Logo, esse público emergente já está acostumado a ter uma relação não-linear e interativa com a informação e a comunicação, por isso, inclina-se a ter um olhar não menos atento aos estímulos visuais que dispersivo. Mais “hiperlincado”, em “pop-up”. A atitude “passiva” frente à tela do cinema, ou da TV, hoje, perde espaço à uma postura mais “ativa” frente à tela do computador. Tela essa, com interface gráfica clicável, ou melhor, navegável, que instiga um contato intenso ser humano-máquina, seja ela a tela do *smartphone*, do *tablet* ou de consoles de *videogames* (portáteis ou não), ou mesmo, da TV digital. Todos conectados em rede. Desse modo, o acesso à informação, para público contemporâneo, segue um fluxo contínuo, cibertextual, com retroalimentação de conteúdo e em ritmo acelerado.

É dentro desse panorama emergente das mídias digitais e das artes narrativas baseadas em formatos procedimentais, participativos, enciclopédicos e espaciais que os Universos Fílmicos Dinâmicos se inserem enquanto um problema cultural e um acontecimento comunicacional. E, como tal, busco tratar o tema escolhido com rigor metodológico, porém, sem perder o olhar crítico e reflexivo, mas também sensível.

Em relação ao cinema hegemônico – um dispositivo complexo cuja a experiência fílmica envolve aspectos arquitetônicos (espaço físico de fruição), tecnológicos (a projeção de imagens em movimento, sincronizados ou não como a trilha sonora) e discursivos (narrativa) –, os ciberfilmes encontram diferentes modos de produção e expressão, como por exemplo, ambientes multi-telas, possibilidades de serem montados em tempo real pelo “espectador” e ao mesmo tempo, são configurados para funcionar na rede (*online*).

No Brasil, algumas publicações trazem importantes cartografias e discussões teóricas acerca da problemática colocada. Em 1997, Arlindo Machado (2005) problematiza o passado e o futuro do cinema em *Pré-cinemas e Pós-cinemas*. Já em 2003, Lucia Santaella (2010), em um de seus últimos livros, *Culturas e Artes do Pós-Humano: Da Cultura das Mídias à Cibercultura*, dedica boa parte dele a analisar as ditas “Artes do Pós-Humano”, citando nomes seminais como Roy Ascott, Diana Domingues, Orlan, Gary Hill, Gilberto Prado, Suzette Venturelli, Tânia Fraga e Edurado Kac, artistas envolvidos com projetos nas áreas de realidade virtual, telepresença, cibermundos, *caves*, transe cibernético, transgênica, bio-robótica e nanoengenharia.

Dois anos mais tarde da publicação de Santaella, a antologia *O chip e o caleidoscópio: Reflexões sobre as novas mídias*, organizada por Lucia Leão (2005), traz artigos fundamentais sobre as novas mídias e a pesquisa de autores brasileiros acerca de temas como arte telemática; hiper-mídia; cinema interativo; ciberarte; entre outros. Em seguida, Kátia Maciel

(2009) reforça essa empreitada publicando mais uma antologia intitulada *Transcinemas*. Esse livro reúne artigos que versam sobre teorias e experiências do agenciamento contemporâneo entre cinema, artes visuais e mídias digitais.

Em nossas pesquisas anteriores<sup>28</sup>, busquei construir um panorama da evolução da narrativa em produtos de convergência e TV digital interativa (TVi) – das artes visuais aos produtos midiáticos – desde o surgimento e popularização das tecnologias digitais de captação de som e imagem. Ainda quando a pesquisa estava no primeiro semestre de desenvolvimento, sentimos a necessidade de expandir o panorama não só para o mundo dos jogos de computador e como também das redes telemáticas e da hipermídia – meio e linguagem emergente no ciberespaço.

Nesse multiverso de sentido dos ciberfilmes, depois de aberta a caixa de Pandora continuo a investigação pela Fita de Möbius. Um caminhar sem fim e nem início onde se pode percorrer toda a superfície narrativo-estética dos ciberfilmes. Superfície essa que analiticamente aparenta ter dois lados mas que, enquanto acontecimento comunicacional, só tem um.

## 2.2 Espelho de Alice: Da imagem técnica ao imaginário cinematográfico

Relembro que ao montar uma rede conceitual em torno da noção de interatividade, do discurso artístico (devires estéticos) ao científico (*new media*, *software*, *game studies* e *narratologia*), discorri sobre a falta de exatidão do termo interatividade. Por isso, o que pretendo fazer, daqui em diante, é concentrar-me mais especificamente sobre a noção de interatividade como fio condutor para investigar como ela se manifesta e é apreendida pelo consumidor de mídia digital ao vivenciar um ciberfilme. Em vez de excluir a noção de interatividade ou discutir sobre o que ela “realmente” é, proponho olhar para a interatividade como um importante termo na retórica cultural que se anexa às mídias digitais, ou seja, refletir sobre a interatividade enquanto macroconceito, rizoma e dispositivo das mídias digitais. Embora a interatividade possa não ser um termo muito exato para descrever qualquer funcionalidade específica das mídias digitais, por meio de seu uso diário vejo vir à tona em torno desse termo um tipo de poder imaginário – que denota um desejo para o “novo”, como parece emergir através das possibilidades de ações mediadas por computador durante a fruição estética no ato

---

<sup>28</sup>Projeto de pesquisa **A Construção da Narratividade Audiovisual para os Produtos de Convergência e Interatividade da Televisão Digital** orientado pelo prof. Dr. Eduardo Duarte (Decom-UFPE) e desenvolvido por mim de agosto de 2010 à julho de 2011 com apoio do PIBIC/CNPq. Pesquisa premiada com o primeiro lugar no XIX CONIC-UFPE (Congresso de Iniciação Científica) na área de Ciências Sociais Aplicadas. Publicada parcialmente, nos artigos: e; publicada em *Universos Fílmicos Dinâmicos: Estratégias Narrativas para Novas Mídias e Televisão Digital Interativa*. Revista GEMINIS, São Carlos, ano 2, n. 2, p. 215-237, 2011.

de ver um filme na contemporaneidade.

Ao longo da pesquisa ampliamos o mapeamento de ciberfilmes já realizado em pesquisa anterior (NASCIMENTO; SILVA, 2011). Dos vinte e sete ciberfilmes encontrados de 2010 a 2014 (anexo I), cito, como exemplo, “*Hypnosis*”<sup>29</sup> (1998), auto-intitulado como o primeiro filme interativo *online*, produzido pela My Interactive TV, filme onde em pontos determinados da narrativa é possível realizar três escolhas. Já em “*Five Minutes*”<sup>30</sup> (2014), de Maximilian Niemann e publicado pela a UNIT9, último filme mapeado, os interagentes têm de evitar que o personagem principal se transforme em um zumbi ao mantê-lo focado em suas memórias. Numa experiência que borra a linha entre um jogo de computador e filme interativo, esse “*live-action game*”. No entanto, os ciberfilmes que compõe o *corpus* dessa pesquisa são:

a) “**HBO Voyeur**” (2007), EUA, da BBDO<sup>31</sup>: Uma campanha de *marketing* da rede de TV americana HBO lançada no verão de 2007. O produto principal é um filme sobre pessoas que vivem em oito apartamentos na esquina da *Broome e Ludlow Streets*, em Nova York e; outras histórias de pessoas que vivem em ruas paralelas. Com opção de múltiplos pontos de vista e narrativas paralelas, a forma de interação principal é a possibilidade de acompanhar as histórias de forma não-linear e de acordo com o interesse do interagente.

b) “**A Gruta**” (2008), Brasil, de Filipe Gontijo<sup>32</sup>: Considerado primeiro filme interativo brasileiro (2008), dirigido por Filipe Gontijo. A história do filme gira em torno do jovem casal Luísa e Tomás e dos mistérios ocultos em uma gruta que fica nas proximidades da fazenda da família dela. Ao longo do filme o interagente tem a oportunidade de escolher sob qual perspectiva assistirá ao filme, que, dependendo da escolha, pode durar de até 40 minutos. No início, pode-se optar pela visão de Tomás ou de Luísa. Durante o filme, o interagente tem a possibilidade de mais 29 interações ao longo do filme (aos moldes de um livro-jogo<sup>33</sup>). A Gruta tem 11 finais diferentes.

c) “**Collapsus**” (2011), EUA, de Tommy Pallota<sup>34</sup>: projeto desenvolvido pelo *submarine-*

<sup>29</sup>Disponível em: <<http://www.my-interactive.tv/>>, último acesso: fev, 2015

<sup>30</sup>Disponível em: <<http://www.fiveminutes.gs/>>, último acesso: fev, 2015

<sup>31</sup>Disponível em: <<http://archive.bigspaceship.com/hbovoyeur/>>, último acesso: fev, 2015.

<sup>32</sup>Disponível em: <<http://www.filmejogo.com.br/>>, último acesso: fev, 2015.

<sup>33</sup>Livro-jogo: obra de ficção, que permite que o leitor participe da história, fazendo escolhas que conduzem a narrativa.

<sup>34</sup>Disponível em: <<http://www.collapsus.com/>>, último acesso: fev, 2015.

*channel*. Filme híbrido que alia animação, ficção e documentário, além da interatividade, para contar a história de 8 jovens que se descobrem em meio a uma conspiração energética e uma iminente crise dos combustíveis fósseis. *Collapsus* convida o interagente a tomar decisões em mini-jogos que influenciam no desenvolvimento da narrativa, e/ou acompanhar *videologs* e vídeos no *YouTube* dos jovens personagens ou especialistas sobre tema do filme.

Desenvolvidos em caráter experimental por alguns realizadores independentes e conglomerados midiáticos visionários, esses filmes foram selecionados para compor o *corpus* empírico da pesquisa por atenderem aos seguintes critérios: a) acesso gratuito disponibilizado pelos próprios realizadores, via *streaming*, em sites oficiais dos projetos; b) repercussão da crítica especializada e; c) participações e premiações em festivais nacionais ou internacionais de cinema.

Sem excluir os aspectos jogáveis, narrativos ou midiáticos, tenho a intenção de, no decorrer da análise desses filmes, pôr em diálogo os estudos em comunicação social e os estudos (predominantemente, estadunidenses) em novas mídias e hipermídia (*new media e software studies*), bem como os estudos de narratologia e a abordagem ludológica (*game studies*, originalmente escandinavos). Tudo isso, para criar condições de pesquisa que permitam investigar quais são, em seus mecanismos, em seus efeitos, em suas relações, os blocos de sensações movimentados pelos ciberfilmes quando estes convidam o público a vivenciar novas possibilidades de fruição estética ampliada pela interatividade, gerando, assim, uma reorganização do imaginário social enquanto experiências sensíveis.

Essa proposta teórico-metodológica multifacetada tenciona enfatizar a importância de abordagem complexa dos ciberfilmes enquanto textos híbridos, bem como investigar a experiência proporcionada por eles como um acontecimento comunicacional.

Para tanto, apresento, a seguir, as bases teórico-metodológicas acerca da relação entre a experiência sensível e imaginário social em torno no cinema.

### **2.2.1 Da magia à síntese**

De partida, não se pode negar a “civilização das imagens”, “pós-industrial”, “pós-histórica”, “pós-moderna”, nem que a imagem mental, diferente da imagem técnica (imagens visuais e linguísticas), continua tanto intangível em sua fugacidade, quanto preche de passado e de potência de futuro, passado-futuro. De fato, vivemos numa “civilização das imagens”, que



explora, crescentemente, as relações de poder comunicativo da imagem técnica, hoje, distribuída digitalmente, mas essa exploração pode também criar condições para a própria supressão do sentido ao impossibilitar-lhes um caráter simbólico.

Porém, se imagem de síntese (numérica) pode ser vista como a imagem técnica na era de sua distribuição digital, onde encontra-se nela a síntese – no sentido de coexistência rítmica de elementos conceituais (inteligíveis) e não-conceituais (sensíveis e imaginários), radicalmente heterogêneos e temporalmente dispersos?

Pode-se aproximar esse questionamento do comentário de Manovich acerca das mídias digitais enquanto tecnologias produtoras de imagens de síntese.

(...) a compreensão popular de novos meios de comunicação os associa ao uso de um computador para distribuição e exposição, mais que à produção. Por conseguinte, textos distribuídos por computador (*websites* e *ebooks*) são considerados novos meios, enquanto os textos distribuídos no papel não são. De maneira semelhante, as fotografias que são colocadas em um CD-ROM e requerem um computador para serem visualizadas também são consideradas novas mídias, as mesmas fotografias impressas em um livro, não são (MANOVICH, 2001, p. 43)<sup>35</sup>.

Embora o senso comum não esteja totalmente equivocado, Manovich (2001, pp.44-63) destaca a insuficiência e a limitação dessa compreensão para entender os efeitos da informatização sobre a totalidade da cultura e, conseqüentemente, a produção de filmes para hipermídia. Portanto, ainda segundo o autor, a chave-mestra para diferenciar as “velhas mídias” das “novas mídias” são cinco princípios: representação numérica; modularidade; automação; variabilidade e transcodificação cultural.

Dois desses princípios são basilares: 1. representação numérica - as mídias digitais são representadas em códigos digitais numéricos, podendo ser descritas de forma matemática; 2. modularidade - os elementos das mídias digitais – sons, imagens, formas ou comportamentos – são estruturas fractais representadas como coleções de amostras discretas (*pixels*, polígonos, caracteres, certificados), ou seja, em módulos. Outros dois são dependentes desses: 3. automação – as mídias digitais são capazes de verificar seu próprio funcionamento, efetuando medições e introduzindo correções, sem a necessidade da interferência humana, como os *softwares* de computador e aplicativos para celulares; 4. variabilidade - as mídias digitais seguem uma lógica de reprodução pós-industrial onde não se pode falar em cópias,

<sup>35</sup>Original: (...)the popular definition of new media identifies it with the use of a computer for distribution and exhibition, rather than with production. Therefore, texts distributed on a computer (*Web sites* and *electronic books*) are considered to be new media; texts distributed on paper are not. Similarly, photographs which are put on a CD-ROM and require a computer to view them are considered new media; the same photographs printed as a book are not.

mas em diferentes versões e formatos, que não são necessariamente criadas somente por um humano, mas também pelo computador. Como em um *blog*, onde cada leitor tem uma versão original independente do suporte, seja ele um *laptop*, um *tablet*, ou um celular.

Por fim, como soma dos quatro princípios acima, Manovich (2001, pp.44-63) destaca a transcodificação cultural, o quinto e último princípio, “a consequência mais importante da informatização dos meios”, pois é a partir da transcodificação cultural que as novas mídias reelaboram no ambiente digital os significados culturais das “velhas mídias”. Principalmente, porque as “velhas mídias” podem ser transformadas em “novas”, através da digitalização, ou seja, as mídias tradicionais podem ser transformadas em códigos numéricos.

A imagem de síntese, diferentes da imagem mimética do cinema, da fotografia e da televisão, se encontra em pontos de bifurcação (transcodificação cultural) entre a imagem técnica e os novos meios digitais de comunicação, mas como se dá a experiência estética – dessa tal dimensão “aurática” ou mágica, de que fala Benjamin –, na contemporaneidade?

A princípio, ao pensar essa transcodificação apenas em termos técnicos, fica a impressão que a imagem de síntese, ainda mais esvaziada da aura benjaminiana, guarda mais vínculos com a imagem técnica do que às vezes se gostaria de admitir. Se por um lado, essa codificação da imagem redimensiona alguns aspectos fisiológicos e cognitivos dessa experiência, por outro, pode restringir ainda mais as dimensões mágicas da imagem para alguém do mundo inteligível e do sensível.

Lembro que para Laplantine e Trindade (1996, p.7-8):

Embora as sociedades ocidentais tenham, nas últimas décadas, privilegiado as imagens como forma de conhecimento e de comunicação social, esse fenômeno que utiliza as imagens televisivas ou computadorizadas não trouxe consigo a emergência de um imaginário mais rico ou complexo. As imagens padronizadas não conseguiram construir, através de seus recursos simbólicos, qualquer universo do imaginário social que pudesse superar as antigas narrativas orais, o teatro das ruas e os rituais sagrados e profanos que fizeram parte durante séculos da composição do imaginário social.

Partindo dessa reflexão, é possível, fazer algumas aproximações entre os trabalhos de Walter Benjamin, Jonhathan Crary e Michel Maffesoli.

Passando, historicamente, do iconoclasmo e à iconofilia, da emergência das imagens técnicas (analógicas) à popularização da imagens eletrônicas e, em seguida, à banalização da imagens digitais, ou imagens de síntese, verifica-se que elas criam interfaces comunicacionais inteligíveis, sensíveis e inteligíveis entre o indivíduo, a sociedade e o mundo. É possível também, a partir dessa perspectiva, avançar a discussão acerca das possibilidades interativas das

mídias digitais e pensar a interatividade como um fenômeno social mais amplo, principalmente, no que tange à experimentação de produtos audiovisuais narrativos e interativos.

Benjamin (1987, p.165-187), ainda na primeira década do séc. XX, analisando a obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica, propõe que a máxima “arte pela arte”, como uma doutrina, uma teologia negativa da arte, aponta para uma transformação da percepção sensorial, do mundo das imagens. Antes mágicas e ritualísticas, elas, as imagens, gradativamente, reproduzidas tecnicamente se tornam auto-referenciadas, homogêneas e contínuas. Dessa determinação concreta, as imagens técnicas, a fotografia e o cinema entre elas, eximidas de autenticidade e de valor de culto, tencionam ser uma arte “pura”, alijada de sua função social e de sua finalidade.

Da partilha e vivência dos afetos como forma de produção de conhecimento, passando por uma epifania dos sentidos, a imagem técnica, orienta a percepção sensorial para um sentir técnico, um sentir lógico, racional, desmitificado. Desligado de sua existência “parasitária” do ritual, de sua “mágica”, esse pensar-sentir técnico acerca das imagens, fecha as portas do conhecimento humano ao êxtase e à estesia, ao irracional e ao imaginário e, ao fazer isso, reduz os mundos possíveis ao verificável e ao demonstrável. Se as obras de arte mais antigas surgiram a serviço de um ritual, primeiro mágico e depois religioso, pode o valor de culto da imagem técnica se perder no tempo? Sendo assim, a imagem técnica, pela primeira vez na história da humanidade, emancipa de fato a imagem da sua existência ritual ou mística?

Para Benjamin, não, pois embora a reprodução técnica da obra de arte seja uma prática que vai se impondo historicamente desde do final do século XIX com o surgimento da fotografia e, em especial, do cinema, a princípio a obra de arte sempre foi reproduzível, ou melhor, sempre foi imitável dentro das condições tecnológicas de cada contexto histórico-cultural.

Em linhas gerais, a reprodução técnica das imagens atinge um nível tal que começam a tornar objeto seu, não só a totalidade das obras de arte provenientes de épocas anteriores, como também a submeter os seus efeitos às modificações mais profundas da percepção tradicional da função social e finalidade da arte, como também a conquistar o seu próprio lugar entre os procedimentos artísticos.

Nas palavras de Benjamin (1987, p. 167):

Pela primeira vez no processo de reprodução da imagem, a mão foi liberada das responsabilidades artísticas mais importantes, que agora cabiam unicamente ao olho. Como o olho apreende mais depressa do que a mão desenha, o processo de reprodu-

ção das imagens experimentou tal aceleração que começou a situar-se no mesmo nível que a palavra oral. Se o jornal ilustrado estava contido virtualmente na litografia, o cinema falado estava contido virtualmente na fotografia. A reprodução técnica do som iniciou-se (...) Com ela não somente podia transformar em seus objetos a totalidade das obras de arte tradicionais, submetendo-as a transformações profundas, como conquistar pra si um lugar próprio entre os procedimentos artísticos.

Analisando e atualizando essa visão benjaminiana, Crary (2012, p.11) propõe que

O rápido desenvolvimento, em pouco mais de uma década, de uma enorme variedade de técnicas de computação gráfica é parte de uma drástica reconfiguração das relações entre o sujeito que observa e os modos de representação. Tal reconfiguração invalida a maior parte dos significados culturalmente estabelecidos para os termos *observador* e *representação*. (...) cada vez mais as tecnologias emergentes de produção de imagem tornam-se os modelos dominantes de visualização, de acordo com os quais funcionam os principais processos sociais e institucionais.

Tanto *Técnicas do Observador: Visão e Modernidade no século XIX* (2012) quanto *Suspensões da Percepção: Atenção, Espetáculo e Cultura* (2013), Crary investiga as perspectivas e as mudanças da visão, ou melhor, da percepção humana em curso no século XIX a fim de historicizar regimes de visualidade e propor um modelo dominante de observador no âmbito da experiência de modernidade das imagens. Só assim, pode-se vislumbrar o impacto dessas mudanças na contemporaneidade.

Decerto, Crary (2012, p.11) vai além e afirma que

A maioria das funções historicamente importantes do olho humano está sendo suplantada por práticas nas quais as imagens figurativas não mantêm mais uma relação predominante com a posição de um observador em um mundo “real”, opticamente percebido. Se é possível dizer que essas imagens se referem a algo, é, sobretudo, a milhões de bits de dados matemáticos eletrônicos. Cada vez mais a visualidade situar-se-á em um terreno cibernético e eletromagnético em que elementos abstratos, linguísticos e visuais coincidem, circulam, são consumidos em escala global.

Como já foi mostrado, muitas décadas antes, Walter Benjamin havia revisado o papel da percepção na experiência dos afetos e sensibilidades, por ser de suma importância para a compreensão de como, na modernidade, a busca da verdade sobre a experiência passou a admitir uma primazia do “inteligível” sobre o “sensível”, do “conhecimento universal” sobre o “conhecimento singular”, do “método” sobre a “intuição” e do “logos” sobre o “pathos”.

Examinando como certa ideia de experiência se constitui a partir de um diálogo entre os opostos que emergem da experiência do singular presente na história, remeto-me a uma observação de Benjamin (1987, p.169), que esclarece esse propósito:

No interior de grandes períodos históricos, a forma de percepção das coletividades humanas se transforma ao mesmo tempo que seu modo de existência. O modo pelo qual se organiza a percepção humana, o meio em que ela se dá, não é apenas condicionado naturalmente, mas também historicamente.

É possível aproximar Crary das discussões sobre a relação da percepção estética e do reconhecimento social sobre a imagem técnica propostas por Benjamin. O esforço empenhado por esse autor não se trata de desvendar as causas das transformações dos regimes de visibilidade e dos modos de organizar o conhecimento, mas sim delinear um sujeito observador que é ao mesmo tempo causa e consequência da modernidade. Mais precisamente, um modelo dominante desse observador, já que as generalizações são vagas e a fixação de categorias não abarca a diversidade das experiências constituintes da percepção humana.

Se é possível afirmar que existe um observador específico do século XIX, ou de qualquer outro período, ele somente o é como *efeito* de um sistema irredutivelmente heterogêneo de relações discursivas, sociais, tecnológicas e institucionais. Não há um sujeito observador prévio a esse campo em contínua transformação. (CRARY, 2012, p. 15, *grifo do autor*)

O privilégio atribuído por Crary à pós-imagem (“persistência retiniana”) e a temporalidade na construção desse observador resulta do entrelaçamento entre pesquisas científicas sobre percepção, a síntese de imagens (em seres como nós, dotados de dois olhos, com ângulos diversos de visão) e o campo em expansão do entretenimento e do espetáculo, com seus novos aparelhos/brinquedos saídos de experimentações laboratoriais (fenaciscopio, zootrópio, taumatrópio, estereoscópio, caleidoscópio e a fotografia). A pós-imagem “é a presença da sensação na ausência de estímulo – e suas modulações subsequentes ofereceram uma demonstração teórica e empírica da visão autônoma, de uma experiência ótica produzida pelo e no interior do sujeito” (CRARY, 2012, p.99). Já a temporalidade é entendida como inseparável da observação, ou seja, o tempo evidencia a impossibilidade da instantaneidade e atemporalidade da percepção.

Dentre essas experimentações laboratoriais, Crary destaca a fotografia e o estereoscópio como metáforas dos modelos perceptivos do observador que coexistem no século XIX. O estereoscópio é “um aparato indiscutivelmente baseado em um princípio da disparidade, em um corpo ‘binocular’ em uma ilusão que obviamente decorre do referente

binário do cartão estereoscópico de imagens paralelas” (CRARY, 2012, p.132) E a fotografia é o aparelho herdeiro direto da câmera obscura.

A partir da analogia desses aparelhos citados acima, Crary propõe dois regimes de visualidade: a) O modelo perceptivo da câmera obscura, com seu observador externo e uma relação não problemática com o mundo apreendido com base em garantidoras leis da física newtoniana, como no caso da fotografia e; b) O modelo do estereoscópio, relativo à entrada em cena do corpo (sempre contingente, variável) na fabricação de imagens, o que teve por efeito desestabilizar certezas na ordem do perceber e do conhecer.

No entanto,

A fotografia derrotou o estereoscópio também como modo de consumo visual, pois recriou e perpetuou a ficção de que aquele sujeito ‘livre’, da câmera escura ainda era viável. As fotografias pareciam ser uma continuação de códigos pictóricos ‘naturalistas, mais antigos, mas só porque suas convenções predominantes eram restritas a um pequeno número de possibilidades técnicas. (CRARY, 2012, p. 132)

Se em “*Técnicas do observador*” Crary demonstra ainda afirma que os regimes de visualidade não podem ser pensados unicamente a partir das experiências ópticas, pois a visão “é apenas uma das camadas de um corpo que pode ser capturado, modelado ou controlado por uma série de técnicas externas”. Em “*Suspensões da Percepção*” (CRARY, 2013, pp. 25-28), o objetivo central do autor é identificar e problematizar os paradoxos da percepção na vida moderna, pautada por premissas capitalísticas: dilatar a atenção, torná-la flutuante e modulada e, ao mesmo tempo, disciplinar, controlar seus fluxos, adequando-os ao trabalho de base industrial e capturando-os, enredando-os na lógica da mercadoria e do consumo. Neste trabalho, a visão é considerada apenas uma das partes do corpo capaz de esquivar-se da captura institucional e de inventar novas formas, afetos e intensidades. Entra em cena uma verdadeira política da atenção, na qual a percepção se caracteriza fundamentalmente por experiências de fragmentação, choque e dispersão.

Embora esse excesso do fazer (ou ânsia de ação) e esse excesso da receptividade (ou acúmulo de impressões) sejam fatores que embotam a percepção estética das relações e tornam a experiência parcial ou distorcida ao ponto de muitas vezes mal chegar a se concluir, essa forma dispersa e caleidoscópica, recoloca no foco das discussões a oposição explícita, e paradoxal, das categorias-chaves da filosofia benjaminiana relacionadas a experiência de modernidade: a imagem técnica como símbolo catalisador de sentidos pluridimensionais e do

valor de culto dos objetos técnicos e a vivência dos afetos pelo uso cotidiano desses objetos como fragmentadores da experiência pela alegoria do sentido e desaturatização da arte.

### 2.2.2 Da experiência sensível ao imaginário social

Se discorri acima sobre “transcodificação cultural”, “técnicas do observador” e “suspensões da percepção”, refiro-me agora ao que Maffesoli diz, a partir de Benjamin, sobre a noção de “aura”:

O imaginário permanece uma dimensão ambiental, uma matriz, uma atmosfera, aquilo que Walter Benjamin chama de aura. O imaginário é uma força social de ordem espiritual, uma construção mental, que se mantém ambígua, perceptível, mas não quantificável. (...) Na aura de obra — estátua, pintura —, há a materialidade da obra (a cultura) e, em algumas obras, algo que as envolve, a aura. Não vemos a aura, mas podemos senti-la. O imaginário, (...) é essa aura, é da ordem da aura: uma atmosfera. Algo que envolve e ultrapassa a obra. Esta é a ideia fundamental de Durand: nada se pode compreender da cultura caso não se aceite que existe uma espécie de “algo mais”, uma ultrapassagem, uma superação da cultura. (MAFFESOLI, 2001, p.75)

Se, por um lado, para Benjamin, as imagens técnicas perdem completamente sua aura, não é o que atesta Maffesoli, pois, para este, elas podem ser repactuadas e religadas ao seu caráter simbólico. Por outro as imagens técnicas, podem ser entendidas pela coexistência rítmica de elementos inteligíveis, sensíveis e imaginais radicalmente heterogêneos e temporalmente dispersos. É possível ainda dizer que as imagens técnicas sintetizam tanto as funções imaginativas, quanto as representativas, o imaginário, enquanto dinamismo organizador, possui semelhanças e diferenças em relação as dimensões sensíveis da cultura, da ideologia e da apropriação simbólica, individual e coletiva, de um patrimônio histórico.

Ao racionalizar os afetos, tocamos somente a dimensão inteligível deles, porém o imaginário em ato, ao atravessar o espelho existente entre o inteligível e o sensível, desencadeia um acontecimento comunicacional para além do lógico (“logos”) e do pático (“pathos”). Acontecimento como uma epifania de sentidos, de blocos de sensações, um súbito reencantamento como o mundo. Por isso, os meios de comunicação que emergem a partir dos híbridos narrativos, imagéticos e sonoros de diferentes linguagens (Literatura, Música, Teatro, por exemplo) e suportes (técnicas artesanais, películas fotossensíveis, meios eletrônicos e digitais e etc.), podem ser compreendidos como tecnologias do imaginário, pois, incorporam uma função simbólica às novas complexidades na vida cotidiana.

Visto sob esse prisma, parece-me evidente que a popularização das técnicas sociais como o rádio, a TV, o cinema e a *internet* aponta uma íntima relação entre as experiências estéticas e o imaginário social. É nessa relação que o pensamento humano cria “operações” de reapropriação de espaços coletivos, de experiências coletivas, de “suspensões da percepção”, talvez até da “reauratização”, da “remagicização”, da experimentação do irrepresentável na vivência do cotidiano. Pois, é relacionando os universos inteligíveis, sensíveis aos imaginários, que as imagens que produzimos, e que nos produzem, promovem a ressignificação e a re colocação do “eu” e do “outro” na contemporaneidade. Assim entre a racionalidade, a irracionalidade e o imaginário, pode a investigação dessas técnicas sociais desvelar as provocações que elas mesmas estimulam no imaginário social sob a base da materialidade (visual e linguísticas) dos novos conjuntos sensíveis, isto é, produtos culturais da era da convergência midiática, entre eles, os ciberfilmes.

Lembramos que o esforço aqui é “trata de dar ao termo estética seu sentido pleno, e não restringi-lo ao que diz respeito às obras [de arte] de cultura ou a suas interpretações” (MAFFESOLI, 1996, p. 12).

Isso leva-me a reflexão de Silva (2010), acerca da experiência estética como

resultado de qualquer fluxo de vida que produza experiências sensíveis, acometimentos indiscerníveis, não nominais, mas plenos de sensação. Blocos que percorrem o tempo, que permanecem enquanto perceptos e afectos mesmo que sua materialidade enquanto obra tenha deixado de existir. Os blocos de sensações uma vez exalados persistem e atuam como formas vivas no mundo. (...) A experiência estética coincide com a experiência artística e essa com a experiência política do sujeito no mundo. Passam a ser coisas que não se separam – e não estamos falando mais da contemplação do canonizado. Falamos agora do que fez e faz o objeto artístico ser um templo para a experiência estética. Os vapores afectivos da arte inebriam e provocam a respiração desejante do público, que se permite brincante, num jogo em que todos vivem, morrem e vibram (SILVA, 2010, p. 182-184).

A experiência estética, ou melhor, a experiência sensível, portanto, é aqui compreendida como um fenômeno natural da espécie humana, que produz reorganizações de padrões cognitivos, reconstrução de valores e constituição de um campo sensível, que por não ser facilmente mensurável possui dificuldades de ser acolhida na produção científica como uma realidade factível de ser produtora de conhecimento. A experiência sensível, portanto, é aqui assumida como a emergência de blocos de sensações que compõem a construção da experiência coletiva, da vivência de afetos e da partilha do vivido dessa experiência, nos mais variados grupos sociais, a partir das manifestações comunicacionais contemporâneas, sejam elas me-



diadas tecnologicamente ou não.

Por isso, a comunicação realiza-se, plenamente e acima de tudo, quando em relação sensível como mundo. Isto é, como um fenômeno estético – político-afetivo – que surge ao mesmo tempo que se desfaz no entre-lugar da êxtase e da estesia. No entre-lugar cognitivo, sensorial e imaginado que existe em toda e qualquer forma de expressão humana como um acontecimento (*événement*).

Não perguntaremos, pois, qual o sentido de um acontecimento: o acontecimento é o próprio sentido. O acontecimento pertence essencialmente à linguagem, mantém uma relação essencial com a linguagem; mas a linguagem é o que se diz das coisas. (...) Em todo acontecimento, há de fato o momento presente da efetuação, aquele em que o acontecimento se encarna em um estado de coisas, um indivíduo, uma pessoa, aquele que é designado quando se diz: pronto, chegou a hora; e o futuro e o passado do acontecimento só são julgados em função desse presente definitivo, do ponto de vista daquele que o encarna. (DELEUZE, 1969, p. 23-154)

Ou seja, o sentido é algo que se constrói no evento do acontecer da coisa, primeiramente como fenômeno estético e guiado pela intuição sensível.

Por fim, ao relacionar as noções de “imagem técnica” e de “experiência sensível” à de “imaginário social”, refiro-me ao que Maffesoli diz sobre a importância da “corporeidade”, falando da difusão das imagens, impulsionada pelo desenvolvimento tecnológico, no conjunto do corpo social:

A técnica não é mais iconoclasta, mas iconófila. E, ao fazer isso, prosseguindo com uma ideia desde o início, o corpo social remete bem a sua lógica: a da corporeidade. Não se trata de uma entidade abstrata. Não é preciso compreender o corpo como uma nova hipostasia que, sempre que mudássemos nossa postura intelectual, viria tomar o lugar de conceitos utilizados anteriormente, por exemplo, o espírito ou a razão. O próprio corpo, mais que um objeto teórico, se deve ao fato que ele opere uma visão transversal. Poder-se-ia dizer, em termos quase de física natural e social, que o corpo engendra comunicação, porque está presente, ocupa espaço, é visto, favorece o tátil (MAFFESOLI, 1996, p.133).

No mais, para evitar qualquer desentendimento acerca do termo imaginário, elenco resumidamente as diferenças, mesmo que tênues, desse termo e de outras noções comumente associadas a ele: representação, ideologia, imaginação e simbólico.

Segundo Legros et al (2014, p.107-108), se a representação se aproxima da abstração, ela é imagem mental de uma realidade perceptiva ausente ou conceitual, enquanto que o imaginário “ultrapassaria a simples reprodução concebida pela representação em uma imagem

criadora”, senso, então, uma “representação acrescentada”. Desse modo, a imaginação é o elo entre essas noções pois ela é paradoxalmente, representação e imaginário em ato. Se a ideologia é uma relação de forças sociais, o imaginário é uma relação com o mundo. Por fim, o simbólico é um sistema de valores imbricados as noções anteriores. Ou seja, o imaginário estrutura e é estruturado pela e na vivência dos afetos e na partilha do sensível.

Portanto, “todos os documentos – iconográficos ou textuais – comportam uma parte do imaginário, assim como todos discursos. Toda expressão humana, pois, carrega consigo as marcas, mesmo ínfimas, da imaginação criadora” (LEGROS *et al*, 2014 , p. 108).

Por fim, aludo, agora, a uma observação que Shaw faz acerca do imaginário cinematográfico contemporâneo, que com tenacidade, saiba melhor exprimir o encontro, ou melhor, os impactos físicos e imaginativos da *internet* e de outras mídias digitais sobre a experiência filmica contemporânea:

O eufórico advento da internet e de outras tecnologias de intercomunicação de banda larga e curta similares já causou enorme impacto no imaginário cinematográfico. Todas as características peculiares dessa nova mídia, inclusive sua economia de produção audiovisual, suas modalidades de consumo distribuídas abertamente, sua liberdade ideológica e suas feições idiossincráticas, levaram a uma proliferação do que hoje, é claramente percebido com uma das principais forças motrizes de novas configurações cinematográficas. As tecnologias do *videogames* e da internet se voltam para um cinema de ambientes virtuais distribuídos que são também espaços sociais, de modo que as pessoas presentes se tornam protagonistas numa série de deslocamentos narrativos (SHAW, 2009, p. 196)

Por tanto, os ciberfilmes, pensado enquanto variações do cinema, também é uma das técnicas sociais que pode reorganizar a vida cotidiana e o imaginário cinematográfico, podendo também serem pensados e sentidos tanto como frutos do desenvolvimento das tecnologias da imagem e das tecnologias do imaginário.

No capítulo seguinte, apresento minhas impressões pessoais sobre um dado acontecimento comunicacional mediado tecnologicamente, a vivência dos ciberfilmes, por acreditar ser possível identificar alguns vetores, relações e processos para ampliar a compreensão acerca desses produtos culturais. Pois, os ciberfilmes como técnicas sociais organizadas e organizadoras de experiências sensíveis reocupam os modos de construir realidades, interferindo sobre entendimentos do espaço-tempo, pelos diferentes suportes tecnológicos que imprimem marcas de contextos culturais à vida cotidiana.

Ainda mais adiante, a análise das informações coletadas na pesquisa de campo sobre a percepção estética e o reconhecimento social desses produtos culturais terá, para o

caminhar da argumentação, a função de disparador cognitivo para a reorganização da experiência fílmica contemporânea, podendo, ainda, apontar os novos mecanismos, efeitos e funções interativas, física e imaginativas, percebidas pelo indivíduo e pela sociedade. É nesse movimento que acredito criar condições de possibilidade para conceber e desenhar como os ciberfilmes operam, podendo estabelecer vínculos imaginários para além das esferas lógica e sensível, entre uma visibilidade presente, uma tradição cultural e uma potência futura de significação e de afeto associadas a experiência de ver filmes, entre as expectativas emergentes e àquilo que vem preenchê-las.

### 3 O jogo faz as regras

A realidade apresentada num filme qualquer é dinâmica por si só. A ilusão de movimento, no quadro-a-quadro das imagens projetadas, capta toda a minha atenção. Mesmo que momentaneamente. As imagens me escapem por não ter a capacidade de dessecá-las por inteiras, à primeira vista, percebo muito mais o sentido de um filme pelo o que ele faz reverberar em mim do que compreendo o que ele é de fato ou o que ele significa. Nessa dança, de um entre-lugar imagético e sonoro a outro, há elementos sensórios-motores e temporais que surgem, nesse meu encontro com as imagens, como possibilidades de imersão ou dispersão àquilo que é duplamente projetado. Materialmente, na tela de cinema, de um aparelho de TV ou de um computador e, simbolicamente, na tela do meu espírito.

Imergir nessa realidade, ficar a meio caminho ou totalmente, distante depende muito mais que a minha sensibilidade esteja aberta a cada experiência filmica como se fosse a primeira do que de um envolvimento autorizado – mesmo que inconsciente –, da minha capacidade cognitiva em decodificar, inteligivelmente, os estímulos que me são expostos.

A princípio sou todo visão, mas depois minhas impressões, antes predominantemente óticas, tornam-se sinestésicas. Parece-me ser esse o jogo imagético-sonoro quando vivencio um filme. As imagens me conduzem, já que nesse jogo elas apontam por onde começar e aonde devo chegar. Elas impõem uma duração, um ritmo. Só posso optar em continuar ou terminar o jogo. Mas o que aconteceria se eu fosse convidado a interagir diretamente nas imagens e nos sons que estão sendo apresentados num filme durante a exibição deste? Essa possibilidade deixar-me-ia mais consciente dos sistemas e estruturas que organizam a dinâmica da experiência filmica? Que blocos de sensações emergem quando vejo-me entre uma postura crítica e reflexiva, mas onírica e afetiva – já internalizada quando penso o que é ver um filme – e uma postura mais concentrada e focada em processos de decisão para conduzir a fruição, ou mesmo, modificar o próprio conteúdo do que está sendo projetado? Qual a singularidade estético-expressiva dessa experiência filmica e interativa? Com essas questões em mente, que são mais expectativas que questionamentos, atravesso os portais inteligíveis, sensíveis e imaginais dos ciberfilmes “*HBO Voyeur*” (2007), da BBDO, “*A Gruta*” (2008), de Filipe Gontijo e “*Collapsus*” (2011), de Tommy Pallotta.

### 3.1 HBO Voyeur: Divagando por universos inteligíveis

Coloco-me em frente da tela do computador para um mergulho iniciático ao vivenciar *HBO Voyeur*, o primeiro ciberfilme a ser apresentado nesta investigação.

Sinto-me como um neófito que sempre deixou o parceiro guiar os movimentos da dança, mas que agora pode conduzir os próximos passos.

Estou em frente a uma janela. As cortinas estão abertas, as persianas, fechadas, mas é possível entrever algumas focos de luzes pontuais entre as frestas. Um binóculo repousa no parapeito. Som de tráfego movimentado. Buzinas soam, automóveis passam. Divagando mais o olhar pela imagem percebo a interface gráfica na tela do computador. Levo o cursor do *mouse* à parte inferior da esquerda para a direita em busca de apontadores (*links*) para dar início ao filme: “Saiba mais” (“*learn more*”), leva-me à uma página desativada; “HBO forum”, idem; o *link* “HBO”, redireciona-me ao site oficial do canal estadunidense por assinatura Home Box Office (HBO), retorno a tela anterior; em “termos de uso” (“*terms of use*”), uma janela abre em *pop-up*, aqui são explicitados o funcionamento do *website*, a política de privacidade e também são informadas as regras e obrigações dos usuários que visitam o *website*. Sinto-me um pouco desorientado. Fecho todas as abas extras. Nesse movimento, o cursor muda de forma de seta para uma mão com o indicador em riste demonstrando que as persianas também são um *link* (figura 8).

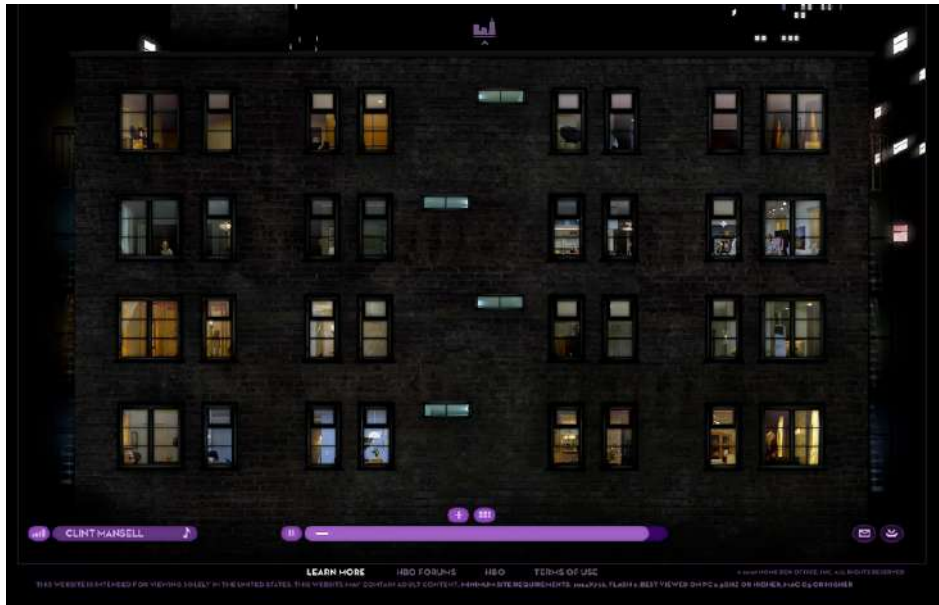


**Figura 8:** Captura de tela do filme *HBO Voyeur*.

Fonte: Página oficial do projeto *HBO Voyeur*<sup>36</sup>.

<sup>36</sup>Diponível em: <<http://archive.bigspaceship.com/hbovoyeur/#>>, último acesso: fev, 2015.

Em um clique elas estão abertas e uma fachada de um edifício de quatro andares surge. Uma trilha sonora repetitiva toma a cena. Consigo ver que algo acontece dentro dos apartamentos, porém mal posso distinguir a movimentação dos personagens. Só os vejo através das janelas (figura 9).



**Figura 9:** Captura de tela do filme *HBO Voyeur*.  
Fonte: Página oficial do projeto *HBO Voyeur*<sup>37</sup>.

Na parte inferior, outros *links* aparecem, além dos já citados, todos eles em tons de roxo. Dois ícones à direita: “enviar essa história” (“*send this story*”) e “*download*”. No centro, uma linha do tempo (*timeline*) com o botão de “*play/pause*” do lado esquerdo e dois botões em cima: “*Zoom in*”/“*zoom out*” e; “revelar todas as histórias”/“revelar histórias relacionadas” (“*reveal all stories*”/“*reveal related stories*”). À esquerda, o nome “Clint Mansell” com a figura musical de uma colcheia e, por fim, mais à esquerda um ícone barras verticais crescentes.

Apesar de a linha do tempo indicar que o tempo da exibição está correndo. Nada de novo é apresentado. Coloco-me em movimento e navego da direita para esquerda pela interface a fim de desvendar o mecanismo de funcionamento do filme. Observo, detalhadamente, com olhar de detetive à procura de pistas que me levem a esperada experiência filmica e interativa.

<sup>37</sup>Diponível em: <<http://archive.bigspacehip.com/hbovoyeur/#>>, último acesso: fev, 2015.

Ao clicar em “enviar essa história” (“*send this story*”), as persianas fecham e na tela aparece a opção de enviar o *link* do filme por e-mail para alguém, um detalhe é que o nome da história parece ser *Broome & Ludlow*, nome de duas ruas de Manhattan, em Nova Iorque.

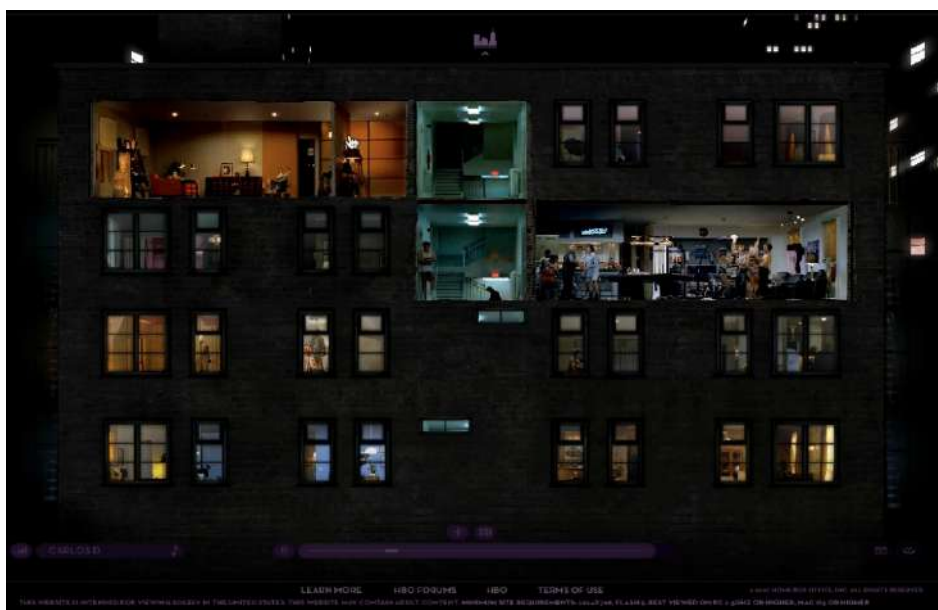
Retorno à tela inicial e clico em “*download*”. Nessa tela é possível baixar alguns vídeos relacionados ao filme como o “trailer”; “O Muro” (“*The Wall*”), um vídeo da tela inicial com a parede da fachada translúcida apresentando todas as cenas de cada andar; “Os Apartamentos” (“*The Apartments*”), com as opções de vídeos “1A/4B”; “2A/3A”; “4A/3B”/ “1B/2B” e; a proteção de tela do projeto (*screensaver*<sup>38</sup>). Anoto mentalmente para baixar os vídeos mais tarde e verificar se eles apresentam alguma informação adicional.

Sinto cada vez não menos disperso que curioso para iniciar o filme.

Retorno a tela inicial. Levo o cursor mais para a esquerda até “Clint Mansell” e aparece uma lista com outras opções de nomes: “Dean & Briita”, “M83”, “Scott Hardkiss”, “Theodore Shapiro”, “Carlos D”. Clico em “Clint Mansell” e nada acontece. Mais à esquerda clico no ícone barras verticais crescentes que desabilita a trilha sonora. Clico para voltar o som. Retorno a lista de nomes, passo por “Clint Mansell”, clico, aleatoriamente, em “M83” e a trilha sonora muda para um som de piano parecido com música de ambiente. Percebo que é possível escolher a melhor música para acompanhar o filme. Mas de que filme estamos falando se ele ainda não foi revelado? De qualquer maneira, não gosto da música, escolho “Dean & Britta”, parece-me música de brinquedo de criança. A opção seguinte, “Carlos D”, preenche-me com uma sonoridade mais ritmada, meio cíclica, porém agradável. Nesse processo de escolha da trilha sonora de um filme que ainda não faço a menor ideia do que seja, percebo que ao passar o cursor do *mouse* pelas janelas, elas ficam em destaque, clico na janela do apartamento do quarto andar à esquerda (4A). Nesse momento surge o interior desse apartamento, o corredor do quarto (C4) e do terceiro (C3) andares, bem como o interior do apartamento do terceiro andar à direita (3B)(figura 10).

---

<sup>38</sup>Protetor de tela ou *screensaver* é um programa de computador originalmente desenvolvido para preservar a qualidade de imagem do monitor.



**Figura 10:** Captura de tela do filme *HBO Voyeur*.  
 Fonte: Página oficial do projeto *HBO Voyeur*<sup>39</sup>.

Do 4A, decorado e mobiliado com cores quentes e um carrinho de bebê ao centro, embora sem ninguém presente, meu olhar segue para o C4 e desce para o C3, onde um homem vestindo regata, cueca e meias está parado, um outro está nas escadas a meio caminho entre o corredor do segundo andar (C2) e o C3. Ao mesmo tempo, um casal entra no 3B, aparentemente a mulher não está muito bem. A entrada repentina deles chama a atenção de homens e mulheres semi-nus que estão festejando o que parece ser uma despedida de solteiro. Não há diálogos para que possam desvendar alguma pista mais concreta do que está acontecendo. Os gestos e as expressões corporais dos personagens são amplos e um tanto exageradas, talvez para suprir a falta da expressão verbal.

Clico nas janelas do apartamento do terceiro andar à esquerda (3A). Em leve transição os apartamentos antes revelados são ocultados novamente, permanecendo o C3, em conjunto com os apartamento do segundo (2A) e terceiro (3A) andares à esquerda e o C2. Um homem está semi-nu e amarrado em cima de uma mesa num dos quartos do 3A, desse quarto uma mulher com uma faca em punho vai até a sala de estar, levanta um tapete que esconde um alçapão no assoalho. No 2A está acontecendo uma reforma e dois homens, um deles em pé numa escada de construção, trabalham em alguma coisa no teto.

Clico nas janelas do apartamento do primeiro andar à esquerda (1A). A mesma transição esconde o interior dos apartamentos já vistos e surgem o interior do 1A, o corredor do primeiro andar (C1), o interior do apartamento do quarto andar à direita (4B) e volto a ver

<sup>39</sup>Disponível em: <<http://archive.bigspaceship.com/hbovoyeur/#>>, último acesso: fev, 2015.



o C4. No 1A um homem vestido de terno está de saída, no outro extremo do cômodo uma mulher está em pé em frente a um garoto de pijamas que está ao fundo. O garoto assisti a que parece ser uma discussão entre os pais. No 4B, dois elementos chamam minha atenção: uma mulher em lingerie preta e um set de fotografia montado na sala.

Clico nas janelas do apartamento do primeiro andar à direita (1B). Transição para o interior do 1B, do apartamento do segundo andar à direita (2B), bem como do C1 e C2. No 1B, um casal de idosos está dançando. Já no 2B, meu olhar vagueia por uma sala de estar ampla. Um homem de quimono, ou robe, se destaca no meio de outras pessoas que estão vestidas em trajes de festa. Eles conversam, aos gestos, amigavelmente. Ao fundo uma retrato de uma mulher.

Clico no ícone “revelar todas as histórias”. O interior de todo o prédio torna-se transparente de uma só vez. Sou só estranhamento. Divago freneticamente o olhar tentando entender o que está diante de mim. As relações entre as histórias ou algum fio condutor das narrativas, se há algum. O título, (observador) “voyeur”, do projeto começa a fazer sentido. Tenho a impressão de ser um espectador de uma peça, ou melhor, de oito peças de teatro sendo apresentadas ao mesmo tempo. Também passo a entender a impressão de que sou um observador distante à espreita. Meu impulso é tentar fechar as lacunas narrativas e recriar as relações entre as várias histórias paralelas apresentadas em um mosaico de palcos de teatro filmado (Figura 11).



**Figura 11:** Captura de tela do filme *HBO Voyeur*.  
Fonte: Página oficial do projeto *HBO Voyeur*<sup>40</sup>.

<sup>40</sup>Disponível em: <<http://archive.bigspaceship.com/hbovoyeur/#>>, último acesso: fev, 2015.

Se estava perdido na experiência inicialmente, agora estou mais desorientado ainda. Meu olhar não consegue parar em nenhum lugar da tela. Percebo pela linha do tempo, que o filme já está quase na metade.

Clico em “revelar histórias relacionadas”. A fachada do edifício torna-se opaca novamente.

Clico no 4B, a mulher de lingerie preta está à porta olhando para o corredor à procura de alguém ou alguma coisa, mas corredor vazio. No 1A, o homem de terno e a mulher estão abraçados, mas esse abraço é violentamente repellido pela mulher, o homem dá um passo em direção a porta de saída, mas é interrompido pelo garoto que segura a mão do homem. A mulher tenta arrancar a criança do homem. No 4B, a mulher de lingerie continua no aguardo. Lembro do ícone “zoom in”/ “zoom out”, ao clicá-lo me aproximo do 1A, no qual agora consigo ver com mais proximidade, embora com menos nitidez que o casal está tendo uma discussão conjugal muito séria. A mulher gesticula nervosamente. Será que a mulher de lingerie do 4B tem algo a ver com isso? “Zoom out”: O homem de terno sai às pressas, o garoto vai atrás. O homem sobe as escadarias em direção ao andar superior deixando o garoto para trás. Clico em C2 em perseguição ao homem, perco-me nas cenas que desenrolam-se no 1B e no 2B, do casal de idosos e do jantar, respectivamente, mesmo sem compreendê-las. Clico no C3, penso ter encontrado o homem de terno do 1E. Ao clicar no C4, vejo que me enganei, o homem do 1A, já está na porta do 4B. Quando revelo o interior deste apartamento a mulher está de camisola andando tranquilamente pela sala. No C4, o homem de terno hesita em bater na porta, o homem de regata, que reconheço ser aquele do início em frente à porta do 3A, aparece subindo as escadas para o quarto andar. Espero um instante, mas nenhum dos três personagens toma alguma decisão que mude a situação. No 1A, o garoto consola a mulher que está encolhida no chão da sala.

Clico no 2B, a discussão entre o homem de robe e os demais personagens, parece acalorada, aparentemente, eles estão sendo expulsos do apartamento, essa cena contrasta com a delicadeza da dança do casal de idosos do 1B. A senhora sentada no sofá. O senhor aos rodopios em torno dela. Ambos ligados por um lenço branco no qual ambos seguram uma das pontas.

Clico no 4B, o homem de regata branca está na porta no 4B, a mulher de camisola sai de um dos quartos vestindo um robe e vai em direção à porta. O homem de regata desiste e desce as escadas, mas é interrompido pela mulher do 4B. No C1, o homem de terno corre escadarias a baixo para fora do prédio. No 1A, a mulher e o garoto se consolam. Eles

levantam-se e a mulher coloca o garoto no colo como um abraço suspenso. Paramédicos sobem as escadas e batem na porta do 1B.

Percebo um *link* novo no centro superior da tela, que assemelha-se à fachada do prédio anterior. Ao clicá-lo tenho uma visão de vários focos de luzes brancas que desenham a silhueta de vários edifícios. As luzes vêm das janelas deles. Em destaque vejo quatro pontos nos quais as luzes são roxas (figura 12).



**Figura 12:** Captura de tela do filme *HBO Voyeur*.  
Fonte: Página oficial do projeto *HBO Voyeur*<sup>41</sup>.

Saio do jogo inicial sem nem mesmo conseguir entrar. Isto é, a possibilidade de navegar livremente entre as histórias cria lacunas na trama nas narrativas apresentadas e tira-me do filme antes mesmo de compreender o que se passa. Embora estivesse preenchendo-as muito lentamente para tentar apreender algum sentido entre as histórias do 1A e 4B, sinto a necessidade de voltar para a tela anterior e descobrir o que me foi mostrado de uma forma menos interrompida, com um olhar mais focado em cada par de histórias relacionadas.

Nesse passear com o cursor, passo por uma das janelas roxas à esquerda no canto superior da tela e noto que a interface mudou levemente: a linha do tempo que marcava o andamento do filme agora está dividida em quatro partes. Uma delas indica o nome de uma rua: *West 41<sup>st</sup> Street*. Ao passear pelas janelas outros nomes de ruas são revelados: *Prince Street*, *West 72<sup>th</sup> Street*, *East 85<sup>th</sup> Street*. Percebo ser um menu secundário para outros *links*,

<sup>41</sup>Disponível em: <<http://archive.bigspaceship.com/hbovoyeur/#>>, último acesso: fev, 2015.

possivelmente, com informações complementares ao mosaico de cenas que compunham o filme anterior. Acredito que esta tela é um menu secundário.

Clico em *West 41<sup>st</sup> Street*. Trilha sonora de suspense. Fachada de um prédio. Um dos andares já encontra-se com as paredes transparente deixando visível dois apartamentos vizinhos à esquerda e o vão das escadarias do prédio à direita. O apartamento da esquerda está sem ninguém está mal iluminado e com pouca mobília. É possível identificar ao fundo uma cama e uma gaiola num pedestal. Mais a frente uma mesa, com um banco e alguma coisa encoberta por um pano branco à esquerda. O apartamento do lado é um ambiente mais iluminado, dois homens estão sentados num mesa conversando e um outro está sentado no sofá. O cômodo parece ser um escritório. No fundo, um quadro com anotações e retratos de homens. O segmento da linha do tempo que correspondia a *West 41<sup>st</sup> Street*, agora está dividida em sete, cada uma das partes tem uma indicação dia e hora determinado. Embaixo a marcação da duração do vídeo. Ao clicar numa das partes, um vídeo é carregado com um trecho anterior ou posterior a cena que está passando.

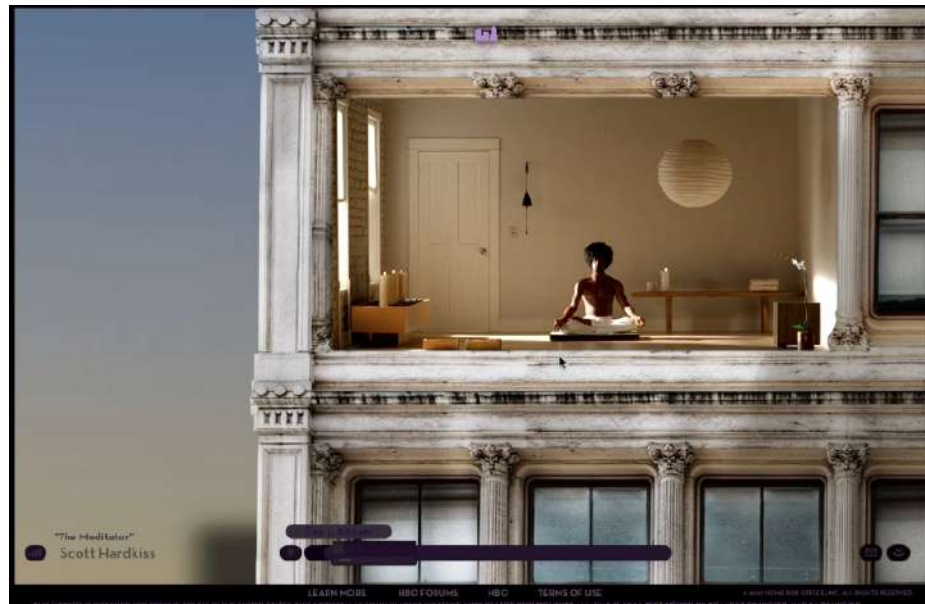
Já que comecei a explorar sem destino, continuo divagando até quando a minha atenção se fixar. Retorno ao menu secundário

Clico em *East 85<sup>th</sup> Street*. A imagem é bem parecida com a *West 41<sup>st</sup> Street*, a diferença está que nesse prédio o destaque vai para um único apartamento. A cena mostrada parece ser de um café da manhã em família, mãe na cozinha, pai e filha pequena sentados à mesa. A interface segue o mesmo leiaute só que com mais dias, nove ao todo, que indicam as partes ou trechos do filme. Retorno ao menu secundário.

Clico em *West 72<sup>th</sup> Street*. Um letreiro no alto das paredes vazadas de um dos andares do prédio diz: “Myneson. CASA FUNERÁRIA” (“*Myneson. FUNERAL HOME*”). Três ambientes conjugados estão visíveis: à esquerda uma sala de estar mobiliada com sofás, mesa, cadeiras, rack com TV, abajures e nas paredes fotografias de retratos em pontos turísticos, uma delas da Torre Eiffel. No centro, é uma sala de preparação dos cadáveres, nela um rapaz entra carregando um câmera num tripé posicionando-a ao lado de um corpo que está encoberto numa maca no meio do cômodo. A sala de velório está na direita. Embora arrumada para a recepção, ainda vazia. A linha do tempo dos dias marca onze segmentos que correspondem mais uma vez aos trechos do filme. Retorno ao menu secundário.

Por último, clico em *Prince Street*. A cena é uma das mais inusitada, totalmente, contrastante com as outras cheias de ação e personagens com gestos que performavam os

diálogos ausentes das cenas. Um homem com corte de cabelo black power, sem camisa e de calças brancas, meditando em posição de lótus (figura 13).



**Figura 13:** Captura de tela do filme *HBO Voyeur*.

Fonte: Página oficial do projeto *HBO Voyeur*<sup>42</sup>.

Percebo que à esquerda inferior tem algo escrito: “O Meditador” (“*The Meditator*”) e “Scott Hardkiss”. Como palavras estão no mesmo lugar onde aparece o nome do compositor e da trilha sonora na tela principal (a *Broome & Ludlow Streets*) suponho essa interface siga esse mesmo padrão, no entanto, o possível nome da música “O Meditador” soe também como um título para o filme. Não posso alterar a trilha nesse movimento, nem possibilidade de aproximar ou afastar a imagem. Lembro do que para mim seria o filme principal na *Bromme & Ludlow Streets*. Mas, resolvo continuar e verificar se há outras formas de interação nesse filme.

O que essa cena tem em comum com as anteriores? Resolvo explorar a interface, mas ela não apresenta nenhuma novidades. Nesse processo o trecho seguinte é carregado. Os trechos são de curtíssima duração, resolvo ver o que acontece.

Clico num dia aleatório e o meditador está levitando. Percebo que a sensação residual das possibilidades de interação cria uma expectativa e um impulso em vaguear com o cursor do *mouse* esperando que algo aconteça. Contudo, volto para o primeiro dia para ver como se desenrola essa história cronologicamente. A cada dia ele vai levitando até sumir num clarão de luz. Nenhum convite a interação é feito. Sou enviado ao menu secundário.

<sup>42</sup>Disponível em: <<http://archive.bigspaceship.com/hbovoyeur/#>>, último acesso: fev, 2015.

Sem nenhum planejamento prévio, consegui, enfim, acompanhar do começo ao fim um filme completo. Sinto-me entre a satisfação e frustração. Entusiasmado por minimamente compreender uma história, mas desencantado pela possibilidade de interação terem sido retiradas, embora sinto-me mais livre em apreender o dança das imagens a interatividade que não me permitiu um envolvimento maior ao que estava sendo apresentado. Ao final, fica a impressão de que, ao ver os filmes sem interação, estou assistindo a um filme qualquer no qual o envolvimento é, predominante, reflexivo e crítico.

Retorno à fachada inicial para ver cada par de histórias relacionadas por vez e tentar imergir de fato no que mais pareceu-me ser um sobrevoo em uma projeção imagético-sonora e temporal. Agora, procuro uma fruição fílmica mais fluida e envolvente sem mais esforço para compreender a mecânica da interatividade somado ao excesso de cenas, pois a sobrecarga de informação movimentou em mim um duplo sentimento: distanciamento da experiência e de esquecimento dos fragmentos de histórias que foram possíveis de apreender.

Sem grandes prologamentos sobre as histórias dos filmes, já que o que me interessa é investigar como a interatividade influencia a experiência, percebi que, ao assisti-los de modo sequencial e sem interrupções, sinto ainda mais a falta de diálogos.

Embora tenha conseguido compreender todas as histórias, paradoxalmente, a sensação final que fica é de uma certa frustração, pois, o explorar todas as histórias do universo de *HBO Voyeur*, deixa uma impressão de que as opções interativas dadas no mosaico fílmico principal [*Broome & Ludlow Streets*] – escolha de trilha, re-quadramento e seleção de cenas – são retiradas quando da visualização dos histórias paralelas, nas quais só é permitido avançar ou retroagir o tempo de exibição dos trechos da mesma história.

Por fim, o esforço para compreender a interligação entre todas as histórias, não é recompensado, pois, a trama narrativa é muito frouxa, ficando a sensação que cada história é filme completamente independente.

Ao final, baixei os vídeos disponíveis na seção de *download* (“*Trailer*”, “*The Wall*” e “*The Apartments*”), no intuito de coletar mais informações seja para fechar as lacunas das histórias seja para revelar mais das intenções dos realizadores. No entanto, a única informação revelante ao ver o *trailer* foi o conceito principal do projeto: “Alguns cômodos tem a vista para a vida dos outros. Ver o que as pessoas fazem quando elas pensam que ninguém está observando”. (“*Some room have a view into the lives of others. See what people do when they think no one is watching*”). Essa intenção dos realizadores é facilmente sentido no início do

filme quando da interação que permite a eliminação da quarta parede dos apartamentos da *Broome & Ludlow Streets*.

No vídeo “*The wall*” o filme principal é exibido, a diferença é que logo no início os títulos das histórias são apresentados um a um (Quadro 1):. Em seguida, todo o interior do prédio principal é revelado até completar todo o mosaico das 8 (oito) histórias nos 4 (quatro) andares. Esses títulos, que poderiam orientar melhor o interagente em relação ao conteúdo das histórias, não aparecem na interface gráfica do *website* oficial, quando da visualização do filme.

Quadro 1 - Títulos das oito histórias da tela inicial de <i>HBO Voyeur</i>			
4A	A ENTREGA ( <i>THE DELIVERY</i> )	4B	A SEDUTORA ( <i>THE TEMPTRESS</i> )
3A	COM UMA ASSASSINA EM CASA ( <i>THE KILLER WITHIN</i> )	2B	A MESA DO NASCIMENTO ( <i>THE GROWN-UP TABLE</i> )
2A	A DESCOBERTA ( <i>THE DISCOVERY</i> )	2B	A PROPOSTA ( <i>THE PROPOSAL</i> )
1A	O SEDUZIDO ( <i>THE TEMPTED</i> )	1B	A PARTIDA ( <i>THE DEPARTURE</i> )

Em “*The Apartments*”, os vídeos “1A/4B”; “2A/3A”/; “4A/3B”/ “1B/2B” apresentam os pares de histórias relacionadas em um vídeo único com tela dividida horizontalmente em dois. Em melhor qualidade de resolução de imagem.

Por fim, desde o lançamento do projeto, em 2007, *HBO Voyeur*, ganhou inúmeros prêmios como melhor filme promocional em mídias integradas. Entre eles, destaco os prêmios ganhos em 2008, em Cannes: Primeiro lugar (*Gold Cannes Lion*) por ser o melhor *website* e filme em mídias integradas, além do segundo lugar pelo melhor uso de mídias digitais (*Silver Cannes Lion*).

### 3.2 A Gruta: Divagando por universos sensíveis

Diante da tela do computador, a página principal do *website* do ciberfilme “A Gruta” (2008), também nomeado como “filme-jogo” pelo diretor Filipe Gontijo. Ela apresenta uma diagramação simples. É possível visualizar um vídeo no centro da tela – com uma entrevista concedida pelo diretor ao canal *Multishow*, quando da exibição do filme em um cinema. Acima do vídeo o nome do projeto de Gontijo: “A Gruta”, subtítulo como “filme-jogo”. Alguns apontadores (*links*) na parte superior dão acesso a: informações técnicas sobre “o filme”; “jogar” o filme; lista dos “parceiros”; “cadastro” para atualizações sobre o projeto; como entrar em “contato” com os realizadores e; por fim, um *link* para o “blog” da produção. Abaixo da tela tem mais um ícone para começar a “jogar” e outro para o *twitter*: “@filmejogo” (figura 14).



**Figura 14:** Captura de tela da página inicial do filme-jogo “A Gruta”.  
Fonte: Página oficial do projeto “A Gruta”<sup>43</sup>.

Coloco-me, então, à disposição de uma experiência filmica que não sei ainda ao certo do que se trata, nem o que provocará em mim, mas me interesso pela busca das pistas iniciais, o mais livre possível de teorias e métodos pré-fixados e mais aberto à intuição sensível.

De início, sinto-me um pouco desorientado. Por onde começar? Como um explorador, faço o que penso ser mais intuitivo: buscar informações.

Clico em “o filme” para ler sobre das informações técnicas, que inclui sinopse e ficha técnica:

<sup>43</sup>Disponível em: <<http://www.filmejogo.com.br>>, último acesso: fev, 2015.



Você já pensou que um dia poderia escolher, durante uma sessão de cinema, o caminho que os personagens deveriam seguir, interferindo no destino deles? Pois bem, isto se tornou realidade no Festival de Cinema de Brasília em 2008 durante as exibições de *A Gruta*, filme-jogo com interação ao vivo no cinema, DVD e internet. O suspense *A Gruta* conta a história de Luísa (Poliana Pieratti) e Tomás (Carlos Henrique), um jovem casal que decide passar uns dias na fazenda da família da garota, onde mora o caseiro Tião (André Deca). A harmonia acaba quando eles encontram um filhote de porco na gruta da fazenda. Eles não sabem que o passado da família de Luísa tem ligação com as coisas estranhas que acontecem enquanto eles estão lá, apenas querendo se divertir.

FICHA TÉCNICA:

Elenco: Carlos Henrique, Poliana Pieratti, André Deca e Dadinho, o porco ator

Direção e Roteiro: Filipe Gontijo

Produção: Tamara Habka

Co-produção e fotografia: Érico Cazarré<sup>44</sup>

Em seguida, assisto ao vídeo com a entrevista, na qual Filipe fala que a ideia para o filme interativo surgiu quando leu um livro de Júlio Cortazar, um escritor argentino – provavelmente, o livro “Jogo da Amarelinha” (*Rayuela*). Livro escrito em capítulos interdependentes, mas autônomos que permitem variadas ordens de leitura:

À sua maneira, este livro é muitos livros, mas é, sobretudo, dois livros. O leitor fica convidado a escolher uma das seguintes possibilidades: O primeiro livro pode ser lido na forma corrente e termina no capítulo 56, ao término do qual aparecem três vistosas estrelinhas que equivalem à palavra “Fim”. Assim, o leitor prescindirá sem remorsos do que virá depois. O segundo livro pode ser lido começando pelo capítulo 73 e continua, depois, de acordo com a ordem indicada no final de cada capítulo (CORTAZAR, 1995, p.5).<sup>45</sup>

Em seguida, Gontijo é perguntado pela repórter sobre a dinâmica da fruição filmica. Ele responde que “o sistema é super-simples. A gente construiu uma arquitetura de DVD e os vídeos que a gente assiste é como se fossem menus” só que no final do capítulo “em vez de voltar para o menu principal, você vai para um menu em que você pode escolher o que o personagem vai fazer”.<sup>46</sup>

Ainda na matéria, é mostrado como essa dinâmica funciona nas salas de cinemas. Antes da sessão são entregues aos espectadores um controle remoto com opções numéricas. Durante a sessão o espectador pode selecionar o número que corresponde sua própria a

<sup>44</sup>Disponível em: <<http://www.filmejogo.com.br/#/o-filme>>, último acesso: fev, 2015.

<sup>45</sup>Original: *A su manera este libro es muchos libros, pero sobre todo es dos libros. El primero se deja leer en la forma corriente, y termina en el capítulo 56, al pie del cual hay tres vistosas estrelinhas que equivalen a la palabra Fin. Por consiguiente, el lector prescindirá sin remordimientos de lo que sigue. El segundo se deja leer empezando por el capítulo 73 y siguiendo luego en el orden que se indica al pie de cada capítulo.*

<sup>46</sup><http://www.filmejogo.com.br/#/home>

escolha, dentre as opções dadas, para dar continuidade ao filme quando aparece o “menu de decisão”. A preferência da maioria faz o filme avançar.

Ao clicar em “blog”, sou redirecionado para outra página. Lá, encontro algumas informações sobre a repercussão do filme na mídia, com destaque para o baixo orçamento da produção e o divertimento proporcionado pelas sessões interativas e as exhibições em salas de cinema pelo Brasil e em festivais de cinema como o Festival de Cinema do Rio, o 4º Festival Curta Fantástico SP, ambas em 2009, o Festival CINEME-SE em Santos (2010). “A Gruta” também esteve presente na I Mostra Internacional de Filmes Interativos, realizado no ano de 2011, em Brasília.

Sem mais delongas, fecho a página do blogue.

Agora, volto toda a minha atenção para o filme.

Clico em “jogar”, sou enviado para uma página do *YouTube*, onde está armazenado o filme. Fecho as propagandas, ajusto o vídeo para tela cheia e qualidade em HD. Sinto-me uma criança ao dar o primeiro mergulho no mar. Mergulho de olhos abertos, desejosos por uma nova possibilidade de experimentar um filme.

Na tela, uma cena noturna: Rochas, vegetação seca e uma jovem foge em direção incerta, enquanto isso, uma voz masculina grita por uma nome: “Luísa”. Fico meio confuso, com o olhar perdido, difuso. As cenas se desenrolam, algumas mensagens em *pop-up* aparecem na tela para me orientar: “Antes de iniciar o filme, aprenda em 1 min. como se joga”; “Tutorial: filme-jogo”. Estranhamento é a primeira impressão que tenho, não me lembro de precisar de um tutorial para desfrutar de um filme. Deixo essa primeira sensação de lado, sigo em frente com o tutorial: “Nesse filme você escolhe o que o personagem deve fazer”; “São 11 finais”; A história dura até 40 minutos”; “Ao final de cada cena surgirão botões vermelhos ou cartas”; “Você precisa clicar com o *mouse* sobre a opção desejada”; “Entendeu?”. Sinto um misto de sensações: dispersão, curiosidade e expectativa.

Mudança brusca de interface, trilha sonora repetitiva: da cena do filme muda para uma tela estática – ilustração de um porco e um rapaz segurando um lampião em fundo de textura de tábuas de madeira. Primeiro “menu decisão”: “entendi, quero jogar logo!”; “bolei, melhor assistir novamente.” ou; “vou apreender jogando”...“Você precisa clicar em um dos botões”.

Embora o tutorial pareça com uma fase de adaptação técnica para a fruição da experiência, cliquei na opção: “entendi...”, pois acredito já ter compreendido como se dá a interação: o clique é a ação para navegar no universo filmico dinâmico de “A gruta”. O *feedback* é instantâneo. É como passear entre um vídeo qualquer do *YouTube* a outro, só que

nesse caso, cada vídeo é um trecho de um único filme, embora ele seja multiforme ou multissequencial. Fecho as propagandas, ajusto o vídeo para tela cheia e qualidade em HD (*high definition*). Esse procedimento ocorre em toda momento de escolha, pois implica em mudança de vídeo.

A cena de créditos iniciais transporta-me para um ambiente natural de paisagem seca e de tons ocres, talvez uma paisagem típica do cerrado: árvores sem folhas, um ninho de pássaro entre os galhos secos, um altar dentro de uma caverna, essas imagens são entrecortadas por cenas de um homem subindo um morro. A trilha sonora ajuda a criar a atmosfera de mistério típica do gênero de suspense. Voz masculina em *off*: “Quer ser mais que Deus?”. Em seguida, o homem é assassinado por um rapaz com uma faca. Corvo entre galhos. À entrada de uma caverna, uma mão segura uma faca ensanguentada.

Cartela com o título: “A Gruta: Filme-jogo”.

Doze anos se passaram. A tela é re-enquadrada de 16:9 para 4:3. “Fala oi aqui pra câmera”, diz uma moça. Vejo apenas um rapaz que urina na beira da estrada. Ela continua direcionando-se ao rapaz: “O caminhoneiro gostou de você”. As imagens com ruídos e indica que elas são de um registro de gravações pessoais. Penso imediatamente que o filme vai seguir essa proposta narrativo-estética e aguardo ansioso o momento em que poderei intervir diretamente na história. A câmera troca de mãos, vejo agora a moça. “Vem, Tomás...Vem”, ela diz ao caminhar em direção de um carro estacionado no acostamento de uma rodovia (Figura 15).



**Figura 15:** Captura de tela do filme “A Gruta”.

Fonte: Página do *Youtube* do filme interativo “A Gruta”<sup>47</sup>.

<sup>47</sup>Disponível em: <<http://youtu.be/WQxvx3R2ncU>>, último acesso: fev, 2015.

A imagem aproxima-se do rosto dela. Parece-me mais um convite para entrar na vida íntima do casal. A câmera volta para as mãos de Luísa. Já na estrada, um ônibus ultrapassa o carro. Tomás está na direção. A garota comenta: “Esses são meus amigos que eu convidei para a fazenda”. Risos. De mão em mão a câmera registra os momentos descontraídos do casal a caminho da dita fazenda. Tudo ocorre tranquilamente até Luísa ficar chateada por não querer dirigir, mesmo depois de muita insistência do rapaz. Eles passam pela primeira porteira. A área da fazenda parece ser vasta e isolada. A tela levemente perde o ruído e as laterais da tela passam de 4:3 para 16:9. Parando carro em frente à última porteira, Tomás insiste mais uma vez para Luísa dirigir, ela recusa constrangida. Enfim, eles chegam à fazenda, mas os ânimos não estão descontraídos quanto antes. Eles se alojam, percebem que não tem energia e a casa é ampla. Tomás tenta se reconciliar com Luísa com afagos e abraços, no princípio ela rejeita, porém cede aos poucos.

Novamente, uma mudança brusca de interface, semelhante a anterior, o que muda é a ilustração que passa a ser a de Luísa e o fundo uma ilustração de duas mãos sobrepostas ao volante, a que está por cima visivelmente maior que a que está por baixo. Segundo “menu decisão”: “jogar com Luísa” ou “jogar com Tomás” (figura 16).



**Figura 16:** Captura de tela do filme “A Gruta”.  
Fonte: Página do *Youtube* do filme interativo “A Gruta”<sup>48</sup>.

Nesse momento, começo a perceber que a interação sempre se dará com a quebra brusca da narrativa pelo menu de escolhas. Essa interrupção abrupta traz uma estranheza por

<sup>48</sup>Disponível em: <<http://youtu.be/WQxvx3R2ncU>>, último acesso: fev, 2015.

requerer uma postura mais alerta para o que devo fazer ao longo do filme. Luísa parece-me ser um personagem mais complexo, mais misterioso. Por que será que ela ficou incomodada em assumir a direção? O que está escondido nessa recusa em dirigir? Opto por ela.

O casal continua a se acariciar até serem interrompidos por uma voz masculina fora da casa chamando por Luísa. É Tião, o caseiro da fazenda.

Terceiro “menu decisão”: “sair de casa” ou “agora não”. Apesar de ser um aspecto dispersivo na fruição filmica, o menu já não causa mais estranheza e nem presto mais tanta atenção nas ilustrações e no fundo, vou direto para as opções. Escolho “agora não”. Pensei ser um momento importante para a trama promover a reconciliação do casal.

Luísa responde a Tião, afirmando que vai fazer o passeio planejado outra hora, mas Tião discorda pois mais tarde ele vai ter que ir à cidade.

Quarto “menu decisão”: “ficar e curtir a casa” ou “sair e conhecer a gruta”. Continuo com a ideia de que é mais importante criar mais entrosamento entre o casal. Clico em “ficar...”.

Luísa diz a Tião que não está muito bem e dispensa o caseiro. O casal, enfim, tem um momento mais íntimo, Luísa tira a blusa e deita-se com Tomás. Mais tarde, Tomás decide que vai embora, ele pega todas as malas e coloca no carro. Luísa sem entender segue o rapaz e os dois voltam a discutir enquanto partem.

Quinto “menu decisão”: “sair e conhecer a gruta” ou “escolher outro personagem”. Meio frustrado com o desfecho anterior, parece-me que o filme acabou antes mesmo de começar. Opto por “escolher outro personagem”.

Tomás e Luísa estão dentro do carro parado em frente a porteira da fazenda.

Sexto “menu decisão”: “jogar com Luísa” ou “jogar com Tomás”. Percebo que os menus de decisão começam a aparecer com mais frequência. Pergunto-me se com Tomás a história se desenvolve com mais. Ou pelo menos tenha um desfecho menos inesperado. Mesmo assim, opto por continuar a “jogar” com Luísa.

A cena retorna para o ponto, ao que me parece, anterior ao terceiro “menu decisão”. O casal está novamente aos abraços e beijos, mas Luísa não quer deixar o caseiro esperando e sai da casa ao encontro dele. Ela decide ir conhecer a gruta. Tomás os acompanha. Guiados pelo caseiro eles sobem uma colina íngreme até a parte baixa da gruta, pois Tião diz que a parte alta é perigosa por ter “bichos” e “cobras”. Eles chegam na entrada da gruta.

Sétimo “menu decisão”: “entrar na gruta” ou “voltar para a casa”. Nesse momento, acredito que só tenho uma opção na verdade, “entrar na gruta”, pois a outra escolha pode levar-me para o mesmo final anterior, por isso escolho “entrar na gruta”.

Ao entrarem na gruta, uma trilha sonora de suspense invade a cena. Imagens das paredes rochosas da caverna, inscrições rupestres, um rústico altar com um crucifixo. O casal começa a explorar a caverna. Um canção religiosa invade lentamente o espaço. Tião está sussurrando a letra da canção enquanto passa a ponta de um facão nas unhas. Não demora muito Tomás e encontra um filhote de porco desamparado. Tião se corta e diz ser “refugo” – algo como mal-agouro. Ele conduz, mal-humorado, o casal de volta para a fazenda. Mesmo com a reprovação do caseiro, Tomás carrega consigo o porquinho, que carinhosamente chama de Cascão. Em fusão constante de imagens sou apresentado a algumas cenas: paisagem árida, o casal se acariciando em frente a casa, o altar da gruta, um homem dirigindo um automóvel com uma garotinha no colo. Luísa começa a ficar desconfortável novamente. A fusão de imagens retorna com um homem saindo de um carro de modelo antigo talvez dos anos 80, olho de um porco. Aumenta o desconforto de Luísa em relação as carícias de Tomás. Ela, intempestivamente, dá um tapa do rosto dele e tranca-se na casa. Tomás não entende as razões de Luísa. Depois de um tempo, Luísa, chorosa, abre a porta e vê Tomás alimentando Cascão. Nesse momento, ele tenta se reconciliar com ela, insistindo para entrar e conversar tranquilamente.

Oitavo “menu decisão”: “não abrir a porta” ou “deixar ele entrar”. Achei um tanto estranho a mudança repentina no comportamento de Luísa, acredito que “deixar ele entrar” possa revelar o que tanto incomoda a garota.

Luísa deixa Tomás entrar e como esperado, ela revela alguns dos incômodos sentidos por ela: A estranheza no comportamento de Tomás, a sujeira do lugar, o proco e a grosseria de Tião. Aos poucos Tomás consegue acalmar a moça. Ela sedê novamente aos poucos. Eles começam tomar umas cervejas e a se tocarem levemente. A trilha sonora de suspense reaparece, a fusão de imagens da garotinha dirigindo no colo de um homem também. Luísa oscila do apaziguamento a raiva. Eles voltam a discutir e Tomás decide ir embora. Luísa fica sozinha na fazenda.

Nono “menu decisão”: “esperar até ele volta” ou “pedir carona a Tião”. Como ainda não entendo bem as razões de Luísa, resolvo “pedir carona a Tião” e ver o que acontece.

Luísa vai até a casa dos fundos onde o caseiro vive. Ele está sentado dentro do carro, mas ao ser interpelado pela garota, ele diz que o carro está sem gasolina, mas que no dia

seguinte o mecânico virá com algumas peças para o carro e poderia dar carona para ela. Luísa vai embora contrariada. Ele retorna a leitura em voz alta da bíblia, algo que parece estar fazendo antes da jovem chegar. A noite cai ao som da voz crescente de Tião: “Mil cairão ao teu lado, e dez mil à tua direita”. A voz fica cada vez mais gutural. Na casa principal, Luísa acende velas e um lampião à gás. A voz continua: “Porque tu, ó SENHOR, és o meu refúgio. No Altíssimo fizeste a tua habitação. Nenhum mal te sucederá, nem praga alguma chegará à tua tenda”. Imagem da tela de um celular com o jogo da cobrinha. “Que tédio”, Luísa diz ao verificar que o celular está sem sinal. Ela está deitada na cama, mas resolve verificar se as portas estão trancadas. Ao voltar, senta na cama e diminui a luz do ambiente para tentar dormir. Quando deita escuta alguns ruídos vindo de fora do quarto.

Décimo “menu decisão”: “investigar esses sinais” ou “é o vento, nada mais”. Clima de tensão, de suspense. Vou “investigar esses sinais”.

Luísa vai até a janela do quarto e depois de abri-la grita por Tomás. Não há respostas. Ela volta para se deitar e os ruídos reaparecem. Apreensiva ela pega o lampião e vai verificar o restante da casa começando pela sala. Ao abrir a porta da sala, Cascão, o filhote de porco, passa por entre as pernas dela e se refugia no quarto. De volta ao quarto ela tange o porco para um canto e joga uma camisa, que Tomás esqueceu, em cima dele. Ao tentar novamente dormir ela escuta um voz gutural vindo da direção do porco: “Nunca mais”. Ela se assusta pega um candelabro de madeira. Tomás aparece na porta do quarto: “Vamos embora Luísa”.

Décimo primeiro “menu decisão:”, não são mais dadas duas opções de escolhas para conduzir a narrativa, mas cinco cartas de baralho emborcadas: “Teste sua sorte: clique sobre uma das cartas” (figura 17).





**Figura 17:** Captura de tela do filme “A Gruta”.  
 Fonte: Página do *Youtube* do filme interativo “A Gruta”<sup>49</sup>.

Esse momento cria uma certa tensão entre a possibilidade de escolha às escuras e as consequências dessa escolha. Esse momento parece ser um momento-chave. É nessa cena que realmente a trama começa a se tecer e ficar mais envolvente, com ares de filmes “B” de horror como o “Massacre da Serra Elétrica” (1974), de Tobe Hooper. Clico na carta do meio: vermelha - “Azar”.

Tomás esfaqueia Luísa.

Décimo segundo “menu decisão”: “tentar novamente” ou “escolher outro personagem”. Estou tentando ainda continuar no clima da cena, opto por “tentar novamente”.

Décimo terceiro “menu decisão: escolho dessa vez a segunda carta: verde – sorte.

Luísa bate em Tomás com o candelabro e foge.

Desse ponto em diante, percebo também que as escolhas não tem tanta importância para um desenvolvimento maior da narrativa. As opções dadas levam na maioria das vezes à fuga de Luísa em direção à gruta. As imagens da fuga da garota reconheço como sendo a do tutorial inicial. Em seguida, Tião e Tomás tentam encontrá-la. Luísa se refugia na gruta, mas os rapazes conseguem encontrá-la. Nesse momento, Tião sacrifica o porco a facadas e perde a sanidade correndo atrás do casal para sacrificá-los também. Os trechos finais parecem ser marcados pelo desfechos com a fuga de Tomás, de Luísa ou do casal, ou conduzem a outros que levam a mortes dos personagens inesperadamente e deixando lacunas como aconteceu no

<sup>49</sup>Disponível em: <<http://youtu.be/Ed8-2yd59Vs>>, último acesso: fev, 2015.



quinto “menu decisão” onde tive que retornar a um ponto anterior ou escolher outro personagem. Ou quando tirei “azar” na escolha das cartas.

Por fim, não há mais outras formas de interação ao decorrer da trama. Isto é, fica a impressão que existe um roteiro “principal”, “desejável” que leva a um desenrolar, de fato, da trama e outros mal realizados, lacunares ou frustrantes.

Notei também que os aspectos técnicos do filme não tão bem resolvidos desde o início – como a interpretação inconstante dos atores; a fotografia mal iluminada nas cenas internas e noturnas e; principalmente, a escolha do *YouTube* como banco de dados para armazenamento e acesso ao filme – começaram a ficar mais evidentes pelas interrupções.

Por isso, saio completamente do meu mergulho iniciático em águas nunca navegadas. Deixo de lado o desejo por uma fruição filmica mais fluida. Minha motivação principal agora é montar, a partir das escolhas, um filme que me satisfaça, minimamente, dadas as possibilidades multissequenciais de formar o restante da narrativa. E por fim, ver os créditos finais subindo. Consigo salvar Luísa. Mas fico me perguntando em qual momento poderia ter chegado a um final diferente. Nesse caso, só posso descobrir recomeçando mais vez o filme.

Ao colocar-me como cobaia do experimento, ao fazer meu próprio caminho na experiência, com o desejo de me envolver e me misturar às imagens consigo entra no campo das sensações: Da dispersão à atenção, da curiosidade ao estranhamento, da expectativa à desencanto. A partir desse momento, surge a necessidade de se investigar mais a fundo os elementos-chave dessa experiência filmica dado o grau de envolvimento e interatividade estabelecidos entre mim e o filme durante o acontecimento comunicacional. Retomarei essas discussões no próximo capítulo ao tensionar esse relato com as impressões de outros espectadores.

### 3.3 *Collapsus*: Divagando por universos imaginais

A tela é um portal capaz de transportar o indivíduo para outras vivências. Agora, esse portal leva-me à capital da Inglaterra. É noite. Entre as luzes da cidade e às margens do rio Tâmesa, o Olho de Londres (*The London Eye*). Ele olha pra mim e me convida: “Entre em Collapsus”<sup>50</sup>. Essa é a tela de abertura do site oficial do ciberfilme “*Collapsus: The Energy Risk Conspiracy*”. Ainda em destaque vejo algumas nomeações a prêmios: *Digital Emmy Nominee for Best Digital Fiction*, *idfa DOCLAB Nominee*, *Doc/Fest Sheffield Nominee*, *15th Annual Webby Awards Nominee*; e prêmios conquistados: *SXSW Winner Interactive Awards 2011*, *Spin Awards Best Interactive Video*, *FWA Site of the Day* (figura 18).



**Figura 18:** Captura de tela do filme *Collapsus*.  
Fonte: Página oficial do projeto *Collapsus*<sup>51</sup>.

Estou aberto a uma experiência fílmica e interativa em busca de novas provocações. A quantidade de prêmios e nomeações deixa-me ainda mais curioso. Em um clique entro no universo fílmico dinâmico de *Collapsus*. É necessário explorar todas as possibilidades, imergir por entre as imagens, misturar-se a elas até o ponto de diluir-me, mas ao mesmo tempo, estou atento para sentir as vibrações desse encontro. Vejo-me como Alice ao atravessar o espelho. É preciso observar o caminho enquanto ele se forma e descrevê-lo com maior honestidade possível.

No centro da tela, um pequeno autogerador de energia eólica tem as lâminas em movimento. O filme está carregando... Um pequeno apontador (*link*) “pular” (“*skip*”), no canto direito inferior da tela, indica que posso pular o carregamento, mas escolho esperar. Em

<sup>50</sup>Original: “Enter Collapsus”.

<sup>51</sup>Diponível em: <<http://www.collapsus.com/experience.php>>, último acesso: fev, 2015.

poucos instantes, uma trilha sonora de suspense envolve-me. No centro da tela, entre *flashes* de imagens desconexas, uma mensagem no fundo preto: “Todas as reservas de energias do mundo estão sendo drenadas e o mundo está ficando no escuro”<sup>52</sup>. Imagem de um apagão em Londres. Uma imagem de satélite mostra o apagão se alastrando de Nova York por toda a América. Guerras, destruição. Uma mulher faz um autoregistro com uma câmera de mão. Ela fala diretamente para mim que o mundo está um caos: “*Collapsus.com: Energy Risk Conspiracy*”. Retornamos à imagem de abertura: “Londres, 2012”.

Na tela, o filme é apresentado no centro, não é possível redimensionar para tela cheia, o que é momentaneamente frustrante. É possível ver uma linha do tempo com um ponto marcando “2012” na parte inferior do vídeo. Abaixo dela, *links* para “*walktrough: vimeo*”, “*presskit*”, à esquerda e; ícones para “*e-mail*”, “*twitter*”, “*facebook*” e outras formas de compartilhamento (“*share*”), à direita. Enquanto as imagens estão em metamorfose, sou levado do Olho de Londres para as luzes intensas da paisagem urbana de uma típica avenida londrina. Ainda na expectativa do desenrolar do filme, titubeio em ir ou não buscar mais informações nos *links* disponíveis. Mas penso duas vezes: Uma, “*walktrough*” no universo *gamer*<sup>53</sup>, significa um guia de como atravessar os desafios do jogo, por isso esse *link* parece-me um *spoiler*.<sup>54</sup> E um *spoiler* estragaria algumas das surpresas esperadas. Duas, “*presskit*” quer dizer material de divulgação, logo, posso ter essas informações mais tarde. Não quero interromper a fluidez no início do percurso da jornada.

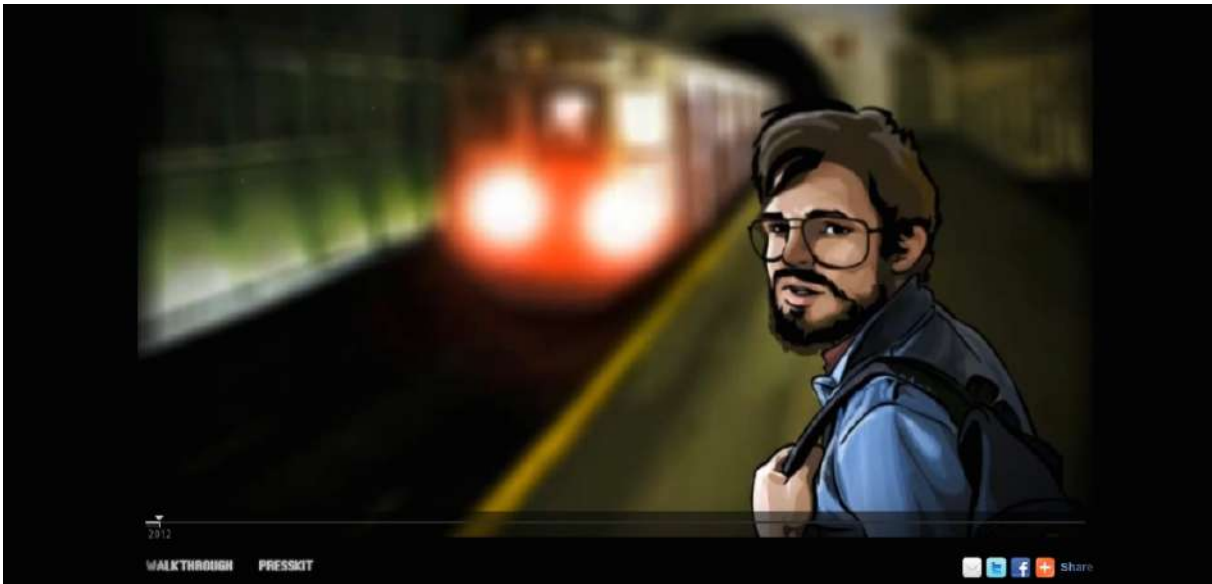
Uma cena de animação em rotoscopia<sup>55</sup> conduz-me para uma estação de metrô. Um rapaz aguarda o trem que está para chegar. Ele vira para a câmera, ou para mim, e diz: “Não acredite em mentiras” (“*Do not believe the lies*”) (figura 19).

<sup>52</sup>Original: “*All over the world energy resources are drying up and the world is blanking out*”.

<sup>53</sup>*Gamer*: do inglês, jogadores de jogos de computador.

<sup>54</sup>*Spoiler*: do inglês, revelação do enredo de obras como filmes e livros.

<sup>55</sup>Rotoscopia: técnica de animação no qual os quadros são desenhados em cima filmagens.



**Figura 19:** Captura de tela do filme *Collapsus*.  
Fonte: Página oficial do projeto *Collapsus*<sup>56</sup>.

O rapaz entra em um dos vagões. A tela principal desliza para a esquerda revelando um painel com um mapa mundi.

Na parte de baixo pequenas fotos de rostos enfileiradas. Reposiciono o curso do *mouse* para a direita e estou de volta à tela anterior.

Agora quem está em quadro é Amir. Consigo identificá-lo pois há um ícone com a foto e o nome dele no alto esquerdo da tela. Amir está ao telefone solicitando falar com o próprio irmão, Ali. Rapidamente a cena muda para um outro rapaz que sobe as escadas de um prédio. *Close* numa tela do celular na qual aparece uma troca de mensagens: “Quase lá. Deve ser o lugar certo”; “ENTRE E SAIA RÁPIDO” (“*Almost there Shld be right plce*” [sic]; “*GET IN GET OUT FAST*”). Corte, a tela se divide em duas: à esquerda, a anterior em miniatura, a da direita o rosto de um rapaz com traços asiáticos. Não consigo ler o resto na troca de mensagens. Seria ela importante para o contexto? Prossigo. Estamos numa festa em comemoração a uma senhora chamada Marienne. Duas moças comentam não acreditar que Chen, o asiático, acaba de chegar ao local. A tela desliza mais uma vez, só que agora para a direita (figura 20).

<sup>56</sup>Diponível em: <<http://www.collapsus.com/experience.php>>, último acesso: fev, 2015.



**Figura 20:** Captura de tela do filme *Collapsus*.

Fonte: Página oficial do projeto *Collapsus*<sup>57</sup>.

Uma música de noticiário quebra a atmosfera da cena anterior. A diagramação dessa tela lembra a de um *site* de jornais de grande circulação. Uma manchete ao meio: “Emergência - Onda de calor na Europa” (“*Europe Heatwave Emergency*”); Uma grande fotografia de uma estação elétrica, uma pequena logomarca: “*CitizEnergy – News Report*” e; um pequeno mapa mundi com destaque vermelho no território alemão está em cima. Abaixo a chamada da matéria:

“Rede de energia global sob nova ameaça como a onda de calor na Europa, com temperaturas no sul da Europa estabilizando-se em 40 graus nas últimas semanas. Reino Unido raciona energia elétrica enquanto as usinas de energia estão num impasse”<sup>58</sup>

O possível texto da matéria está borrado, em destaque, uma foto da jornalista: Esperança. Observando mais abaixo temos uma lista de *links* e comentários. Ao lado, um vídeo no qual Esperança dá as boas vindas ao espectador, ou melhor, a mim. O formato parece ser um *videoblog*<sup>59</sup> (ou *vlog*) com vídeos sobre temas relacionados aos usos dos recursos energéticos por todo o mundo. Reconheço a jornalista como sendo uma das moças que estavam na cena anterior. Com o vídeo fico mais informado sobre o tema do filme. Passo o

<sup>57</sup>Diponível em: <<http://www.collapsus.com/experience.php>>, último acesso: fev, 2015.

<sup>58</sup>Original: *Global power grid under further threat as heatwave engulfs Europe, with Southern European temperatures stabilizing at 40 degrees in recent weeks. UK rations electricity as energy mills come to a standstill*.

<sup>59</sup>*Videoblog*: variante de blogue cujo conteúdo principal consiste de vídeos.

cursor do *mouse* pela tela a procura de áreas “clicáveis” em busca de mais informações: Leio os comentários de Vera: “Logo, logo, não vamos mais ter internet para descobrir o que está acontecendo e o que podemos fazer. Ansiosa”<sup>60</sup>, e; Marianne: “Não acredito o que está acontecendo com nosso mundo. É extraordinário que conseguimos chegar a esse ponto tão rápido”<sup>61</sup>. Seguindo pelos comentários encontro um *link* para uma página do site de compartilhamento de vídeos, *YouTube*: “<https://www.youtube.com/user/CitizEnergy>”.

Em instantes estou no canal “*CitizEnergy*” no qual três vídeos estão upados<sup>62</sup>: “Viciados em petróleo” (“*Oil Addicts*”) - Thomas Friedman (43 segundos); “Protobloco” (“*Protoblocks*”) - Michael Klare” (1 minuto e 39 seg.); “Transição...e conflito” (“*Transition...and conflict*”) - Michael Klare” (3 min. e 31 seg.). Quando dou por mim estou assistindo ao segundo vídeo, depois de ver o primeiro. Alguns outros vídeos listados ao lado, nos recomendados, tiram-me a atenção do vídeo principal. Penso, por exemplo, em clicar em um vídeo sobre um novo jogo de luta a ser lançado em abril de 2015: “*Mortal Kombat X*”.

Nesse momento me dou conta de que não estou mais imerso no filme. Para evitar a dispersão, resolvo terminar o vídeo atual antes de voltar para a experiência filmica. Anoto mentalmente que devo procurar depois se os personagens desses vídeos são reais ou são só parte do universo ficcional do filme.

Ao retornar a tela central, a cena passa de animação para *live-action*<sup>63</sup>. Uma moça, Vera, que tinha comentado no *vlog*, está em cena numa sacada, a festa de Marianne ocorre ao fundo. Ela fala apreensiva ao telefone com Jack. Ele não pôde ir a festa. Ela diz que precisa dele lá. Voltamos a ver Amir. De animação a imagem passa mais uma vez para *live-action*, ele segue para uma sala e ao telefone insiste em falar com Ali. Enquanto isso, em animação novamente, acompanhamos o rapaz do metrô sentado em um dos vagões. O vagão está vazio a não ser por ele. Uma chamada de telefone, o rapaz atende o celular, ele diz está no caminho. Um homem de terno e gravata pretos aparece. Amir faz mais uma ligação, desta vez para Vera. Ela ainda fala com Jack, mas põe a chamada dele em espera, para atender Amir. Ela, chorosa, atende, Amir se identifica e pede para falar com Jack. Ela diz que ele não está com ela. Eles se dispendem. De volta à animação, o homem de preto oferece ajuda ao rapaz, no vagão do trem. Ele recusa. O jovem asiático chega a festa e é interpelado por Esperança e

<sup>60</sup>Original: “*Soon we won't be able to use internet to find out what is happening and what we can do. Anxious.*”

<sup>61</sup>Original: “*I cannot believe what has happened to our world during my lifetime. It is extraordinary that we have got to this point so fast*”

<sup>62</sup>Up: variação do inglês *up*, subir, significa colocar um determinado arquivo *online*.

<sup>63</sup>*Live-action*: do inglês, termo utilizado no cinema, teatro e televisão para definir os trabalhos que são realizados por atores reais, ao contrário das animações.

outra moça com sotaque eslavo, Elena. Elas dizem estar surpresas pela presença dele. O jovem diz está procurando por Jack. Esperança responde que Jack não está. Elena complementa dizendo que eles estão numa comemoração à Marianne e que ali não era lugar para ele fazer negócios. Ele, em tom jocoso, diz que pensava que era mais uma festa do vlog da *CitizEnergy*. Intimidado, ele pede para que as moças repassarem um recado de oferta de negócio para Jack e que falará com Marianne depois. Vera ainda está no telefone e quer com urgência falar com Jack pessoalmente. Ela está muito aflita. Tela escura. Um apagão acontece em Londres. O metrô para, o rapaz e o homem de terno preto ficam em alerta. Elena vai procurar por Vera: “E só uma apagão”. Vera não aguenta e chora no ombro da moça.

Até agora sinto-me bastante confuso. Consegui entender o tema do filme, a dinâmica da projeção em multi-telas. Três: uma mais à esquerda com o mapa mundi, a central na qual se desenvolve a narrativa principal, e a da direita com o *vlog* da *CitizEnergy*.

Imagem noturna do *Big Ben* iluminado: “Londres: Três semanas depois”. Na tela, um vídeo postado por Vera. Ela me interpela, interpela aos seguidores do vlog *CitizEnergy*, mas em contraste com o conteúdo jornalístico antes visto. Ela dá dicas frívolas sobre o que fazer quando ocorrer outro apagão como comer todo o sorvete da geladeira antes que ele descongele; ler um livro à luz de velas ou; aproveitar o “escurinho” para transar. Em *close*, a tela de um celular com mensagem criptografada. A esquerda superior um comando: “Mova o cursor para revelar o texto – pular” (“*Move the cursor to reveal the text - skip*”). Ao arrastar o cursor vou para o painel da direita.

Desta vez quem dá os informes é Elena, a manchete diz: “Londres às escuras” (“London Blacks Out”). Leio a chamada, passo rapidamente pelo comentários de Vera, Tony e Esperança. Nesse momento sinto que os personagens estão se interligando.

Vou ao último vídeo do *YouTube*: “Transição...e conflito” (“*Transition...and conflict*”) - Michael Klare” (3 min. e 31 seg.), no final deste aparece um *trailer* do próprio filme, não entendi o porquê, mas isso lembra-me de voltar para a narrativa principal de *Collapsus*.

Passo do painel central para a tela do mapa mundi (figura 21).





**Figura 21:** Captura de tela do filme *Collapsus*.  
Fonte: Página oficial do projeto *Collapsus*<sup>64</sup>.

Aqui percebo que as fotos dos rostos enfileirados são dos personagens principais. Para um instante para verificar o primeiro, levo o cursor até a foto de Vera e aparece uma breve descrição: “Vera (Holanda) é uma cidadã do mundo. Filha de Marianne. Ela quer ser ouvida”<sup>65</sup>.

Clico, nada acontece, mas percebo que quando o curso fica em cima de uma das foto aparece um ponto vermelho indicando a localização do personagem no mapa. Todos estão em Londres. Isso me leva a notar que o território da Grã-Bretanha está em destaque, ao passar o cursor em cima e uma mensagem surge: “Londres - Evite o apagão!”; “O Reino Unido reduziu sua produção de energia por carvão e energia nuclear em 30%. A procura aumentou. Evite os apagões. Escolha sabiamente”<sup>66</sup>. Volto para as fotos e conhecer melhor os personagens:

**Jack**, filho de um barão do petróleo texano. Investe em petróleo na Bolsa de Valores de NY (Nova Iorque);

**Esperança** (Brasil), co-fundadora da CitizEnergy.org. Especialista em energia Alternativa.

<sup>64</sup>Diponível em: <<http://www.collapsus.com/experience.php>>, último acesso: fev, 2015.

<sup>65</sup>“Vera (The Netherlands) is a world citizen. Marianne’s daughter. She wants to be heard”

<sup>66</sup>Original: “London – Avoid the Blackout!”; “The UK has lowered its energy production using coal and nuclear energy by 30%. Demand has risen. Avoid the Blackouts. Choose wisely”.



**Elena** (Rússia), co-fundadora CitizEnergy.org. Estudou política energética em Moscou.

**Tony**, anti-Globalista e extremista de esquerda. Será que ele pode alertar o público a tempo?

**Marianne**, mãe de Vera e política. Adverte Vera sobre o mundo ao seu redor.

**Chen**, encarna a nova geração de jovens chineses.

**Amir**, irmão de Ali, acredita que o Oriente Médio poderia ser uma região próspera sem conflitos.

**Ali** (Irã), irmão de Amir, vê o petróleo como a raiz de todo o mal<sup>67</sup>.

Agora consigo fazer uma ligação mais clara sobre as relações entre os personagens. Ao voltar minha atenção para o mapa, cliço na Grã-Bretanha e um *zoom in* leva-me para um mini-jogo no qual tenho que administrar os investimentos da produção de energia do Reino Unido: Equilibrar os investimentos com a geração de emprego, lucros e emissão de poluentes é o objetivo. Demoro um pouco para entender como funciona, tento ao máximo diminuir os investimento em geração de energia com recursos não renováveis, acho que fiz bom investimentos em pesquisa e desenvolvimento de autogeradores eólicos, bem como diminuir a produção de carvão e a produção e exportação de gás.

Volto ao mini-jogo da tela central. (figura 22).



**Figura 22:** Captura de tela do filme *Collapsus*.

Fonte: Página oficial do projeto *Collapsus*<sup>68</sup>.

<sup>67</sup>Original: “**Jack**, son of a Texan oil baron. Invests in oil on the NY Stock Exchange; **Esperança** (Brasil), co-founder CitizEnergy.org. Expert on Alternative Energy. **Elena** (Russia), co-founder CitizEnergy.org. Studied Energy Politics in Moscow. **Tony**. Anti-Globalis and left extremist. Can he warn the public in time? **Marianne**, mother of Vera and Energy Politician. Warns Vera about the world around her. **Chen**, embodies the new young Chinese generation. **Amir**, brother of Ali, believes the Middle-East could be a prosperous region without conflict. **Ali** (Iran), brother of Amir, sees oil as the root of all evil”.

<sup>68</sup>Diponível em: <<http://www.collapsus.com/experience.php>>, último acesso: fev, 2015.

Ao arrastar o cursor do *mouse* pela tela, uma mensagem de Neo e descriptografada: Eu estou dentro agora. Eu me movi e eles não... (“*I am on the inside now. I move and they do not ...*”). *Zoom out*. “Não acredite em mentiras”(“*Do not believe the lies*”) diz o rapaz do metrô. Agora sei o nome – Tony –, ele continua: “Que mentiras? As mentiras que as corporações e países querem que você acredite (...) Eles querem destruir o equilíbrio (...) Não seja ingênuo (...) Todo mundo é um jogador, isso é um grande jogo para eles. E ninguém é inocente”<sup>69</sup>.

Os nós soltos estão se amarrando. Começo a sentir mais fluida a dinâmica da experiência.

Uma video-chamada entre Vera e Marianne, demonstra o quanto Marianne está insatisfeita de ver que a filha não se empenha tanto em resolver os problemas relacionados a crise de energia no Reino Unido quanto os outros membros da *CitizenEnergy*. Vera interrompe a mãe: “Eu estou grávida” (“*I am pregnant*”). (figura 23).



**Figura 23:** Captura de tela do filme *Collapsus*.  
Fonte: Página oficial do projeto *Collapsus*<sup>70</sup>.

Não consigo mais sair do filme. A interpelação direta dos personagens em cenas de gravações pessoais (*real footage*), as cenas em animação e os mini-jogos não causam mais tanta estranheza. Agora sinto-me parte integrante da “*CitizenEnergy*”. Desvelar a trama vencendo os mini-jogos é, de alguma forma, contribuir para salvar o mundo do caos.

<sup>69</sup>Original: “Which lies? The lies of corporations and countries want you believe (...) They want to destroy the balance. (...) Do not be naive. (...) Everybody is a player, it's a big game for them. And no one is innocent.”

<sup>70</sup>Diponível em: <<http://www.collapsus.com/experience.php>>, último acesso: fev, 2015.

Ao final, as sensações de estranhamento, fragmentação, engajamento e dispersão se misturam as imagens de crises energéticas, de guerras civis e dos personagens. Uma trajetória de vitórias e perdas, durante os 13 anos nos quais se desenrolam os principais eventos do filme.

Jornada concluída, mas ao contrário do que esperava as interações não alteram o desenvolvimento dos acontecimentos. Vencer os mini-jogos só revelam mais da história, sem condução narrativa propriamente esperada, nem possibilidades de ter outros pontos de vista sobre os eventos narrados. Ainda não sei ao certo se assisti a um filme jogável ou joguei uma partida de *videogame* cinematográfico.

Ao final, fico com a impressão que deixei algo passar: alguma pista ignorada, algum detalhe escolhido, alguma possibilidade de experiência perdida. Tudo isso poderia revelar-me mais do filme. Ainda por cima, não consigo organizar cronologicamente as sequências do filme principal, parece-me que o excesso de informações e atividades extras diluíram a apreensão da narrativa principal. Por isso, sinto necessidade de buscar mais informações para complementar a experiência.

Fui verificar o que poderia ter passado despercebido. Observei que alguns pontos vermelhos e cinzas marcavam a *timeline* completada. Os cinza marcavam as notícias, ao verificá-los me dei conta que perdi algumas delas. Já os pontos vermelhos marcavam os momentos que ocorreram os apagões, sem mais novidades. Depois pensei o que aconteceria se em vez de participar dos mini-jogos na tela principal clicasse em “*skip*”. Atestei que ao pular o mini-jogo poderia ter perdido alguns trechos do filme. Outras informações relevantes são que a *CitizEnergy* ficcional é inspirada uma organização chamada *Citizens Energy Group*, e que os vídeos no *YouTube*, os personagens Michael Klare e Thomas Friedman são, respectivamente, um professor de estudos de segurança e paz mundial, da *Hampshire College*, um colunista da *NY Times*.

Ao clicar em “*walkthrough: vimeo*”, sou redirecionado para uma página de um site de compartilhamento de vídeos, o *Vimeo*. Lá o diretor, Tommy Pallota, comenta sobre a proposta e dinâmica do filme, em formato de “comentários do diretor”. Como já passamos pela experiência, nada é acrescentado, a não ser o fato de clarear a proposta multi-tela em três painéis: um interativo; um ficcional e; um documental. Ao observar as informações do plano de divulgação (*press kit*) (2011), as mesmas informações desse vídeo se repetem:

Collapsus sinaliza uma nova experiência em narrativas transmídia (*transmedia storytelling*) que combina interatividade, animação, ficção e documentário de gravações pessoais (*real footage*). Esta abordagem pioneira combina documentário com mini-jogos e fragmentos de filmes, convidando você a escolher o seu próprio ponto de vista enquanto a história se desenrola. Interagir e tomar decisões para evitar novos apagões; obter uma perspectiva mais ampla, ouvindo os especialistas; ou observar as consequências para as pessoas comuns, através da história de ficção.<sup>71</sup>

Para Pallota uma narrativa transmídia é uma história desenvolvida em multi plataformas. Será o projeto “*Collapsus*”, realmente, transmidiático?

Divagando pelo *presskit*, verifico que o objetivo do projeto era atrair um público diferente dos telespectadores documentários tradicionais. O produtor, Bruno Felix comenta mais sobre esses objetivos: “Nós sempre tentamos abordar questões complexas de formas atraentes e envolventes. Foi muito interessante produzir um projeto transmídia, porque é um gênero emergente que ainda está em desenvolvimento e experimentação ainda é possível”<sup>72</sup>.

Ainda no *presskit* (2011) o diretor, Tommy Pallotta, afirma que a estratégia por trás de *Collapsus* foi criar uma experiência multitarefa e multi-linear misturando gêneros como animação, documentário, ficção e interatividade. Todos juntos em um só filme. Mesmo proporcionando uma experiência filmica híbrida multitarefas com interatividade, ele ainda frisa que *Collapsus*, “o coração desta experiência, porém, são personagens, não dados. Isso foi muito importante para nós; para contar uma história a partir de uma perspectiva humana e da experiência que todos nós podemos entender”<sup>73</sup>.

Quando se fala em convergência de meios de comunicação, as narrativas têm encontrado outras realidades, distribuindo-se em meios distintos, multiplataformas, construindo um universo no qual os personagens se inserem em diversas possibilidades de construção da narrativa. Segundo Scolari (2009, p. 189), têm sido propostos vários conceitos para definir esse fenômeno: *cross media*, *multiple platforms*, *hybrid media*, *intertextual commodity*, *trans-medial worlds*, *transmedial interactions*, *multimodality e overflow*. Mas o conceito que se popularizou é o termo proposto por Henry Jenkins (2009) no livro *Cultura da Convergência: narrativas transmidiáticas (transmedia storytelling)*.

<sup>71</sup>Original: *What is Collapsus.com?*

*Collapsus signals a new experience in transmedia storytelling that combines interactivity, animation, fiction, and documentary. This pioneering approach blends real documentary footage with mini-games and movie fragments, inviting you to choose your own perspective as the story unfolds. Interact and make decisions to avoid further blackouts; get a broader perspective by listening to the experts; or observe the consequences for everyday people through the fictional story.*

<sup>72</sup>Original: “*We always try to approach complex issues in appealing and engaging ways. It was very interesting to produce a transmedia project because it is an emerging genre that is still in development and experimentation is still possible*”.

<sup>73</sup>Original: “*At the heart of this experience though are characters, not data. This was very important to us; to tell a story from a human perspective and experience that we can all understand.*”

Mas, pensando que as narrativas transmídia envolvem a criação de universos narrativos ficcionais multiplataformas com conteúdos complementares, autônomos e inter-relacionados a um produto principal e distribuídos pelos mais diferentes meios de comunicação sejam eles filmes, animações, séries de TV, revistas em quadrinhos, jogos de computador, entre outros (JENKINS, 2008, p. 135), como os universos de *Matrix*, *Pokemon* e *Guerra nas Estrelas*. Será, reitero, o projeto “*Collapsus*”, realmente, transmidiático?

Com base em Jenkins, Gosciola (2012, p.9) conclui que “a narrativa transmídia é basicamente uma história, mas o que diferencia de outras histórias é que ela é dividida em partes que são veiculadas por diferentes meios de comunicação, cada qual definindo pelo seu maior potencial de explorar aquela parte da história”. Ainda segundo Gosciola (2012, p.10), Robert Pratten atualiza a ideia de narrativa transmídia proposta por Jenkins: “*Transmedia Storytelling* é contar uma história através de vários meios de comunicação e de preferência, embora nem sempre aconteça, com um grau de participação, interação ou colaboração do público”. Ou seja, produtos audiovisuais híbridos que borram as fronteiras entre ludicidade e narratividade, potencialidade essas já verificadas nos UFDs.

Para Fechine (2012, p.77, **grifo nosso**),

apelando para desdobramentos, retroalimentação de conteúdos, ou para ambos simultaneamente, o que está na base dos universos transmídias é a proposição ao consumidor de mídias de uma **experiência lúdica**: ele é convidado a “entrar” em um “mundo construído” para participar de um jogo ficcional, seja buscando conexões entre unidades narrativas complementares, seja em situações de interlocução a partir dos personagens da trama (interagindo em comunidades virtuais ou em blogs de personagens, por exemplo).

Em suma, os universos transmídias são universos narrativos de conteúdos convergentes, em torno de um multiverso ficcional único. O que não é tão novidade assim, já que essa prática é explorada há anos, pelos produtores de quadrinhos e *grafic novels*, vide o multiverso super-heroico da Marvel ou da DC. Mas, diferente dos quadrinhos e *grafic novels*, nos universos transmídias o acesso e a distribuição dos conteúdos narrativos não se dão em um só meio de comunicação, ou seja, são divergentes, multimídias, planejadas e desenvolvidas para garantir ao público múltiplos acessos de chegada e várias possibilidades de navegação. Por isso, hoje, é cada vez mais comum a formação de grandes conglomerados de empresas de entretenimento a partir da parceria, ou até fusão, entre grandes estúdios de *Hollywood* com editoras de quadrinhos e empresas desenvolvedoras de videogames com a *Walt Disney Pictures*, a

*Marvel Comics* e a *Electronic Arts Games*, ou os estúdios *Warner Bros*, a *DC Comics* e a *NetherRealm Studios*. Portanto, os universos transmídia continuam a ser pensados na chave do *broadcasting*, abrindo ainda pouco espaço para experimentação de produtos híbridos.

Dessa forma atribuímos pouca possibilidade de experimentação de uma fruição fílmica e interativa das narrativas transmídias na atualidade. O projeto *Collapsus* é um deles, pois apesar de enfatizar a experiência lúdica, ele só vislumbra ser transmídia. Isso, exclusivamente, por causa dos três vídeos complementares no *YouTube*. Assim, com exceção aos vídeos do *YouTube*, o projeto *Collapsus*, de fato, simula uma experiência transmídia no processo interno da própria fruição fílmica, sendo muito mais uma experiência multimídia já que todos conteúdos principais fazem parte de uma única plataforma, o *website*.

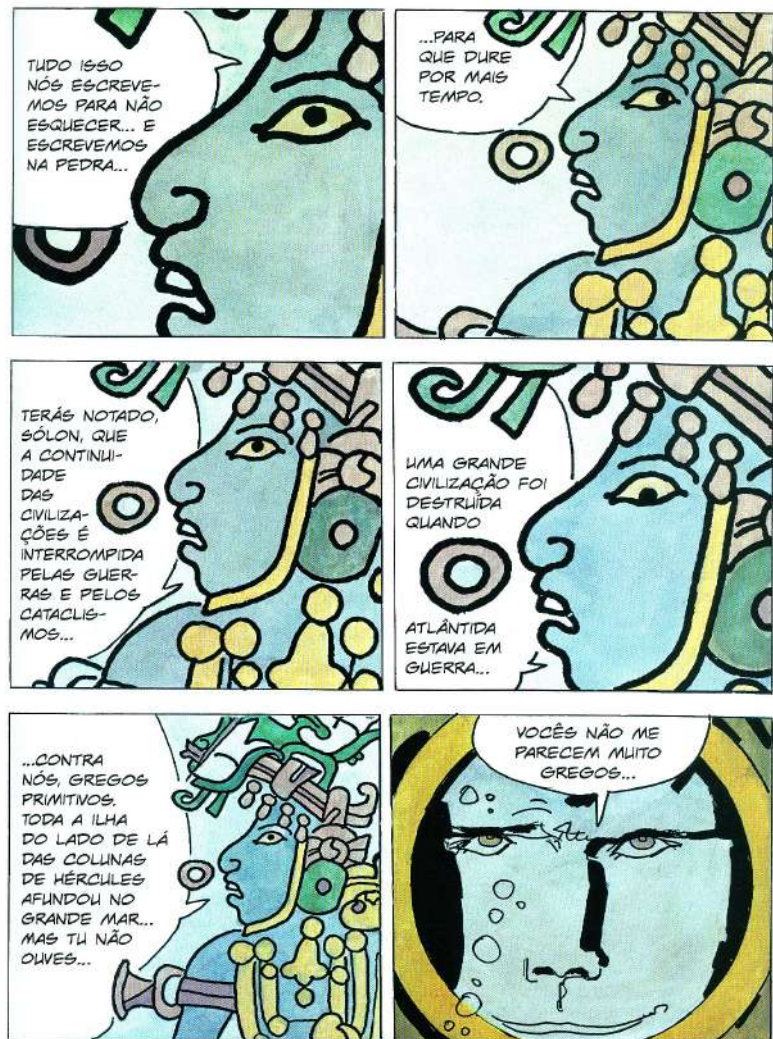
Como dizem os *gamers*: “*GG (Good Game)*”. *Collapsus* foi um ciberfilme justo e agradável.

Por ora, entre a dispersão inicial, a imersão crescente pela possibilidade de interação e a fragmentação da fruição fílmica pelo excesso de atividades, dou-me por satisfeito.

Mais uma experiência fílmica e interativa vivenciada.

Terceiro e último ciberfilme explorado.





33

(Hugo Pratt)

*Em linguagem comum: as coisas são como são no nosso universo porque, se não fossem, nós não estaríamos aqui para poder notar. Em um jogo de roleta-russa, a surpresa de quem ganha é mitigada pela certeza de que se ele não tivesse ganho não poderia não estar surpreso.*

(Brian Greene)

## 4 Multiverso de sentido

### 4.1 Colher de Neo: Das pistas aos instrumentos

A observação direta da própria experiência fílmica subjetiva do pesquisador ao vivenciar os ciberfilmes *HBO Voyeur*, *A Gruta* e *Collapsus*, contribuiu para o levantamento das primeiras pistas de pesquisa, ideias, esquemas, pontilhados e instrumentos a respeito da fruição fílmica e interativa, pois, a partir dela, consegui também vislumbrar as intenções dos realizadores dos filmes e a descrever melhor o suporte no qual eles foram disponibilizados.

Apoiado na intuição sensível do pesquisador, esse procedimento metodológico mostrou-se bastante efetivo para apresentar as primeiras constatações e impressões relativas ao fenômeno comunicacional em foco: a experiência fílmica ampliada pela interatividade proporcionada pelos ciberfilmes. Mas também, a partir dos relatos da vivência desses filmes foi possível redefinir o problema de pesquisa frente a revisão bibliográfica do estado da arte acerca dos UFDs e no desenvolvimento da abordagem de campo preliminar para uma pesquisa qualitativa com base em entrevistas semi-estruturadas.

A pesquisa qualitativa serviu-me como um método sensível para viabilizar um estudo sobre as representações a respeito da influência de algumas propriedades das tecnologias digitais, em especial, da interatividade, na experiência fílmica contemporânea. Essa abordagem de campo também demonstrou ser útil para elencar as principais expectativas e propostas imaginadas dos usos da interatividade durante uma experiência fílmica; para facilitar o delineamento da percepção estética e reconhecimento social dos ciberfilmes pelos informantes abordados, bem como possibilitar comparações de contextos situacionais concretos – a vivência dos ciberfilmes –, entre os diferentes grupos sociais dos informantes e as impressões subjetivas da própria fruição fílmica e interativa do pesquisador.

Lembro que para Gaskell (2002, p.70),

O objetivo da pesquisa qualitativa é apresentar uma amostra do espectro dos pontos de vista. Diferentemente da amostra do levantamento, onde a amostra probabilística pode ser aplicada na maioria dos casos, não existe um método para selecionar os entrevistados das investigações qualitativas. Aqui, devido ao fato de o número de entrevistados ser necessariamente pequeno, o pesquisador deve usar sua imaginação social científica para montar a seleção dos respondentes. Embora características sociodemográficas padrão possam ser relevantes, e certamente o são para questões políticas de consumo, seria mais eficiente e produtivo pensar em termos de



ambientes sociais relevantes para outros tópicos em questão.

Os participantes chegaram à investigação através da técnica conhecida como “bola-de-neve”: divulguei o *link* do questionário estruturado *online* (anexo II) nos grupos dos estudantes de comunicação social da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). A partir daí cada sujeito (aluno ou ex-aluno) respondente que afirmou ter interesse em participar das entrevistas foi contatado pelo pesquisador para agendar um encontro e também para que indicasse outro(s) possível(is) respondente(s) que ele ou ela considerou ter disponibilidade em também participar da pesquisa. Os respondentes do questionário estruturado foram agrupados em dois grupos de informantes: a) **Grupo 1 (G1)**: público especializado – cineastas, jornalistas, radialistas, estudantes de comunicação social, entre outros –; b) **Grupo 2 (G2)**: público em geral.

Ainda segundo Gaskell (2002, p.70-71),

Um ponto-chave que se deve ter em mente é que, permanecendo todas as coisas iguais, mais entrevistas não melhoram necessariamente a qualidade, ou levam a uma compreensão mais detalhada. Há duas razões para esta afirmação. Primeiro, há um número limitado de interpelações, ou versões, da realidade. Embora as experiências possam parecer únicas ao indivíduo, as representações de tais experiências não surgem das mentes individuais; em alguma medida, elas são o resultado de processos sociais. (...) Em segundo lugar, há a questão do tamanho do *corpus* a ser analisado. A transcrição de uma entrevista pode ter até 15 páginas; com 20 entrevistas haverá, então, umas 300 páginas no *corpus*. (...) Devido a estas duas razões, há um limite máximo ao número de entrevistas que é necessário fazer, e possível de analisar. Para cada pesquisador, este limite é algo entre 15 e 25 entrevistas individuais.

Por isso, dos trinta respondentes do questionário estruturado, foi delimitado, *a priori*, o número de entrevistas realizadas entre 18 (dezoito) e 24 (vinte e quatro) com o objetivo de ter pelo menos três informantes, ou no máximo 4 (quatro), de cada grupo para vivenciar um dos 3 (três) filmes, totalizando pelo menos 6 (seis) informantes por filme, ou no máximo 8 (oito).

Para tanto, um limite de tempo foi determinado para a investigação de campo. A contagem dos dias começou quando o primeiro questionário foi respondido até o dia da décima oitava entrevista. Depois desse prazo, as entrevistas finais foram realizadas com os informantes já agendados antes desse prazo, em quinze dias todas as entrevistas foram registradas. No total 22 (vinte e dois) informantes foram entrevistados.

Daqui em diante, os informantes da pesquisa serão designados por suas iniciais maiúsculas e sucedidas pela indicação abreviada do grupo a qual pertencem a fim de

preservar suas identidades. Ex: **ITG1**, **MAG1**, **EJG1**, **RDG1**, **MBaG2** e assim por diante (Quadro 2). Ainda de acordo com essa tabela, cada filme foi visto pelo menos por três informantes de cada grupo.

Quadro 2 – Identificação dos informantes									
INFORMANTE	GRUPOS		ID	FILME ASSISTIDO					
	G1	G2		<i>HBO Voyeur</i>		A Gruta		<i>Collapsus</i>	
IT	X	-	ITG1	-		X		-	
MA	X	-	MAG1	X		-		-	
EJ	X	-	EJG1	-		X		-	
RD	X	-	RDG1	-		-		X	
MBa	-	X	MBaG2	-		-		X	
VA	-	X	VAG2	-		X		-	
GC	-	X	GCG2	-		X		-	
DT	-	X	DTG2	-		X		-	
AM	X	-	AMG1	X		-		-	
VM	-	X	VMG2	-		-		X	
TO	-	X	TOG2	X		-		-	
SM	-	X	SMG2	-		X		-	
RM	-	X	RMG2	-		-		X	
CE	-	X	CEG2	-		-		X	
JR	X	-	JRG1	X		-		-	
JP	-	X	JPG2	X		-		-	
EL	-	X	ELG2	X		-		-	
CU	X	-	CUG1	-		X		-	
LM	X	-	LMG1	-		-		X	
MBo	X	-	MBoG1	X		-		-	
MC	-	X	MCG2	-		X		-	
BC	X		BCG1	-		-		X	
<b>Sub-total de inform.</b>	<b>10</b>	<b>12</b>		-		-		-	
<b>Sub-total de inform./ filme</b>	-	-	-	<b>4/10</b>	<b>3/12</b>	<b>3/10</b>	<b>5/12</b>	<b>3/10</b>	<b>4/12</b>
<b>TOTAL de informantes</b>	<b>22</b>	<b>22</b>		-		-		-	
<b>TOTAL de informa./filme</b>	-	-		<b>7/22</b>		<b>8/22</b>		<b>7/22</b>	

As entrevistas foram realizadas individualmente, de duas maneiras: a) sem mediação tecnológica, no encontro entre o pesquisador e o informante em hora e lugar marcados de acordo com a disponibilidade e preferência dos informantes, todas elas foram feitas em Recife e; b) mediada tecnologicamente, por vídeo-chamada, embora sem interrupções podendo assim a observação por parte do pesquisador ser continuada, mesmo durante a fruição fílmica do informante. As entrevistas tiveram em média 120 (cento e vinte) minutos, contando com o tempo da fruição do filme, que é muito variável. Por exemplo, o próprio pesquisador ao ver pela

primeira vez cada filme levou 113 (cento e treze) minutos para assistir ao filme “*HBO Voyeur*”; 49 (quarenta e nove) minutos para ver “*A Gruta*” e; 82 (oitenta e dois) minutos para “*Collapsus*”. (Tabelas 1 e 2)

<b>Tabela 1 - Tempo da fruição por filme do G1: especialistas</b>			
<b>ID. Informante</b>	<b><i>Voyeur</i></b>	<b><i>A Gruta</i></b>	<b><i>Collapsus</i></b>
ITG1	-	24 min.	-
MAG1	66 min.	-	-
EJG1	-	33 min.	-
RDG1	-	-	38 min.
AMG1	31 min.	-	-
JRG1	71 min.	-	-
CUG1	-	29 min.	-
LMG1	-	-	46 min.
MBoG1	10 min.	-	-
BCG1	-	-	74 min.
<b>MÉDIA G1</b>	<b>44 min. 30 seg.</b>	<b>28 min. 40 seg.</b>	<b>52min. 40 seg.</b>

<b>Tabela 2 - Tempo da fruição por filme do G2: público em geral</b>			
<b>ID. Informante</b>	<b><i>Voyeur</i></b>	<b><i>A Gruta</i></b>	<b><i>Collapsus</i></b>
MBaG2	-	-	75 min.
VAG2	-	49 min.	-
GCG2	-	50 min.	-
DTG2	-	29 min.	-
VMG2	-	-	59 min.
TOG2	37 min.	-	-
SMG2	-	34 min.	-
RMG2	-	-	47 min.
CEG2	-	-	84 min.
JPG2	38 min.	-	-
ELG2	10 min.	-	-
MCG2	-	28 min.	-
<b>MÉDIA G2</b>	<b>28 min. 20 seg.</b>	<b>38 min.</b>	<b>66.min. 15 seg.</b>

A possibilidade da vídeo-chamada garantiu uma celeridade na abordagem do campo. Desse modo, consegui contatar informantes com mais rapidez não só na própria cidade de Recife, mas também em São Paulo, Porto Alegre, Fortaleza, Belém e em Nova York, nos Estados Unidos.

Todas as 22 (vinte e duas) entrevistas foram gravadas para posterior transcrição. Optei pela transcrição literal das opiniões dos informantes no intuito de manter o mais próximo possível o sentido do que foi dito.

Vale lembrar que organizo a entrevista semi-estruturada em duas partes – pré-filme e pós-filme –, e em 5 temas:

**Parte 1 (um) - Pré-filme:**

Tema 1 (um) - Da experiência filmica, ontem e hoje;

Tema 2 (dois) - Da interatividade na vida cotidiana;

Tema 3 (três) - Da interatividade no consumo de bens simbólicos;

Tema 4 (quatro) - Da promessa do filme interativo;

**Parte 2 (dois) - Pós-filme:**

Tema 5 (cinco) - Das impressões gerais sobre os ciberfilmes.

Isto posto, remeto então a uma observação de Legros *et al* (2014, p.109) que esclarece bem meu propósito:

Nós observamos poucos estudos sociológicos do imaginário sobre o discurso cotidiano contemporâneo, como se a voz da criação estivesse reservada a uma elite artística e a voz da análise fosse propriedade da psicanálise e da psicologia. Porém, mesmo a criação individual mais modesta e mais banal, como, por exemplo, um desenho de criança, está impregnada de um sentido coletivo. E é a partir desse produto, o que nós poderíamos chamar de “um sistema de criatividade imaginária”, que o sociólogo [ou comunicólogo] deve refletir para chegar a uma análise dos imaginários sociais: as intenções do criador, o suporte de criação, a troca entre as representações e os imaginários, a percepção estética da obra ou seu reconhecimento social. Todos os elementos contribuem para a criação e para a compreensão de um mundo percebido pela ficção coletiva.

Reitero, por fim, que até agora o termo ciberfilme auxiliou-me no âmbito específico da discussão teórico-argumentativa. Já nas entrevistas, no entanto, segui com o termo filme interativo a fim de refutar, como procedemos anteriormente, ou reiterar o uso desse termo após a percepção estética e reconhecimento social desses produtos audiovisuais narrativos e interativos pelos informantes, uma vez que todos afirmaram nunca terem vivenciado essa modalidade de filme antes. Ou seja, trabalhei em cima da primeira experiência filmica e interativa dos informantes.

O guia das entrevistas segue abaixo, as perguntas-chave estão em **destaque**:

*Parte 1 – Pré-filme: momentos antes da fruição filmica e interativa*

*Tema 1: Da experiência filmica, ontem e hoje.*

*Q.1.1.: O que significa a experiência de ver filme para você?*

***Q.1.2.: Quais palavras você associa diretamente à experiência de ver um filme?***

*Q.1.3.: Qual foi a sua primeira experiência filmica?*

*Q.1.4.: Qual foi sua experiência mais importante relacionada a ver filmes?*

*Q.1.5.: Como você decide se vai assistir a um filme? Quando, onde e com quem?*

*Q.1.6.: Pensando no seu dia de ontem, onde e quando os filmes tiveram algo a ver?*

***Q.1.7.: Pensando da sua vida, você vê alguma diferença na experiência de ver um filme hoje e há 10 (dez) anos? Você poderia me descrever uma situação que exemplifique?***

*Tema 2: Da interatividade na vida cotidiana*

*Q.2.1.: O que significa interatividade para você?*

***Q.2.2.: O que você associa à palavra interatividade?***

*Q.2.3.: Quando você olha para o passado, qual foi a sua primeira experiência com interatividade?*

*Q.2.4.: Pensando no seu dia de ontem, onde e quando a interatividade teve algo a ver?*

***Q.2.5.: Se você examina sua vida, você tem a impressão que a interatividade hoje desempenha um papel maior do que antes? Você poderia me contar uma situação em que a interatividade ocupa mais espaço do que antigamente?***

*Tema 3: Da interatividade no consumo de bens culturais*

*Q.3.1.: Qual mídia ou meio de comunicação você dedica mais tempo diariamente?*

*Q.3.2.: Quais mídias ou meios de comunicação você considera como interativos? Você poderia descrever uma experiência típica em que você vivenciou a interatividade nessa(s) mídia(s)?*

*Q.3.3.: Quais artes ou expressões artísticas estão mais presente na sua vida?*

*Q.3.4.: Quais artes ou expressões artísticas você associa com a palavra interatividade? Você pode contar sobre uma situação que exemplifique a interatividade dessa arte?*

*Tema 4: Da promessa do filme interativo*

*Q.4.1.: Quais produtos audiovisuais você acredita que são interativos?*

***Q.4.2.: Você considera que um filme seja um produto audiovisual interativo? O que seria, então, um filme interativo?***

*Q.4.3.: Se você olhar para sua experiência de ver filmes, qual papel tem a interatividade nessa experiência, e o que ela mudou? Fale-me de uma situação típica.*

***Q.4.4.: Quais experiências com interatividade você espera vivenciar ao ver um filme daqui a 10 (dez) anos? Imagine uma experiência e descreva para mim uma situação que exemplifique.***

Depois de reavivar a memória dos informantes a respeito do que cada um considera mais importante na sua própria experiência de ver filmes, bem como no seu entendimento do termo interatividade e da percepção das influências da interatividade na vida cotidiana, repassei as respostas das questões principais (Questão 1.2.; Questão 2.2.; e; Questão 4.2.), com os informantes, a fim de reiterar ou retificar as respostas anteriores. Em seguida, apresentei os ciberfilmes para a fruição individual de cada informante e observei como os mesmos interagem como eles. Após essa experiência filmica e interativa, continuei com a segunda parte da entrevista semi-estruturada acerca das impressões gerais sobre o filme vivenciado. As questões foram as seguintes:

*Parte 2 – Pós-filme: momentos imediatamente após a fruição filmica e interativa*

*Tema 5: Das impressões gerais sobre os ciberfilmes: HBO Voyeur, A Gruta e Collapsus*

***Q.5.1.: Você pode descrever para mim as sensações que você teve durante o filme, no início, no meio e no fim?***

*Q.5.2.: Você recorda de ter vivenciado alguma experiência filmica ou audiovisual semelhante? Em qual ou quais mídias ou meios de comunicação?*

*Q.5.3.: O que diferencia a experiência do filme interativo para essas outras mídias ou meios de comunicação?*

*Q.5.4.: Quais aspectos do filme você considera:*

*Q.5.4.1.: Interativos?*

*Q.5.4.2.: Imersivos ou envolvente?*

*Q.5.4.3.: Dispersivos ou que tirou a atenção?*

*Q.5.5.: Alguma coisa nessa experiência te aborreceu?*

***Q.5.6.: O que você acha que melhoraria a interatividade nessa experiência de ver filme?***

As questões elaboradas para os temas 1 (um), 2 (dois) e 3 (três) serviu-me para facilitar o delineamento das representações dos informantes sobre a experiência filmica e a experiência de interatividade, a partir do conhecimento empírico destes.

A identificação das representações deu-se por um procedimento metodológico – de interesse simultaneamente qualitativo (semântico), quantitativo (frequência) e estrutural (organização de sentido) – semelhante a técnica das associações verbais (LEGROS *et al*, p.167-168, 2014). Esse procedimento segue cinco etapas: 1) uma palavra ou expressão indutora é apresentada a várias pessoas, selecionadas segundo variáveis sociológicas; 2) Cada sujeito diz o que vem à cabeça a partir da palavra ou expressão indutora; 3) Examina-se as recorrências das palavras induzidas classificando-as por frequência, as palavras gramaticalmente próximas podem ser reduzidas, por exemplo, substantivo e verbo ou singular e plural. Retêm-se as mais frequentes, que são as representações mais partilhadas coletivamente. 4) Examina-se detalhadamente as coocorrências e; 5) Constrói-se um gráfico das palavras induzidas, omitindo a palavra indutora. Chamo esse gráfico de *nuvem associativa*. Nessa nuvem estão dispostas as palavras induzidas mais recorrentes de forma aleatória, destacando com tamanho maior as mais frequentes e em menor tamanho as menos frequentes.

As perguntas do tema 4 (quatro) possibilitaram o apontamento das expectativas e propostas imaginadas de usos da interatividade na experiência de ver filmes. Por fim, as questões do tema 5 (cinco) ajudou-me na compreensão da percepção estética e do reconhecimento social que esses mesmos informantes têm dos ciberfilmes.

## 4.2 Escadarias de Escher: Das representações aos reconhecimentos

De partida, reitero que a opção metodológica pela entrevista semi-estruturada permitiu aos entrevistados uma maior amplitude nas respostas. Embora algumas perguntas aceitem uma resposta simples de “Sim” ou “Não”, quase todos os informantes foram além e desenvolveram uma argumentação narrativa. Aqui, a narrativa é vista como

A forma primária através da qual a experiência humana se torna significativa. O sentido narrativo é um processo cognitivo que organiza as experiências humanas em episódios temporariamente significativos (Polkinghorne, 1988 citado por FLICK, 2002, p.115).

Ao estudar a relação da experiência filmica e interativa com o imaginário social, uma primeira questão se impôs: Quais as representações do ato de ver filmes? E da noção de interatividade?

As representações levantadas nessa primeira etapa das entrevistas semiestruturadas apontam em que lugar a experiência filmica e a interatividade, separadamente ocupam, posteriormente, na elaboração de estratégias de fruição estética e reconhecimento social pelos sujeitos-informantes acerca da percepção sensorial dos ciberfilmes.

### 4.2.1 Nuvem associativa em torno da expressão “experiência filmica”

As respostas da questão 1.1 à 1.6 contribuem para elencar as principais representações expressas pelos informantes em torno da experiência filmica, bem como delimitar mais claramente o sentido dado à essas representações quando das respostas à questão 1.2 (*Quais palavras você associa diretamente à experiência de ver um filme?*)

As principais palavras associadas a expressão “experiência filmica” são *entretenimento, relaxamento, lazer, emoção, prazer, conhecimento, estética, reflexão, diversão, imersão, informação*. Essas palavras, de modo geral, sugerem uma atmosfera comunicacional lúdica e de repouso. Elas remetem ao sensível, ao íntimo, mas também à vivência coletiva. No entanto, há exceções: as palavras *conhecimento* e *informação*, pois, quando evocadas indicam uma ideia de acúmulo de repertório intelectual pelo inteligível, pelo racional, pelo aumento individual da visão de mundo e de acesso a outras vivências e práticas culturais (Tabelas 3, 4).



<b>Tabela 3 – Palavras associadas à expressão “experiência filmica” por grupo</b>					
<b>GRUPO 1: Público especializado</b>			<b>GRUPO 2: Público em geral</b>		
<b>Posição</b>	<b>Palavra</b>	<b>Ocorrências</b>	<b>Posição</b>	<b>Palavra</b>	<b>Ocorrência</b>
1	<i>estética</i>	3	1	<i>entretenimento</i>	6
1	<i>entretenimento</i>	3	2	<i>relaxamento</i>	5
1	<i>lazer</i>	3	3	<i>informação</i>	3
1	<i>emoção</i>	3	3	<i>lazer</i>	3
1	<i>imersão</i>	3	3	<i>prazer</i>	3
2	<i>diversão</i>	2	3	<i>reflexão</i>	3
2	<i>catarse</i>	2	3	<i>diversão</i>	3
2	<i>conhecimento</i>	2	84	<i>conhecimento</i>	2
2	<i>prazer</i>	2	4	<i>cultura</i>	2
2	<i>relaxamento</i>	2	4	<i>distração</i>	2
3	<i>anestesia</i>	1	4	<i>emoção</i>	2
3	<i>conforto</i>	1	4	<i>encantamento</i>	2
3	<i>confronto</i>	1	4	<i>interatividade</i>	2
3	<i>curiosidade</i>	1	5	<i>conexão</i>	1
3	<i>desterritorialização</i>	1	5	<i>descanso</i>	1
3	<i>escapismo</i>	1	5	<i>escapismo</i>	1
3	<i>fuga</i>	1	5	<i>estímulo</i>	1
3	<i>mística</i>	1	5	<i>estética</i>	1
3	<i>projeção</i>	1	5	<i>fantasia</i>	1
3	<i>reflexão</i>	2	5	<i>intensidade</i>	1
3	<i>sinestesia</i>	1	5	<i>multidimensional</i>	1
3	<i>subjetividade</i>	1	5	<i>música</i>	1
3	<i>troca</i>	1	5	<i>passatempo</i>	1
3	<i>vivência</i>	1	5	<i>passividade</i>	1
-	-	-	5	<i>rapidez</i>	1
-	-	-	5	<i>renovação</i>	1
-	-	-	5	<i>sinestesia</i>	1

Tabela 4 – Palavras associadas com maior frequência à expressão “experiência filmica”			
Posição	Palavra	Porcentagem	Ocorrências
1	ENTRETENIMENTO	9.67741 %	9
2	RELAXAMENTO	7.52688 %	7
3	LAZER	6.45161 %	6
4	DIVERSÃO	5.37634 %	5
4	EMOÇÃO	5.37634 %	5
4	PRAZER	5.37634 %	5
5	CONHECIMENTO	4.30107 %	4
5	ESTÉTICA	4.30107 %	4
5	REFLEXÃO	4.30107 %	4
6	IMERSÃO	3.2258 %	3
6	INFORMAÇÃO	3.2258 %	3



**Gráfico 1:** Nuvem associativa de palavras induzidas associadas à expressão indutora “experiência filmica” – Grupo 1 e Grupo 2. As palavras mais citadas têm maior destaque e as menos citadas, menor. Onze palavras induzidas mais frequentes (ordenado por frequência) associadas a expressão indutora “experiência filmica” pelos indivíduos do Grupo 1 e do Grupo 2.

As respostas à questão 1.7, sobre as diferenças da experiência de ver filmes hoje e há 10 anos, esclarece um pouco essas representações. Não apresentando grandes dessemelhanças entre as respostas do Grupo 1 e do Grupo 2, a maioria acredita que a principal diferença entre o passado e o cotidiano, está centrada, por um lado na difusão de acesso e variedade de conteúdo filmico, seja por serviços pagos como TV sob demanda (pagos ou gratuitos), *download* de arquivos de filmes pela *internet*. Por outro lado, a possibilidade ampliada de escolha gera um maior acúmulo de repertório filmico e, conseqüentemente, um olhar crítico e técnico mais apurado, bem como uma menor predisposição a negociar coletivamente o que assistir fora dos interesses pessoais, gerando uma maior individualização do consumo e da experiência, uma vez que antes o ritual de alugar filmes ou ir ao cinema era uma experiência coletiva.

Há dez anos atrás, especificamente, eu assistia a poucos filmes, eu morava em São Raimundo [Nonato, no estado do Piauí]. Era muito difícil conseguir filmes, mas eu gastava fortunas na locadora de lá. (...) Há dez anos atrás eu assistia geralmente com três ou quatro amigos (...) e hoje em dia eu passei a assistir muito mais sozinha. (...) Na época eu até assistia um pouco menos os filmes que eu gosto mais

dos temas, por ser um conjunto a gente procurava mais interesse em comum, então isso influenciava um pouco a questão de assistir com mais de uma pessoa. (CEG2)

A única coisa que eu acho que mudou foi porque, quando eu fui ficando mais velho, eu fui saindo um pouco do eixo América-Inglaterra e caí um pouco em alguns cinemas mais alternativos assim. Acabei conhecendo alguns filmes franceses que eu gostei muito. Conheci alguns poucos, pouquíssimos mesmo, filmes alemães. Italianos também. Acabei achando legal e depois conheci os filmes indianos. Aí, de *Bollywood* eu vi muita coisa, mas foi mais pela vontade de conhecer coisas diferentes. (MBoG1)

A informante EJJ1, embora seja uma produtora de audiovisual, vê essas mudanças com um olhar pouco mais crítico:

Sem dúvida. Eu vejo muita diferença. Há dez anos eu acho que eu imergia mais em qualquer obra audiovisual. Acho que há dez anos eu tinha um olhar mais sensível e mais ingênuo. (...) Então antes disso ser um trabalho, quando eu era só cinéfila, eu gostava de ver filme, era muito mais uma diversão e que um olhar de encantamento. Hoje em dia eu tenho um olhar mais pragmático. (...) Hoje em dia, tipo é muito raro eu me colocar e ir para um cinema, eu prefiro ficar em casa, eu prefiro ver um filme em casa ou... Mudou um pouco o formato e acho que a dispersão está muito maior. (EJJ1)

Discordando dessa opinião, DTG2 alega estar mais sensível e se emocionar mais facilmente hoje, no entanto, ela não dispõe de tanto tempo quanto antes para dedicar aos filmes:

Acho que por causa da cabeça da gente que vai mudando com as experiências que a gente vai adquirindo, a gente já começa a assistir filme com uma tonalidade diferente. (...) Porque as experiências que eu tive com a vida e com as coisas que você vai pensando de futuro ou os medos que você vai adquirindo com o tempo modifica tudo. (...) Eu acho que talvez eu veja menos hoje, por conta do tempo livre, mas não muda muito não. Tipo o que é a experiência de ver filme não. A emoção é a mesma. (DTG2)

#### 4.2.2 Nuvem associativa em torno do termo interatividade

As questões 2.1. à 2.4. foram essenciais para desvelar as representações organizadas em torno do termo interatividade: diálogo, tecnologia, troca, comunicação, acesso, informação, conexão, contribuição, escolha, *feedback*, *internet*, personalização, rapidez e rede. Novamente, as representações não foram tão discrepantes entre os grupos. Houve dois grandes grupos palavras equiparados. Um maior, relacionado ao movimento, ao mutável, à progressão, ao

cíclico, que reúne o inteligível ao sensível: *diálogo, troca, comunicação, conexão, contribuição, feedback, internet e rede*. E um outro menor: *tecnologia, acesso, informação, escolha e personalização*. Estas representações, como já referido, ligam-se a uma atmosfera que sugere o inteligível, predominantemente, racional e individual (Tabela 5 e 6).

<b>Tabela 5 – Palavras associadas ao termo “interatividade” por grupo</b>					
<b>GRUPO 1: Público especializado</b>			<b>GRUPO 2: Público em geral</b>		
<b>Posição</b>	<b>Palavra</b>	<b>Ocorrências</b>	<b>Posição</b>	<b>Palavra</b>	<b>Ocorrências</b>
1	<i>diálogo</i>	5	1	<i>troca</i>	4
2	<i>comunicação</i>	4	2	<i>acesso</i>	2
3	<i>tecnologia</i>	3	2	<i>internet</i>	2
4	<i>contribuição</i>	2	2	<i>tecnologia</i>	2
4	<i>informação</i>	2	3	<i>abertura</i>	1
5	<i>acesso</i>	1	3	<i>aleatório</i>	1
5	<i>agilidade</i>	1	3	<i>ação</i>	1
5	<i>agência</i>	1	3	<i>celular</i>	1
5	<i>alteração</i>	1	3	<i>conexão</i>	1
5	<i>co-criação</i>	1	3	<i>conhecimento</i>	1
5	<i>colaboração</i>	1	3	<i>democratização</i>	1
5	<i>conectividade</i>	1	3	<i>discussão</i>	1
5	<i>conexão</i>	1	3	<i>escolha</i>	1
5	<i>continuidade</i>	1	3	<i>feedback</i>	1
5	<i>dispersão</i>	1	3	<i>impacto</i>	1
5	<i>escolha</i>	1	3	<i>informação</i>	1
5	<i>feedback</i>	1	3	<i>inter-relação</i>	1
5	<i>fruição</i>	1	3	<i>interação</i>	1
5	<i>influência</i>	1	3	<i>interferência</i>	1
5	<i>jogo</i>	1	3	<i>intervenção</i>	1
5	<i>manipulação</i>	1	3	<i>movimento</i>	1
5	<i>personalização</i>	1	3	<i>mídia</i>	1
5	<i>possibilidades</i>	1	3	<i>mútuo</i>	1
5	<i>progressão</i>	1	3	<i>participação</i>	1
5	<i>rapidez</i>	1	3	<i>personalização</i>	1
5	<i>rede</i>	1	3	<i>pluralidade</i>	1
5	<i>tecnologias</i>	1	3	<i>rapidez</i>	1
5	<i>troca</i>	1	3	<i>reação</i>	1
-	-	-	3	<i>reciprocidade</i>	1
-	-	-	3	<i>rede</i>	1
-	-	-	3	<i>reflexão</i>	1
-	-	-	3	<i>sensorialidade</i>	1
-	-	-	3	<i>sociedade</i>	1
-	-	-	3	<i>vivência</i>	1
-	-	-	3	<i>dinâmica</i>	1

Tabela 6 – Palavras associadas com maior frequência ao termo “interatividade”			
Posição	Palavra	Porcentagem	Ocorrências
1	DIALOGO	6.25 %	5
2	TECNOLOGIA	6.25 %	5
3	TROCA	6.25 %	5
4	COMUNICAÇÃO	5 %	4
5	ACESSO	3.75 %	3
6	INFORMAÇÃO	3.75 %	3
7	CONEXÃO	2.5 %	2
8	CONTRIBUIÇÃO	2.5 %	2
9	ESCOLHA	2.5 %	2
10	FEEDBACK	2.5 %	2
11	INTERNET	2.5 %	2
12	PERSONALIZAÇÃO	2.5 %	2
13	RAPIDEZ	2.5 %	2
14	REDE	2.5 %	2



**Gráfico 2:** Nuvem associativa de palavras induzidas associadas à palavra indutora “interatividade” – Grupo 1 e Grupo 2. As palavras mais citadas têm maior destaque e as menos citadas, menor. Quatorze palavras induzidas mais frequentes (ordenado por frequência) associadas a expressão indutora “interatividade” pelos indivíduos do Grupo 1 e do Grupo 2.

A questão 2.5., sobre a impressão se a interatividade hoje desempenha um papel maior do que antes, só quatro informantes afirmaram que “não”. Todos os outros responderam que “sim”, principalmente pela experiência de uso das tecnologias em comunicação e acesso à informação. AMG1 afirmou que “sim”, mas relacionou o “excesso de interatividade” à “falta de cordialidade” nas relações e nos vínculos sociais, principalmente nos profissionais, pelas demandas por urgência e presença imediata e em qualquer hora do dia. Já o desconforto desse “excesso de interatividade” nos momentos de lazer e relaxamento está no fato de que cada vez esses momentos estão mais associados à necessidade da conexão às ferramentas de comunicação como as redes sociais e aplicativos de mensagens instantâneas, dispersando o envolvimento emocional e afetivo também nessas atividades.

As respostas negativas foram relacionadas a: 1) a falta de proximidade física inerente ao contato face-a-face, apontada por MBaG2 e ELG2 e; 2) o redimensionamento do papel da interatividade nas atividades diárias não por ter um papel maior, mas diferente, por causa da mediação tecnológica, como elenca MAG1 e BCG1.

Infelizmente eu acho que hoje as pessoas ficam muito mais ilhadas e têm que lhe dar com isso. E por isso a pessoa aos poucos vai mudando e vai aprendendo a não ter interatividade, a fazer as coisas para si para que alguém veja já tudo junto no final. Eu não vejo... Eu não acho que há facilitação (posso usar essa palavra?) da comunicação que as tecnologias introduziram. Introduziram, de fato. Estatisticamente aumentou o número de vezes que a gente troca bate-papos, enfim, se vê, se fala, se comunica. Mas se delega para qualquer momento que for e fica tranquilo com isso. (MBaG2)

Eu acho que hoje em dia as pessoas acabam se afastando mais por causa dessa interatividade. A tecnologia muitas vezes deixa a pessoa só ali. (...) Mas ela [a interatividade] não está mais apta do que antes, porque antes você ia na casa do vizinho, descia para conversar, sentava na praça com as pessoas e hoje em dia, por conta de uma violência criada ou imposta, nós não a temos [a interatividade] em grande quantidade. Pela minha perspectiva de meu mundo (ELG2).

Eu acho que hoje a gente tem mais formas de interagir e de trocar experiências com pessoas, que não necessariamente estão perto da gente naquela hora e no mesmo lugar. Acho que a gente hoje tem mais possibilidade, mas acho que a gente sempre teve uma interatividade grande entre as pessoas. (...) Então hoje eu posso estar com alguém, mas ao mesmo tempo eu estou no *WhatsApp* ou no *Facebook* conversando com outras pessoas que não estão necessariamente ali, então a interação está ficando fora dos limites do tempo e do espaço. (MAG1)

Hoje em dia todo mundo anda com celular no bolso, principalmente no Brasil que tem mais celular do que gente, que consegue filmar e tirar foto. Então há uma preocupação maior em como isso está sendo feito, como isso pode acabar surgindo de outras maneiras. Mas de uma maneira ou de outra, as outras formas de relacionamento já pressupunham suas próprias interações, suas próprias interatividades. (...) Acho que se deve mais pela ubiquidade de que estes dispositivos tem hoje em dia, do que necessariamente por uma questão de inovação tecnológica propriamente dita. (BCG1)

Desse modo, a interatividade ora é vista como interação social, mediada ou não tecnologicamente, ora é vista como uma propriedade inerente às tecnologias digitais para dar acesso a informação com mais rapidez, instantaneidade e em qualquer lugar. Ora por fortalecer vínculos sociais e afetivos, ora por diluir esses mesmos vínculos ao diminuir a presença física

na interação social. Mas, sempre vista como uma noção que está ligada a vida cotidiana, hoje mais que nunca, mediada tecnologicamente.

Eu acho que interatividade hoje está muito ligado a tudo, sabe? Porque para mim interatividade, como eu falei, é mais a questão de você tem poder sobre aquilo, de influência, de escolha. Eu acho que rádio é interativo. Você, a partir do momento que eu pego o meu telefone, eu posso ligar, eu posso dar sugestão de música... A própria TV hoje, tipo essas smart TVs, você vai lá e você pode escolher o que você quer assistir. (ITG1)

A resposta que ITG1 dá a essa questão, reaparece nas respostas às questões 3.1., 3.2, 3.3. e 3.4. nas quais uma grande variedade de mídias e meios de comunicação, artes e expressões artísticas foram apontadas como interativas: Cinema, teatro, dança, música videogames, TV, artes visuais, entre outros.

A questão 3.1. não apresentou nenhuma variação, a *internet* é a mídia mais utilizada por todos diariamente, principalmente, as redes sociais. Já na questão 3.2. além da predominância da *internet* outras mídias foram associadas a interatividade como o rádio, a TV digital (aberta), a *Smart TV* (aparelhos de TV com conexão à internet) e os *videogames*.

Esse posicionamento destaca mais uma vez a representação social da interatividade como propriedade das mídias digitais.

Quando passamos para as questões 3.3 (*Quais artes ou expressões artísticas estão mais presente na sua vida?*), as respostas novamente desvelam uma confusão que se instaura entre a ideia de interatividade como interação social (público em geral) e propriedade tecnológica (público de especialistas), embora o cinema, a música e a literatura estarem mais presente no dia-a-dia dos informantes. Já as respostas à questão 3.4 (*Quais artes ou expressões artísticas você associa com a palavra interatividade? Você pode contar sobre uma situação que exemplifique a interatividade dessa arte?*), esclarece esse desentendimento acerca da interatividade entre os dois grupos:

A primeira que eu pensei: jogos [de computador]. Mas eu penso também em... Eu penso na *internet* como todo, eu ia falar redes sociais, mas a *internet* como todo, quando você busca alguma coisa e quando você mexe em alguma coisa é bem interativo. (VMG2)

O teatro, o cinema, a dança é interativa demais. Com dança. Dançando nos cocos. Você tem um contato com a cultura. (...) Eu tive um contato com o pessoal do Cavalo Marinho. Teve a festividade, o encontro dos Cavalos Marinhos do Norte,

Norte e Nordeste. Aí vi aquilo ali, eu me encantei, me encantei assim, chorei, me emocionei, fiquei trêmula, bem encantada. (...) Então na dança eu consegui passar e fui reconhecida, bastante reconhecida em alguns espaços. (...) Então na dança, interagindo com o espaço, com as pessoas e aprendendo bastante. (SMG2)

Provavelmente arte de rua, grafite ou... Acho que arte de rua é muito mais, um pouco pelo fato das pessoas divulgarem sua arte nesse tipo de canal de participação coletiva e de produção coletiva, termina sendo provavelmente mais influenciável na minha opinião. Grafite, *street dance* ou coisa desse tipo como *Hip Hop*. (RMG2)

Hoje tem a música, que eu acho que tem muito de interatividade. No caso você tem perfis de rádio personalizados, que tem muito isso aí, essa interatividade, você pode ouvir a rádio que você quer, a rádio com suas músicas preferidas. (...) Lembrando que menos o cinema e mais o audiovisual de uma maneira geral. Vídeos enfim, menos no cinema que a gente conhece, o cinema tradicional. A coisa do audiovisual é a possibilidade hoje que você tem milhões de vídeos desses portais como *Youtube*, que eles têm *links* para outros vídeos. (CUG1)

Eu diria filme, TV. É, eu diria filme e TV, são as duas que eu digo assim de primeira. (...) Quando teve “*Ted*” [o filme] eles criaram realmente o perfil do “*Ted*” no *Facebook* e criaram vários apps. Eles criaram mais de quatro apps, mais de quatro campanhas para um filme só. E tipo foi, acho que se não me engano, foi o que teve mais sucesso até hoje em termos de *social media*. (...) Eu acho que nunca vi nenhum episódio aqui, mas se você pega para ver o “*The Voice*” aqui [NY], tipo o *Twitter* é uma loucura. Sempre no *Twitter*, na hora do “*The Voice*” está todo mundo twittando. (LMG1)

Diferentes dos especialistas, o público em geral não associa as expressões artísticas à interatividade como propriedade tecnológica, considerando mais o envolvimento subjetivo no ato da percepção como maior motor para a interatividade nas artes, à exceção das performáticas, que remetem à ideia de colaboração e participação pelo envolvimento processual numa peça de teatro ou numa roda de coco.

#### 4.2.3 Expectativas acerca da experiência fílmica e interativa

Como foi colocado nas questões anteriores – referentes aos temas 1 (um): Da experiência fílmica, ontem e hoje; 2 (dois): Da interatividade na vida cotidiana e; 3 (três): Da interatividade no consumo de bens simbólicos – o ato da fala e da narração de vivências cotidianas abre caminhos e possibilidades para vislumbrar o que pode vir a ser uma experiência fílmica e interativa, a partir da própria atualização das experiências fílmicas



prévias dos informantes e do conhecimento empírico destes sobre a interatividade enquanto propriedade tecnológica.

Em resposta à questão 4.1. uma variedade de produtos audiovisuais foram citados como interativos: webséries, *reality shows*, vídeo no *YouTube*, vídeo-aulas de EAD, o programa “Você Decide”, filmes, novelas, seriados e etc. Mas os *videogames* foram citados nove vezes, enquanto o segundo mais recorrente vídeo no *YouTube*, só três. RMG2, lembra que os programas ao vivo podem ser interativos.

Embora os filmes não tenham sido citados na questão anterior, quando responderem à questão 4.2. quase todos os informantes acreditam que um filme pode “sim” ser interativo, e definem um filme interativo como um produto audiovisual narrativo com possibilidades de escolha dos caminhos da história, interferindo no conteúdo imagético-sonoro e/ou narrativo, ou com possibilidades de múltiplos pontos de vista.

Eu penso que pode haver [filmes interativos] até nos moldes daquele livro-jogo. Mas é uma interatividade guiada assim, tudo bem que você vai tomar as decisões e as suas decisões vão afetar o desenrolar da história, mas são decisões tomadas dentro de um contexto, dentro de um escopo assim, por exemplo. São opções limitadas. Eu acredito que não seria viável você fazer um filme num processo colaborativo, digamos assim, entre espectador e realizador. Eu acho que o realizador vai criar uma série de possibilidades, essas possibilidades são dadas ao espectador. E o espectador vai então escolhendo de acordo com o que ele acha mais interessante ou até verossímil. (RDG1)

A coisa mais óbvia que vem na minha cabeça é você poder escolher o desfecho das coisas [num filme interativo]. Eu pessoalmente acho que não gostaria desse tipo de experiência. E aí eu acho que um bom filme interativo seria algo bem no meio de um jogo e um filme. Eu só não sei como. Não sei dizer assim, eu acho que seria mais um jogo com uma carga cinemática grande do que um filme que busque ser interativo. (...) Então acho que a experiência interessante de filme interativo que eu imaginei, seria algo nessa linha, que você interagisse com o ambiente das coisas e mexesse nas coisas, mas no fim das contas fosse um filme... Acho que se tivessem atores e tivesse vídeos, se tivesse momentos de passividade. (VMG2)

GCG2, SMG2, ELG2 e CEG2 responderam que os filmes interativos seriam os que provocam mais reflexão ou mais emoções como dramas ou suspenses, ou seja, eles pensam que a chave da interação é a fruição filmica tradicional. Por exemplo, para CEG2, um filme pode ser interativo “porque tem uma troca, mas não é uma coisa que eu considero totalmente uma questão de ser interativo. A troca na verdade parte de você e tal. Aqui vem e aqui fica e você se resolve aqui e vê o que vai fazer”.

Segundo GCG2:

[um filme] É interativo quando está lhe passando alguma coisa. Agora se a gente for pensar no conceito de interativo de ser instantâneo, você limita bastante a questão da interatividade, porque você não consegue trazer respostas dos filmes. Na verdade as respostas são suas. O mais interativo que de filmes são os que fazem mais você refletir. (...) Os filmes mais complexos: os dramas e os suspenses ele causam mais interatividade porque você tenta trocar mais com o filme, você pensa as coisas que vão sendo alternadas de acordo com o desenrolar do filme.

As respostas as questões 4.3. e 4.4. evidenciam esse contraste entre a vivência e a imaginação em torno do papel da interatividade na experiência fílmica.

Novamente, a exemplo das respostas às questões 1.7 e 2.5, sobre as mudanças sentidas na experiência de ver filme e de interatividade, na questão 4.3 os informantes relacionam diversas mudanças que interatividade trouxe para a experiência fílmica entre elas: facilidade de acesso, indicado por sete dos informantes; busca de informações antes, durante e depois de assistirem aos filmes, apontados por seis informantes; MCG2 discorre um pouco sobre o que a facilidade de acesso proporciona para ela: “Através dos filmes eu passei a conhecer muito mais coisas do que se eu não visse, tipo eu não saberia muitas coisas, eu não teria acesso àquelas coisas todas que ele pode me trazer”.

JRG1 esclarece como a interatividade muda a experiência fílmica na contemporaneidade:

Hoje a minha forma de assistir filme, minha experiência de ver filmes é completamente diferente do que era antes, mas ao mesmo tempo eu não acho que atingiu um grande estágio assim do que se esperava algum tempo atrás. Mas eu, por exemplo, eu tenho muita dificuldade agora, de sentar e ver um filme direto. Às vezes eu tenho que parar o filme para ver alguma coisa, alguma informação daquele filme e alguma informação até técnica mesmo. E ir lhe dando com isso, vou vivenciando aquela experiência sem ser contínua, como antes era ao ir para o cinema (JRG1)

Alguns informantes não acreditam que a interatividade mudou as suas próprias experiências de ver filmes, por exemplo, MBaG2 afirma: “Como interatividade para mim não reside na atividade de uma pessoa só na frente de uma obra já cumprida, nenhuma [mudança aconteceu]. Porque eu não presenciei filmes interativos, não assisti filmes interativos ainda”.

VAG2 complementa:

Eu não sinto que há uma ação e uma reação quando eu assisto a um filme. Eu sinto, como eu disse, só um lado é influenciado o outro não. Então nada mudou. Não existe experiência para mim, até agora não existe uma experiência interativa assistindo um filme. (VAG2)

A partir das respostas dadas, verifica-se que os produtos e usos que orbitam a imaginação dos informantes quando interpelados acerca do filme interativo, mas ao mesmo tempo, o termo interatividade torna-se cada vez mais tão difuso quanto paradoxal.

Por fim, a questão 4.4 (*Quais experiências com interatividade você espera vivenciar ao ver um filme daqui a 10 anos? Imagine estas experiências e descreva para mim uma situação que exemplifique*), acrescentada à lista para ver em que grau de conhecimento prévio dos informantes sobre a promessa dos filmes interativos, ampliaria a percepção estética e o reconhecimento social deles a respeito dos ciberfilmes analisados. As respostas a essa questão dá um panorama mais amplo acerca das expectativas e das possibilidades imaginadas para a experiência fílmica com interatividade no futuro. A maioria dos informantes apontou mais de um aspecto que poderiam ampliar a percepção estética de um filme acrescentado de funções interativas. Esses comentários expandem um pouco mais as respostas às questões anteriores.

Os dois principais aspectos imaginados como interativos para ampliar a experiência de ver filmes foram a possibilidade de modificar o conteúdo do filme e a fruição estética em ambientes imersivos.

O primeiro aspecto foi apontado por 10 (dez) informantes e é exemplificado pela remodelação do conteúdo exibido conforme as reações emocionais ou fisiológicas do(s) espectador(es) (RDG1, DTG2, ELG2, LMG1) ou pela criação de uma mecânica que permita, durante o filme, tomadas de decisão para modificar o conteúdo seja para conduzir a narrativa ou ter acesso a múltiplos pontos de vista da mesma história (MAG1, MBaG2, VAG2, RMG2, JPG2, CUG1)

Assistir um filme e poder, junto com o que estiver acontecendo no contexto proposto [da exibição do filme], modificar a história que está sendo proposta, você de fato interagir. (...) Quando a gente grita vendo um filme, no auge da emoção poder de fato aquilo acontecer, por exemplo, a pessoa da cena [do filme] escutar e se livrar de alguma coisa. (ELG2)

Você está vendo um filme de terror e de certa forma cada um que entrou na sala está com um medidor da frequência cardíaca. E, aí o filme está rolando e no cantinho da tela está mostrando os batimentos cardíacos de todo mundo que está na sala. É de certa forma você fazer uma interação, você está dizendo como é que as pessoas estão respondendo ao que você está colocando na tela. (LMG1)

Ao ver um filme em casa, eu imagino milhões de possibilidades. Sobretudo com recursos de ampliar o uso da segunda tela. (...) Você poder, na sua casa, escolher que ângulo você quer ver aquela história. Você, por exemplo, poder escolher que personagem você quer seguir no filme. Você tem vários personagens na mesma história e você pode assistir cada perspectiva. Eu imagino que isso possa acontecer na fruição individual do filme. (CUG1)

O segundo aspecto apontados por 8 (oito) informantes (EJG1, TOG2, AMG1, VMG2, CEG2, MBoG2, MCG2, BCG1) seria vivenciado a partir da criação de ambientes imersivos através de projeções multi-telas, como os projetos multimídias do Museu Cais do Sertão (Recife-PE), apontados por TOG2 e AMG1; projeções holográficas (BCG1, VMG2) ou pela utilização de aparelhos complementares, como os óculos *rift*, que envolvam o espectador em realidade virtual na qual o filme seria exibido (MBoG2).

Eu acho que a fronteira entre filme e jogo vai ser muito fina. (...) Eu espero que tenha os tão sonhados hologramas e que ver um filme vai ter mais a ver com entrar no universo do que vivenciar uma história pronta. (...) Ao invés de assistir o filme “O Senhor dos Anéis” [de Peter Jackson, adaptado da obra de J.J. Tolkien] você vai entrar na Terra Média ali [no ambiente imersivo] e você vai ser alguma coisa ali, você vai ser alguns dos personagens e você vai agir. (...) O que eu estou descrevendo é um jogo [de computador], eu acho que isso é o futuro dos filmes, é virarem jogos. (...) um filme tradicional vai virar o que é um filme mudo e em preto e branco é hoje em dia. (VMG2)

(...) [A experiência interativa] seria em casa, de preferência num sofá gigante e uma coisa meio “*Minority Report*” [filme de ficção científica, dirigido por Steven Spielberg]. Um telão sendo projetado e os filmes teriam tipo uma coisa dentro da outra, então seria meio que um 3D projetado. (...) Ele é projetado em 3D e você pode virar a cena. (CEG2)

Eu imagino talvez uma coisa mais na pegada da realidade aumentada ou cinema holográfico. Se algum dia aquela ideia do *Google Glass* [um acessório composto por óculos inteligentes com recursos de realidade aumentada desenvolvido pela *Google*] e dispositivos similares e isso baratear o suficiente para cair no gosto popular eu até vejo a possibilidade disso [experiência de interatividade no ato de ver filmes]. (BCG1)

Outros aspectos apontados foram: 1) acesso a conteúdos complementares de forma integrada a fruição fílmica; 2) ampliação dos serviços de conteúdo por demanda nos quais os filmes seriam lançados simultaneamente no cinema e em TVs *online* (Ex.: Netflix, Crackle, entre outros); 3) exibição de filmes projetados em super-telas em espaços públicos e abertos;

4) conexão simultânea com outras plataformas tecnológicas, como as redes sociais; 5) ampliação da percepção sensorial, por exemplo, pelo uso de cheiros e, por fim; 6) desenvolvimento de filmes especialmente para telas menores dos aparelhos móveis.

Então, daqui a dez anos os conteúdos interativos para mim seriam conteúdos que você pudesse acessar, que lhe dissessem um pouco mais sobre o filme, mais do que está exposto. Durante a própria experiência. Que eu pudesse acessar pontos que me esclarecessem dúvidas que surgissem durante o filme e não só dúvidas sobre o enredo do filme, mas sobre o contexto, coisas mais contextuais. Por exemplo, quando você visse um filme histórico e você quisesse saber mais um pouco da época, para que você entendesse mais o filme. (MAG1)

Acho que vão existir formas de você custear esse tipo de conteúdo, que você consiga assistir dentro de casa mesmo. Acho que essa coisa do conforto está no acesso a tecnologia cada vez mais individual, a sessão de cinema está ficando cada vez mais individual. Acho que vai existir uma forma de você acessar esse conteúdo, vai existir essa permissão de o filme ser lançado no cinema e ser lançado numa plataforma online. (GCG2)

Enfim, a partir dos informantes é possível afirmar que as funções interativas esperadas por eles, ao vivenciar um filme daqui a dez anos, indicam novos territórios de expressão e experiência para o futuro cinema nos âmbitos coletivos e domésticos. Para eles, por um lado, a prática de “ir ao cinema” tende a perder ainda mais espaço para a visita a ambientes cinemáticos imersivos, altamente mediados e *high tech*. Por outro, o imaginário cinematográfico seria distribuído sem rupturas entre os vários sistemas tecnológicos, permitindo a emergência de desvios e rupturas do cinema pela multiplicação de acesso, consumo personalizado pelos diversos aparelhos de comunicação, todos conectados à *internet*.

### **4.3 Aventura de Maltese: Das percepções aos reconhecimentos**

Meu propósito agora é ampliar as discussões acerca da experiência fílmica e interativa proporcionada pelos ciberfilmes “*HBO Voyeur*”, “*A Gruta*” e “*Collapsus*”, mas dessa vez, a partir da percepção estética dos informantes sobre esses filmes. Após essa discussão retomo, brevemente, algumas considerações acerca das influências da interatividade proporcionada pelas tecnologias digitais na vida cotidiana e no imaginário cinematográfico, bem como apresento algumas das expectativas e propostas apontadas pelos informantes a respeito do papel, físico e imaginativo, da interatividade na experiência fílmica contemporânea.

Nas entrevistas presenciais os filmes foram exibidos em um *laptop* disponibilizado para o uso do informante, já nas entrevistas via video-chamada o *link* de cada filme foi enviado para que o informante pudesse acessá-lo. Foi pedido que eles avisassem quando do carregamento da página do *website* do filme para iniciar a cronometragem do tempo de fruição. Por fim, eles teriam que informar quando interrompessem a exibição.

De modo geral, essa interrupção aconteceu quando eles perceberam uma indicação de fim, como os créditos finais, ou quando julgavam estar satisfeitos ou aborrecidos com a experiência. Só assim, o tempo da fruição foi computado. Vale frisar que eles foram observados presencialmente ou virtualmente, por mim, durante todo o tempo da exibição.

Antes de ir aos comentários sobre a experiência dos informantes, relembro, em linhas gerais, os filmes a serem reapresentados por eles.

**“HBO Voyeur” (2007)**, da BBDO<sup>74</sup>, é um filme teatral sobre pessoas que vivem em oito apartamentos na esquina da *Broome & Ludlow Streets* (1A/4B - “O seduzido/ A sedutora”; 2A/3A - “A descoberta/Com uma assassina em casa”; 1B/2B “A partida/A proposta” ; 4A/3B - “A entrega/ A mesa do nascimento”), em Nova York e; outras histórias secundárias de pessoas que vivem em ruas paralelas: *West 41<sup>st</sup> Street* (“O Artista”), *Prince Street* (“O meditador”), *West 72<sup>th</sup> Street* (“O agente funerário”) e *East 85<sup>th</sup> Street* (“A dona de casa”). Sem diálogos, mas com personagens que se expressam por gestos amplos para suprir a falta de comunicação verbal, as opções de interação estão relacionadas a possibilidade de acompanhar múltiplos pontos de vista e narrativas paralelas em uma interface gráfica com links velados (sem marcas enunciativas), a forma de interação principal é acompanhar as histórias de forma não-linear e de acordo com o interesse do interagente.

**“A Gruta” (2008)**, de Filipe Gontijo<sup>75</sup>, apresenta a história de um jovem casal, Luísa e Tomás, e dos mistérios ocultos em uma gruta que fica nas proximidades da fazenda da família dela. Ao longo do filme o interagente tem a oportunidade de escolher sobre qual perspectiva assistirá ao filme, e demais decisões para condizir a narrativa por meio de uma interface com links expostos (com marcas enunciativas) que, dependendo da escolha leva a finais diferentes, com ou sem créditos finais.

Por último, **“Collapsus” (2011)**, de Tommy Pallota<sup>76</sup>, é um filme híbrido que alia animação, ficção e documentário, além da interatividade, para contar a história de 8 (oito)

<sup>74</sup>Disponível em: <<http://archive.bigspaceship.com/hbovoyeur/>>, último acesso: fev, 2015.

<sup>75</sup>Disponível em: <<http://www.filmejogo.com.br>>, último acesso: fev, 2015.

<sup>76</sup>Disponível em: <<http://www.collapsus.com>>, último acesso: fev, 2015.

jovens que se descobrem em meio a uma conspiração energética e uma iminente crise dos combustíveis fósseis. *Collapsus*, a partir de uma interface gráfica com links expostos e velados, convida o interagente a tomar decisões em minijogos que influenciam no desenvolvimento da narrativa, e/ou acompanhar um *videolog (vlog)* de duas das personagens, além de vídeos no *YouTube* com entrevistas de especialistas sobre o tema do filme.

#### 4.3.1 Estranhamento, adaptação, incômodo ou distanciamento em *HBO Voyeur*

Em relação às perguntas a seguir, vale lembrar que as respostas dos informantes acerca da percepção estética do filme analisado estão ligadas diretamente ao tempo de fruição dedicado por cada um à experiência fílmica e interativa. Tempo esse que se demonstrou bem variado e com maior discrepância entre o informante que explorou mais (71 min.) e os que viveram menos (10 min.) o universo fílmico dinâmico de *HBO Voyuer*. Ademais, esse filme apresentou o tempo de fruição menos uniforme entre todos os três filmes do *corpus*. De modo geral, os informantes do Grupo 1 (especialistas) mantiveram-se mais tempo no filme que os do Grupo 2 (público em geral) (Tabela 7).

<b>ID. Informante</b>	<b>Tempo</b>
JRG1	71 min.
MAG1	66 min.
JPG2	38 min.
TOG2	37 min.
AMG1	31 min.
MBoG1	10 min.
ELG2	10 min.
<b>MÉDIA</b>	<b>38 min.</b>

Essa variação no tempo de fruição reverbera diretamente nas respostas dadas às questões a seguir. Por exemplo, JPG2, ELG2 e MboG1 passaram o olhar rapidamente pelas 8 (oito) histórias do prédio principal. Quando da incompreensão das histórias simultâneas, seguiram para as 4 (quatro) histórias paralelas. Nelas fixaram a atenção, dando por satisfeitos ao entenderem as narrativas propostas, acelerando (ELG2, MBoG1) ou não (JPG2) o tempo dos filmes. Após isso, eles interromperam a exibição. Por este motivo, durante a entrevista JPG2 e ELG2 comentaram mais sobre os aspectos cinematográficos – em especial o roteiro e a trilha sonora –, do que propriamente, sobre a mecânica da interação. O que demonstra que a opção

dos realizadores em propor uma interface gráfica sem marcas enunciativas dificultou o entendimento da mecânica interativa disponível, truncando a navegação pelo ambiente narrativo do filme. Em contrapartida, MBoG1 comentou, predominantemente, sobre a interatividade e a interface gráfica. Os demais informantes (MAG1, AMG1, TOG2, JRG1) se detiveram mais tempo nas histórias do prédio principal. Depois, quando compreenderam a mecânica da interface e o conteúdo das histórias, avançaram para as histórias paralelas, porém todos cansaram em algum momento antes de ver todas os 4 (quatro) filmes secundários e interromperam a exibição.

Elencadas essas preliminares, os comentários dos informantes sobre os blocos de sensações que foram movimentados durante a fruição estética do filme em discussão, questão 5.1., sugeriram um estranhamento inicial acerca da mediação do filme por uma interface gráfica e da operacionalização da mecânica das interações. O estranhamento é seguido pela adaptação dos sentidos para compreender e operacionalizar o que está sendo apresentado. Logo após vem um incômodo pelo esforço para se focar na narrativa, ora pelo excesso de cenas apresentadas ou pela trilha sonora não-diegética divergente do sentido apreendido nas cenas, dificultando um envolvimento mais emocional. E por fim, a sensação de distanciamento pelo cansaço acarretado pelas lacunas narrativas, pelo enquadramento estático do filme. Essas são as impressões gerais apresentadas pelos informantes que podem esclarecer algumas das impressões já sentidas pelo pesquisador durante a experiência fílmica e interativa do ciberfilme *HBO Voyeur*.

Os comentários abaixo apontam o estranhamento inicial acerca da mediação do filme por uma interface gráfica que não sugere explicitamente uma mecânica das interações:

No começo, quando eu acessei o *link*, eu pensei que era para eu assistir. Eu não sabia que eu tinha que clicar em alguma coisa para abrir o filme, Eu via a janelinha e o binóculo. Fiquei esperando o filme começar e nada. Depois cliquei no binóculo, aí é que eu fui acessar. (...) [Na *Broome & Ludlow*] Eu cliquei em uma das janelas e tinha várias histórias acontecendo, em vários cômodos. Eu não consegui identificar nenhuma das histórias, eu vi pedaços de histórias. Se eu fosse rever, eu teria que escolher uma história para ver de cada vez. Eu via uns pedaços e não entendi muito do que estava acontecendo (MAG1).

No começo dá um estranhamento porque não é uma coisa que você está habituado. Não é frequente da experiência de ver filme, o formal. Então, primeiro, mesmo mudando as histórias, dá esse estranhamento inicial e depois vem uma fase de você tem que tentar entender como a história está sendo apresentada. Como é que é a



estrutura da coisa para poder você conseguir entender o que é a história em si (TOG2).

Passados os momentos iniciais de estranhamento para iniciar o filme principalmente, por falta de marcas enunciativas na interface que indiquem como iniciá-lo, os informantes afirmam que o olhar precisa se adaptar para conseguir entender o que está sendo apresentado. Outro aspecto comentado que dificulta o início da fruição é entender como funciona a mecânica das interações:

No início eu fiquei meio confuso, eu fiquei esperando alguma coisa ali com o nome “play”. Cliquei no meio, abriu-se a janela e a possibilidade vasta de prédios. Eu só cliquei sem entender, estava confuso. Fui vendo aquilo ali, achei meio confuso. Uma festa e no outro apartamento uma pessoa querendo dormir numa cama. Depois fui abrindo as outras janelas e fui entendendo a proposta (ELG2)

Logo quando eu comecei a ver o vídeo eu passei muito tempo focado em uma única história. O primeiro apartamento que cliquei eu fiquei vendo e olhei, olhei, olhei, olhei até eles saírem de cena e só depois eu fui para o outro apartamento. Estava tendo tipo uma festa, onde tinha um monte de gente. As coisas vão se desenvolvendo. Então ele [a interface] mostra os corredores, o que está acontecendo nos corredores. Logo depois eu pensei: “Vou ver o que mais tem para explorar”. E descobri que tinha outras janelas, minha segunda ideia foi a de querer ver todas as janelas (MBoG1).

Após esse segundo momento de compreensão da mecânica da interface e adaptação do olhar, alguns informantes começam a apontar alguns incômodos em relação as escolhas narrativas e técnicas dos realizadores do filme. Esse incômodo ora é relacionado ao filme principal por causa do esforço para ver com mais detalhes as cenas, ora pelas cenas longas e cansativas dos filme secundários das ruas paralelas às principais ou mesmo pela falta de diálogos e trilha sonora pouco expressiva, repetitiva ou destoante da ação das cenas:

Você vê vários andares [*Broome & Ludlow Streets*], você fica clicando. Mas eu queria ver mais de perto dava um *zoom*, só que você perde muito em qualidade e fica um pouco desconfortável. (...) A trilha me deu uma agonia muito grande, mas mesmo assim eu não tirei o som porque o silêncio me dava mais agonia ainda. É como se eu sentisse necessidade de ouvir os diálogos mesmo e tal, para poder me sentir mais participando da experiência (JRG1).

O outro filme [um das ruas paralelas] já era mais linear, a história do rapaz da casa funerária [“o agente funerário”]. Esse foi bem “facinho” de acompanhar, a história era bem clara. Acho depois na metade, ela fica só um pouco cansativa porque é um tempo e um plano só (MAG1).

Já outros não sentem tanto incômodo e adaptam-se melhor a proposta conseguindo manter a atenção até o final:

É engraçado como ele [*HBO Voyeur*] traz muita coisa em pouco. São muitas informações em vídeos curtos, isso eu achei legal. E no final, o que eu achei interessante é porque parece que as coisas continuam assim, parece que não vai ter um fim. Então você vai montar o seu filme ali, é sua ideia que está sendo posta em prática e nada mais, só isso! Acho que fica legal! (MBoG2)

Como já foi dito, todos os informantes depois que terminaram de explorar as histórias do filme principal acabam por se distanciar e interrompê-lo antes de ver completamente as demais histórias paralelas:

Parece uma coisa meio teatro, não tem corte. Uma cena inteira [enquadramento único em plano sequência], depois outra cena inteira. Com o tempo, não sei se é do formato ou da história em si, ficou um tempo muito grande. Então, eu acelerei, porque eu queria ver o que é que tinha, o que é que não estava satisfazendo (...). Depois você entende que tem outros filmes do mesmo tamanho, do mesmo estilo, eu preferi parar antes assistir mais três filmes nesse formato (TOG2).

Na questão 5.2. (*Você recorda de ter vivenciado alguma experiência fílmica ou audiovisual semelhante? Em qual ou quais mídias ou meios de comunicação?*), 2 (dois) informantes, ELG2 e MBoG1 afirmaram nunca terem vivenciado alguma experiência parecida como o ciberfilme assistido, 2 (dois), MAG1 e TOG2 citaram algumas semelhanças como a dinâmica dos vídeos disponibilizados em sites de compartilhamento de conteúdo audiovisual (Ex.: *Youtube* e *Vimeo*), entre esses últimos, MAG1 associou também sua postura diante da tela do computador como um espectador em uma peça de teatro, não durante o mosaico de filmes da *Broome & Ludlow Streets*, mas nos secundários. Já AMG1, JRG1 e JPG2 reconheceram similitudes entre a montagem em multi-tela do filme “*Timecode*” (2000), de Mike Figgis, trabalhos de foto-instalações e documentários etnográficos (de observação), respectivamente. Essa última associação está relacionada a ausência de diálogos no filme, que para JPG2 convida o espectador a “fantasiar a construção da história”.

As respostas dos informantes à questão 5.3. (*O que diferencia a experiência do filme interativo para esses outros mídias ou meios de comunicação?*) exemplifica essas livres associações explicitadas:

Já vi vídeos do *Youtube* que mostram uma parte da história e você clica para uma alternativa àquela história, nesse [*HBO Voyeur*] eu não podia escolher. (...) Em relação ao segundo [“O agente funerário”], me lembrou muito teatro. A experiência de ver teatro, porque você está lá parado, não tem corte de plano nenhum. Não tem ninguém direcionando para onde você tem que olhar. (...) Nesse vídeo tinha espaços vazios que eu podia ficar observando. Enquanto estava rolando a história em um cômodo, eu podia olhar o espaço no necrotério e o espaço lá onde ele fazia o funeral, me desgarrando um pouco da história, observando cenário e tudo. No teatro eu tenho que olhar, mais ou menos, onde a história está acontecendo (MAG1).

[Em “*Timecode*”] tem uma coisa meio *happening*, tudo acontecendo ao mesmo tempo e aqueles universos dialogam entre si, mas esse [*HBO Voyeur*], esse me dava a opção de escolha. Eu podia escolher quais as narrativas daquele universo (...) do zoom, do movimentar, facilita que o estranhamento do olhar seja menor. Ele facilita que a gente amarre essas narrativas dentro daquele universo, o que o outro filme [“*Timecode*”], não (AMG1). (Figuras 24 e 25)



**Figura 24:** Captura de tela do filme *HBO Voyeur*.  
Fonte: Página oficial do projeto *HBO Voyeur*<sup>77</sup>.



**Figura 25:** Captura de tela do filme *Timecode* (2000), de Mike Figgis.

As respostas às questão 5.4. (Quais aspectos do filme você considera: Q.5.4.1.: Interativos? Q.5.4.2.: Imersivos ou envolvente? Q.5.4.3.: Dispersivos ou que tirou a atenção?) e 5.5. (Alguma coisa nessa experiência te aborreceu?) serviram para ratificar mais pontualmente e ampliar as discussões acerca das impressões relatadas nas respostas a questão 5.1.

<sup>77</sup>Disponível em: <<http://archive.bigspaceship.com/hbovoyeur/#>>, último acesso: fev, 2015.

O aspecto citado como interativo por todos os informantes (Q.5.4.1.) foi a liberdade de montar uma narrativa de diversas formas diferentes, visual e temporalmente. No primeiro caso pela possibilidade de seleção do que visualizar seja no mosaico de imagens das 8 (oito) histórias da *Broome & Ludlow Streets*, por meio de uma mecânica interativa na interface que permite a aproximação (re-enquadramento) e a navegação (seleção) do que ver. Já as escolhas de montar o tempo de duração e alterar o ritmo do filme são disponibilizadas somente nas histórias paralelas, pois a interface gráfica dessas histórias expõem ícones que indicam a capitução do filme por dias. Desse modo, esses filmes podem ser vistos cronologicamente, ou de forma aleatória.

Paradoxalmente, a visualização de múltiplas cenas, seja em pares vinculados, ou todas de uma só vez, dividem opiniões entre os informantes além de permitir uma montagem mais personalizada dos filmes ora é apontada também com um aspecto imersivo (Q.5.4.2.), ora como um elemento dispersivo (Q.5.4.3.).

Os aspectos indicados como dispersivos também são os elementos que mais aborreceram os informantes durante a fruição filmica de *HBO Voyeur* (Q.5.5.), em especial, o excesso de cenas simultâneas responsável pelas lacunas narrativas que levaram os informantes a perderem o fio condutor das histórias do prédio principal. Já nas histórias secundárias, os tempos “mortos”, sem muita ação, levaram ao cansaço, ao adiamento dos capítulos ou mesmo à interrupção do filme.

As respostas às questões 5.4. já sugerem quais elementos deveriam ser remodelados para que a experiência de *HBO Voyeur* fosse mais imersiva e envolvente. No entanto, afóra a eliminação dos aspectos dispersivos, outros elementos foram apontados a partir das respostas à questão 5.6. (*O que você acha que melhoraria a interatividade nessa experiência de ver filme?*). Segundo os informantes os aspectos interativos do filme são satisfatórios para uma experiência filmica com interatividade, apesar da interface gráfica pouco intuitiva como já foi comentado. Somente TOG1 e ELG2 propuseram melhorias para a interatividade do filme.

A interatividade do primeiro [filme principal] tem um grau altíssimo. Então não precisa ter mais. Talvez tenha sido até demais, mas no segundo [filmes secundários] talvez a interferência diretamente na quantidade de cenas que o filme apresenta, não necessariamente ter que passar o filme. Ter que pegar lá o tempo do filme e eu acelerar aqui. De repente permitir ver a história num tempo menor (TOG1).

ELG2 foi o único que apresentou uma proposta de possibilidade de condução narrativa: “Gostaria de mexer com os atores como se pudesse mexer com bonecos, então você poderia fazer como um jogo, dentro dessa proposta de interatividade, você poderia interferir na condução narrativa” (ELG2).

Porém são os elementos cinematográficos que segundo os informantes precisariam ser melhorados como, por exemplo, o roteiro ser mais elaborado (AMG1), os enquadramentos não perderem a qualidade de resolução quando a imagem é aproximada (MAG1, JRG1), bem como o desenho de som ser mais realista, com inserção de diálogos e músicas que contribuam para a imersão na narrativas que estão sendo encenadas (JPG2, JRG1, MBoG1). Por exemplo, JRG1 comenta: “A experiência acho que ficaria melhor se tivesse um áudio mais realista, mais vinculado a cena na verdade, que a gente pudesse acompanhar os diálogos”.

#### **4.3.2 Estranhamento, curiosidade, previsibilidade ou desencanto em A Gruta**

A página inicial do *website* que dá acesso ao filme “A Gruta”, de Filipe Gontijo têm vários *links* que permitem a navegação por informações adicionais acerca do projeto, desde ficha técnica ao blog da produção. No entanto, todos os informantes percebem como iniciar o filme depois de verem o vídeo promocional (entrevista do diretor) em destaque no centro da página.

CUG1 foi o único que se direcionou diretamente para o link “jogar”, que abre outra janela com uma página do *YouTube* onde está hospedado o filme. Alguns informantes, como MCG2, demoraram um pouco mais que os outros para entender que o *link* “jogar” presente em dois lugares na interface da tela levaria ao início do filme. Os outros seguiram sem desentendimentos. O tempo de fruição só foi computado quando da visualização pelos informantes do primeiro vídeo no *YouTube*, que também serve como um tutorial do mecanismo de interações e ritmo da fruição pela navegação do filme por trechos (Tabela 8).

<b>Tabela 8 - Tempo da fruição do filme “A Gruta”</b>	
<b>ID. Informante</b>	<b>Tempo</b>
GCG2	50 min.
VAG2	49 min.
SMG2	34 min.
EJG1	33 min.
DTG2	29 min.
CUG1	29 min.
MCG2	28 min.
ITG1	24 min.
<b>MÉDIA</b>	<b>34 min. 30 seg.</b>

Esse tempo de fruição também indica que, de modo geral, os informantes do Grupo 2 “assistiram” mais ao filme que os informantes do Grupo 1. A discussão sobre respostas às questões do Tema 5 (*Das impressões gerais sobre os ciberfilmes: HBO Voyeur, A Gruta e Collapsus*) segue abaixo.

Ao comentarem sobre as sensações que tiveram no início, no meio e no fim da experiência fílmica e interativa questão 5.1. (*Você pode descrever para mim as sensações que você teve durante filme, no início, no meio e no fim?*) de “A Gruta”, de Filipe Gontijo, os informantes expressam um gráfico de sensações semelhantes ao do pesquisador: do estranhamento inicial por causa do vídeo-tutorial à curiosidade pela expectativa gerada nesse vídeo. Depois a sensação que marca a experiência é a de previsibilidade do roteiro, no qual existem escolhas “certas” e opções “erradas”. Por fim, o desencanto pelo filme é notório pela compreensão que as escolhas dadas não levam a desenvolvimentos satisfatórios da narrativa. Fato esse que enfatiza a falta de qualidade dos aspectos cinematográficos do produto.

No início, para SMG2, o tutorial aguçou ainda mais a curiosidade:

“No início fiquei curiosa porque tinha visto a cena no início. Aquela cena dela [Luísa] fugindo de calça branca assim, o celular sem sinal. Fiquei meio curiosa para tentar encontrar essa cena em algum momento” (SMG2).

MCG2 também teve uma impressão parecida:

De início eu fiquei achando muito interessante a proposta dele [do filme] dar essa certa liberdade de conduzir o roteiro, como ele vai se desenrolar. Fiquei realmente muito curiosa, na verdade, depois que o filme começou. A primeira cena deles no carro, eu fiquei ansiosa para ver, esperando o momento que eu ia poder escolher (MCG2).

Do estranhamento inicial a curiosidade momentânea, a frustração acontece, principalmente, pela quebra de expectativa em relação as possibilidades prometidas de condução narrativa do filme.

EJG1 não teve a uma boa impressão no início: “No começo ele não é muito atrativo, audiovisualmente, no começo eu achei meio ok. Achei a história meio sem graça, não me pegou. Mas, depois ela começou a me envolver mais na história”, ela continua:

É diferente de ver um filme somente. Teve umas horas que deu uma angústia o fato de você escolher, ficar em dúvida das possibilidades que podem acontecer. O que vai acontecer com o personagem depois disso. Você tem esse poder de escolha que causa uma certa angústia umas horas. (...) Tem uns momentos de angústia, mas tem umas coisas divertidas (EJG1).

Com o tempo EJG1 põe de lado os problemas técnicos e se deixa levar mais pela experiência:

Perceber como você define alguma coisa, decidir se a personagem vai ou fica. Como já interfere, já muda a história toda. Provavelmente se eu tivesse escolhido outro personagem eu teria conhecido outros aspectos do outro personagem. São muitas possibilidades. Um filme que você pode assistir várias vezes. Isso é legal!(EJG1)

Mas, de modo geral, o maior problema expressado pelos informantes foi o enredo lacunar e as escolhas que parecem não levar a mais desdobramentos do filme.

Para SMG2:

O final eu não entendi. Por que que o porco morreu assim? Ficou meio vazio. Eles encontraram o porco na gruta, mas eu não entendi a explicação, até acho que é porque eu escolhi o personagem Luísa e Luísa tinha aversão ao porco. Se eu tivesse escolhido Tomás eu teria visto mais alguma coisa, porque quem pegou o porco foi Tomás.

Na visão VAG2:

Os *links* levam para onde ele quer, porque tem determinado momento em que parece que não vai ter final pelas escolhas que você faz. As escolhas que você faz te levam para um lugar anterior que tu tens que fazer uma escolha previamente programada. Então não é uma coisa que... Pelo menos eu não senti que são as minhas decisões que vão fazer aquilo um final X, Y, Z. Você sempre tem que voltar, pelo menos em alguns momentos, você tem que voltar e dar as respostas possíveis para que o filme acabe. Acabe de maneira boa pelo menos ou que acabe mesmo, de fato, porque parece que não ter final.

CUG1 concorda com essas afirmativas:

Alguns caminhos que eu trilhei ali no meio, as pontas não... Não... Pareciam não ter fechado muito bem, não é? Mas, virou mais um game. O game meio que tendencia você ter que seguir mais ou menos um roteiro pré-determinado. Por exemplo, eu tinha que entrar na gruta, não existia outra possibilidade da história seguir sem eu entrar na gruta e mesmo que a história terminasse sem eu entrar na gruta, para mim eu não queria seguir aquele caminho, eu não achava que a ponta fechou bem. Eu tentei por dois momentos só para testar o que que ia acontecer e as pontas não fechavam muito bem, eu tinha que voltar e seguir para história continuar.

MCG2 ratifica as duas opiniões anteriores: “As coisas já estão mais ou menos pré-estabelecidas porque você já tem um ponto inicial, a partir daí você tem dois caminhos para tomar, você escolhe ou um ou outro. Mas como já está gravado, então, de certa forma, você decide, mas não decide totalmente”.

Para outros, a frustração foi geral. ITG1 não conseguiu entregar-se à experiência: “Eu acho que sou meio antiquado, não gostaria dessa coisa de interação a esse nível. Você ter que escolher a história, os caminhos que seguir”. DTG1 não se deteve em relatar os problemas técnicos: “Tédio. Eu achei o filme muito chato. A interação é legal, de você escolher, mas eu acho que o filme é tão ruim que passou da boa vontade da interação. A vontade era que acabasse logo”.

Dos 8 (oito) informantes que interagiram com filme “A Gruta”, ITG1 e EJG1 comentaram que o filme lembra muito um *videogame*. DTG2 e MCG2, recordaram o “Você Decide”, programa exibido na rede Globo de 1992 a 2000. SMG2 e CUG1, disseram ter visto algo parecido em vídeo no *YouTube* (Questão5.2.).

Apenas VAG2 e GCG2 afirmam que nunca tiveram uma experiência parecida.

GCG2 explicita o porquê já que, anteriormente (questão 4.2.), ela afirma que filmes interativos seriam os filmes mais reflexivos como drama e suspense:

Nunca tive uma experiência parecida, tanto que o conceito de interatividade que eu estava pensando era completamente diferente. Eu não pensava que a questão da interatividade fosse realmente escolher o que acontece no filme. A questão do filme interativo é que o autor, ele passa um pouco da responsabilidade do destino do personagem para você. Diferente das outras mídias que vejo filme no qual você reflete pelo que passa para você e ponto(GCG2).



Esse comentário de GCG2, antecipa a principal diferença apontada por 6 (seis) dos 8 (oito) informantes em relação ao filme vivenciado e as outras mídias (Questão 5.3.): A possibilidade de condução narrativa desde o início com a escolha dos personagens.

Ainda em relação à pergunta 5.3., DTG2 comenta que a principal dessemelhança entre o filme de Gontijo e o programa “Você Decide” é a “qualidade da atuação e do enredo e não a questão da interação” (DTG2). Esse posicionamento de DTG2, reitera o desencanto que ela sentiu com o filme.

As respostas à questão 5.4. (*Quais aspectos do filme você considera: a) Interativos? b) Imersivos ou envolvente? c) Dispersivos ou que tirou a atenção?*) confirmam a interatividade pela possibilidade de escolha inicial dos personagens e da condução narrativa com os principais aspectos interativos e imersivos do filme.

Dois aspectos que foram citados como os que mais desviam a atenção dos informantes foram: A falta de qualidade técnica do roteiro, fotografia e atuação, explicitada por VAG2, GCG2, DTG2, SMG2 e MCG2; A inadequação da plataforma (*Youtube*), apontada por ITG1, EJJ1 e GCG2. A dispersão pela escolha da plataforma é justificada por causa do excesso de informações do *site* do *Youtube*, como propagandas constantes, e da dinâmica de navegação por trechos de vídeo.

No entanto, CUG1 foi o único que apontou a interface gráfica como um elemento dispersivo, por interromper a fruição do filme:

Talvez se melhorasse a interface usada para colocar os botões de escolha. Isso dava uma dispersada quebrando a sequência, Você vem ali naquele clima e aí aparece aquele slide [“menu decisão”] sempre com a mesma trilha. Termina meio que quebrando a experiência de imersão (CUG1).

As respostas que os informantes deram à questão 5.4.3. repetem-se nas respostas à questão 5.5. (Alguma coisa nessa experiência te aborreceu?), embora VAG2 esclareça o motivo da dispersão do filme pela falta de cuidado na elaboração do roteiro, marcado por vários pontos de retorno que não levam a desenvolvimentos maiores da trama: “tem uma parte [“menu decisão”] que diz 'deixar ela lá' ou 'ir embora'r. Só que se 'deixar ela lá', nada acontece e ele [“menu decisão”] volta! Então não faz sentido” (VAG2).

As respostas à questão 5.6. sugeriram o que já havia sido comentado anteriormente: a falta de integração entre a escolha da plataforma, a mecânica das interações da interface e o roteiro são os fatores que precisariam ser melhorados para proporcionar uma experiência fil-

mica e interativa mais imersiva e mais fluente. Como exemplo, GCG2 comenta: “Eu acho que o que melhoraria para a interatividade é exatamente criar uma nova forma de que as coisas fossem mais sequenciais. Mais fluidas”.

### 4.3.3 Estranhamento, fragmentação, engajamento ou dispersão em *Collapsus*

Com intenção de ser um projeto pioneiro que combina animação, ficção e documentário com mini-jogos, o projeto *Collapsus*, de Tommy Pallotta, dividiu as opiniões dos informantes sobre a experiência de interatividade proporcionada por ele. Principalmente no que tange a fragmentação dos conteúdos. Por exemplo, LMG1, optou por “pular” quase todos os mini-jogos e vídeos complementares para focar-se na narrativa. Já RMG2, embora tenha elogiado as propostas de inovação em *Collapsus*, interrompeu a experiência fílmica antes dos créditos finais, pois teve a impressão que os vários conteúdos complementares iriam estender muito o tempo esperado para um filme: “Eu gosto muito de ficar vendo as coisas, então meio que é impossível eu não ver todos os vídeos e não ver todas as coisas. No fim das contas ia ser um filme de cinco horas, porque eu ia ver todos os vídeos” (RMG2).

De modo geral, os informantes do Grupo 2 passaram mais tempo no universo *Collapsus* que os do Grupo 1 (Tabela 9).

<b>Tabela 9 - Tempo da fruição do filme “A Gruta”</b>	
ID. Informante	Tempo
CEG2	84 min.
MBaG2	75 min.
BCG1	74 min.
VMG2	59 min.
LMG1	46 min.
RMG2	47 min.
RDG1	38 min.
MÉDIA	60 min. 20 seg.

Esses dados sobre o tempo de fruição são relevantes para indicar que há múltiplas possibilidades de navegação pelo filme apontadas como revelantes para uma experiência fílmica e interativa satisfatória, seja pelo envolvimento mais focado na narrativa principal, seja pelo engajamento mais fragmentado pela exploração dos conteúdos complementares que

permitem uma maior compreensão e, conseqüentemente, uma imersão no universo transmidiático de *Collapsus*.

Vale lembrar que ao apresentar uma interface gráfica que permite a visualização de 3(três) painéis, com várias possibilidades de interação, a experiência fílmica e interativa de *Collapsus* foi marcada pela navegação fluente e intuitiva, sem grandes desentendimentos da mecânica de interações proposta. O motivo: a interface mescla *links* expostos, com marcas enunciativas, e *links* velados, sem marcas enunciativas, que ora permitem uma fruição mais próxima a um filme tradicional e ora convidam, ou melhor, instigam o interagente a tomar decisões e resolver alguns mini-jogos para dar continuidade a narrativa, embora essas atividades extras não sejam obrigatórias.

Por isso, acredito que a experiência dos informantes esclareceu algumas lacunas não percebidas na observação subjetiva do pesquisador em relação ao ciberfilme *Collapsus*, principalmente no que tange a integração entre os aspectos da narrativa cinematográfica e os aspectos interativos e lúdicos.

A percepção estética dos informantes foi marcada pelo estranhamento inicial, fragmentação das ações, engajamento pelos mini-jogos e, finalmente, pela dispersão da fruição pelo excesso de informação distribuídos nos 3 (três) painéis do *website* do projeto (o principal com a exibição do filme e os secundários: o do mapa mundi com informações adicionais sobre os personagens e um mini-jogo de administração dos recursos energéticos e; e o do vlog *Citizenergy*, de dois dos personagens principais: Esperança e Elena).

O estranhamento marca o início da experiência de VMG2:

Logo no começo eu fiquei confuso, se tinha para fazer alguma coisa. Eu vi que tinha um complemento [*vlog*] que ficava mostrando notícias e tinha comentários das notícias. Teve essa confusão inicial, mas eu fui pegando o jeito. Ainda fiquei na dúvida se tinha mais coisa para fazer porque em baixo tinha meio que o “*walkthrough*”. Tinha muito mais coisas!

RMG2 também comenta sobre essas sensações iniciais: “A ideia [do filme] é bem legal. No começo eu fiquei meio perdido, daí eu abri o *link* [inicial], e o diretório explica mais ou menos a ideia do filme”.

CEG2 confirma as duas afirmações anteriores:

No início, a primeira [sensação] foi estranhamento. Um pouco, na verdade, não muito. Porque eu já joguei um jogo de RPG pelo computador. Então, eu senti um

certo estranhamento quando eu vi que algumas coisas ali deveriam ser tocadas para que acontecesse e para que você tivesse informações gerais. Eu demorei um pouco para me situar na verdade. Eu percebi mais ou menos como é que a coisa funcionava, nesse momento, deu para começar realmente e dar o *start* mesmo no filme, mas foi depois de uns três, cinco minutos, quando eu vi aba da direita, aba da esquerda e vi como é que funcionava tudo.

No entanto, a opinião de BCG1 discorda dos informantes anteriores: “[o filme *Collapsus*] É um híbrido meio estranho. Eu acho que ele tem uma crise de identidade muito forte. Não senti tão distinto quanto ter visto um filme nos modos mais usuais. Eu fiquei com a impressão de que ele não é exatamente interativo”. BCG1 ainda aponta que os *links* são apresentados de forma muito intrusiva e que as atividades extras não são tão significativas para a experiência fílmica:

Desde o começo eu achei muito intrusivo, principalmente porque parece, no começo, que aquilo [os mini-jogos] iriam servir para alguma coisa dentro do filme principal, mas no final, não. Por exemplo, aquele joguinho de administração de recursos das fontes de energia na parte do mapa, eu passei mais ou menos cinco minutos verificando, mexia no orçamento e no impacto ambiental. Se eu tivesse feito diferente eles iriam mostrar outras cenas? A impressão que eu tenho é que não. (...)Então, no fim das contas tem um filme principal fechado que vai ser aquele e acabou. Foi decepcionante essa implementação, essa parte aumentada [pela interatividade] foi de uma certa forma muito tímida (BCG1).

MBaG2 concorda com o informantes acima ao afirmar que os jogos não só foram motivos de distração como de falsas expectativas: “Me distraí um pouco com os joguinhos, achando que iam ter a ver, que iam criar várias possibilidades do filme se desenvolver, mas não foi”.

Por outro lado, a atualização constante de notícias no *vlog* do *CitizEnergy* e os mini-jogos foram apontados não como intrusivos, mas que causam a fragmentação e a dispersão da experiência.

RDG1 afirma: “Depois que você entende como é que se dá a interatividade é bem tranquilo. Eu só me atrapalhei um pouco com a questão das notícias que apareciam do lado, eu acho que eu perdi umas duas assim, que eu só vi que tinha mudado depois”. Porém, para ele, a dispersão não gerou frustração: “De resto é muito tranquilo, até porque é bem intuitivo Ele [o filme] aparece lá e diz: tem que fazer isso, tem que fazer aquilo. É bem tranquilo assim, achei bem interessante a ideia” (RDG1).

VMG2 ratifica a afirmação acima, pois para ela: “teve outros momentos de confusão, sempre que tinha alguma coisa de interagir para fazer, mexer o *mouse* para mudar o texto e tal, eu mexia, eu via. Aí, por sorte eu consegui identificar o que era”. Mas, paradoxalmente, VMG2 concorda, em parte, “que todos [os mini-jogos] contribuíram para imersão de alguma forma. Alguns foram mais legais nisso, outro não”.

Já RMG2 aprova os mini-jogos: “outra coisa que me pareceu muito legal foi a parte de controlar a produção de energia [mini-jogo] dos países. Bem bacana mesmo! Bem interessante! Gostei muito, achei bem legal mesmo. Não conhecia!”.

Para alguns dos informantes os mini-jogos além de dispersivos, motivaram um olhar mais crítico em relação à parte técnica do filme.

CEG2 afirma: “Comecei a ter a percepção de que o filme em si, esse pelo menos assim, essa história, os personagens são um pouco mal desenvolvidos, por assim dizer, ou foi a minha percepção pela questão de que tinha muita coisa acontecendo”. Em seguida, ela complementa: “No meio do filme foi quando eu percebi que para mim muita coisa estava acontecendo para um filme”.

A essa altura fica claro que a fragmentação das informações complementares e o excesso de atividades dos mini-jogos, enfraquecem a narrativa. E com ela a experiência fílmica se dispersa.

Para MBaG2, as lacunas narrativas apontam que é mais difícil se emocionar numa experiência fílmica que exige mais atenção para resolução de problemas (os mini-jogos), que uma narrativa mais cinematográfica:

Eu gostaria de ter visto algo mais detalhado, mas enfim. Me coloquei no lado de muitos deles [dos protagonistas], então [o filme] conseguiu me arrastar emocionalmente. Mas foi mais a parte intelectual que eu fiquei atento a acompanhar, então assim, não foi muito emocional (MBaG2).

LMG1 resolver “pular” todos os mini-jogos possíveis: “Eu pensei: uma coisa que envolva muito a minha capacidade intelectual enquanto eu estou assistindo um filme, que eu estou acostumado que seja uma coisa passiva me incomoda!”, por isso, ele continua “Já fui “*skip*” [pular] direto. Quase nenhum dos joguinhos eu fiz. (...) Eu diria que não me agradou muito não a proposta dos mini games”. Ao pular os mini-jogos que revelam parte da trama ele ficou com uma impressão lacuna ao final da experiência: “Eu achei que teve algumas tramas

não estavam muito claras para mim (...) O fim, eu achei que ficou um pouquinho meio confuso depois que terminou e eu parei para analisar mesmo tudo o que tinha acontecido”.

De modo geral, depois do estranhamento inicial ao convite para um ambiente multitarefas, a experiência fílmica se fragmenta e se dispersa, uma vez que os comentários sobre a trama foram quase reduzidos aos momentos em que eles estavam vinculados diretamente a outras atividades. Ou seja, a imersão fílmica pela narrativa foi, em vários momentos, eclipsada, ou melhor, dispersada pelo excesso de informações adicionais.

Os produtos audiovisuais citados como semelhantes ao filme *Collapsus* pelos informantes (Questão 5.2.) foram: os videogames, apontados por CEG2, LMG1 e BCGE; os *newsgames* (Figuras 26 e 27) – jogos de computador baseados em notícias reais “quentes”, com grande repercussão social –, e vídeos do *YouTube* também foram recordados por BCG1. Algumas campanhas de marketing na internet foram lembradas por VMG1, como o filme-aplicativo desenvolvido para redes sociais chamado “*Take This Lollipop*”, de Jason Zada<sup>78</sup>.



**Figura 26:** Captura de tela do filme *Collapsus*. Mini-jogo de administração de recursos energéticos semelhantes aos *newsgames*.

Fonte: Página oficial do projeto *Collapsus*<sup>79</sup>.

<sup>78</sup>Na página inicial do filme “*Take This Lollipop*”, o interagente é solicitado a permitir temporariamente o acesso do aplicativo à sua conta do Facebook, e depois incorpora as informações recolhidas de página do *Facebook* do espectador para preencher com essas informações as cenas do filme em si. Disponível em : <<http://www.takethislollipop.com>>, último acesso: fev, 2015.

<sup>79</sup>Disponível em: <<http://www.collapsus.com/experience.php>>, último acesso: fev, 2015.



**Figura 27:** Captura de tela do *newsgame Corrida Eleitoral* (2010), sobre as eleições presidenciais de 2010, no Brasil<sup>80</sup>.

Os outros informantes (RDG1, MBaG2 e RMG2) não associam o filme a outra experiência parecida.

As respostas à questão 5.3., sobre as diferenças da experiência de “*Collapsus*” para as outras mídias ou meios de comunicação, esclarece essas dessemelhanças elencadas por VMG2, CEG2, LMG1 e BCG1.

Ao comparar a experiência de “*Collapsus*” com o filme-aplicativo “*Take this lollipop*” VMG2 comenta que “a campanha de marketing é diferente porque envolve uma interação social maior”. Aspecto que ele considera interessante se pudesse ser vivenciado no filme de Tommy Pallota. CEG2, LMG1 e BCG1 comentam dois aspectos diferentes entre os videogames e *Collapsus*: a falta de pacto de leitura inicial que prepare o interagente para a experiência filmica e interativa; a falta de agência, sensação prazerosa de realizar ações significativas durante o filme que modifiquem o conteúdo filmico (narrativa, fotografia, trilha sonora, entre outros).

Se por um lado, CEG2 e LMG1 afirmam que ao contrário dos *games*, os filmes interativos ainda não são reconhecidos como tendo uma estabilidade e unidade estético-expressiva. Por isso, sentiram falta de uma preparação inicial para evitar estranhamentos acerca da fruição estética.

Quando eu estava começando a entrar na história acontecia alguma coisa e você tinha que ver e tinha que mexer no *mouse*. (...)As vezes eu tinha a impressão que estava jogando um jogo e não era bem aquilo que minha cabeça estava preparada para fazer. Eu estava preparada na verdade para assistir a um filme (CEG2).

<sup>80</sup>Disponível em: <<http://super.abril.com.br/multimedia/corrida-eleitoral-595043.shtml>>, último acesso: fev, 2015.

Quando você vai jogar um videogame, você já está preparado mentalmente que essa narrativa vai exigir uma participação sua intelectual forte. Enquanto você está assistindo o filme você é acostumado a não ter nenhuma preparação, em nenhum minuto você acha que não vai precisar de ter alguma ação intelectual sua. Eu acho que foi isso que me fez basicamente pular os joguinhos Talvez se eu tivesse jogados mais os mini-games, eu tivesse tido uma experiência diferente (LMG1).

Por outro lado, BCG1 reitera que a falta de agência é sentida porque a interatividade oferecida não leva a resultados tão significativas para o desenvolvimento da história.

Paradoxalmente, como já foi comentado anteriormente, todos os informantes foram unânimes em afirmar que os mini-jogos e *vlog* de notícias são aspectos interativos, mas ao mesmo tempo imersivos e dispersivos para a experiência. Muito mais pelo excesso de jogos e notícias, que truncam a narrativa, do que propriamente pela possibilidade de expandir mais o universo do filme. Por isso, esses elementos também apareceram nas respostas à questão 5.5. (*Alguma coisa nessa experiência te aborreceu?*). Essa sensação contraditória entre os aspectos interativos, imersivos e dispersivos, fez com que RDG1 e CEG2, desviassem a percepção para as falhas nos aspectos cinematográficos como a atuação e o roteiro. CEG2, esclarece bem, esse fato:

Eu acho que o roteiro do filme em si deixa um pouco a desejar com relação à construção do personagem. Eu sinto muita falta disso quando o personagem é fraco e praticamente todos eram fracos no sentido de construção mesmo. Eu não quero que mostre desde o ovo até o galo, não precisa ter também essa ligação toda. Pode ter interatividade, mas eu acho que tem que ter também junto um filme bom, porque nesse caso, você fica empolgado em derrubar o cara da cadeira, em descobrir o código do cofre [mini-jogos]. Porque você quer ver o que vai acontecer. Eu tiraria um pouco das muitas coisas que vão acontecendo. Na verdade, interatividade demais, para mim, já não funciona tanto (CEG2).

Na questão 5.6. (*O que você acha que melhoraria a interatividade nessa experiência de ver filme?*), não houve unanimidade. Embora a maioria dos informantes acreditem que se as interações levassem à condução narrativa, a experiência do filme seria ampliada pela possibilidade de uma construção da narrativa, do ritmo e da duração mais personalizada, trazendo uma sensação de coautoria. Somente VMG2 imagina que uma interface gráfica com informações mais pontuais ou com menos telas navegáveis, melhoraria a integração do filme principal às informações adicionais. Isso para ele colaboraria para uma experiência mais fluida:



Eu acho que poderia incluir as informações adicionais no próprio filme, ao invés de ter uma coisa do lado para você ver as notícias. Por exemplo, ter um momento em que algum personagem chega em casa, tem uma TV e se você quiser você pode clicar para ver a o que passa na TV ou ler um jornal. (...) Tentar fechar as coisas um pouco mais dentro do próprio filme (...). Talvez, assim contribuísse para não ter essa repetição de você entrar e sair da tela principal do filme (VMG2).

É importante ressaltar que nas discussões acima, optei em blocar as discussões do tema 5 (cinco) (*Das impressões gerais sobre os filmes interativos: “HBO Voyeur”, “A Gruta” e “Collapsus”*) por ciberfilme para facilitar o apontamento dos blocos de sensações movimentados nos informantes expostos ao mesmo filme. Possibilitando assim, discorrer mais pontualmente sobre a percepção estética e o reconhecimento social de cada um dos filmes, bem como elencar as expectativas pré-exibição dos filmes e as principais propostas de funções interativas físicas e imaginativas que melhorariam a experiência filmica e interativa de cada filme.

Por fim, o universo do estudo realizado compreendeu as respostas de 22 (vinte e dois) informantes, bem como os relatos do pesquisador sobre os filmes, por isso, ao caminhar para as considerações finais, reitero que os apontamentos feitos acima explicitam as recorrências e discordâncias entre a investigação acerca das intenções – retenção de sentidos – dos realizadores e descrição dos suportes escolhidos por estes realizadores na divulgação dos filmes interativos, bem como das impressões subjetivas do pesquisador (apresentados no capítulo 2) relacionada a alguns despropósitos – criação de sentidos não controláveis – percebidos e verbalizados tanto pelo pesquisador quanto pelos informantes quando da fruição estética dos filmes analisados.

É imbuído dessas sensações que preciso interromper o caminhar pelos universos inteligíveis, sensíveis e imaginais dos filmes interativos para tecer as considerações finais em busca por um despertar iniciático acerca das influências das tecnologias digitais na experiência filmica contemporânea. Experiência essa que não pára, pois, os universos filmicos dinâmicos continuam em eterna expansão num multiverso de sentido entre “a certeza absoluta e a intuição indemonstrável”. Pois, cada aventura concluída é o início de outras que se seguem em terras sempre desconhecidas.

*O que você acha de morar na Casa do Espelho,  
Kitty?*

*(Lewis Carrol)*



*(Michelangelo Merisi da Caravaggio)*<sup>81</sup>

*Só se vive a experiência de si mesmo.*

*(Friedrich Wilhelm Nietzsche)*

---

<sup>81</sup>Fonte: Disponível em: <http://galleriabarberini.beniculturali.it/index.php?it/115/caravaggio-narciso#sthash.h0t4x1vq.dpuf>.  
Acesso em: ago 2014.

## 5 Considerações finais: Um despertar iniciático

Depois de realizada a pesquisa de campo e o desenvolvimento dos entrelaçamentos teóricos, que buscaram aprofundar os relatos subjetivos sobre os ciberfilmes e promover um diálogo com teorias já existentes, é necessário interromper o caminhar para tecer algumas considerações finais. O objetivo não é ter uma conclusão, pois a ideia do trabalho está voltada para abertura para discussão, ao tencionar apresentar o objeto e descrevê-lo com sinceridade e envolvimento, indicar alguns vetores, relações e processos para ampliar e compartilhar uma compreensão acerca do contexto de emergência do mesmo. Contudo, é interessante listar alguns apontamentos finais, com vistas a ligar alguns pontos e sugerir alguns tópicos a serem desenvolvidos futuramente sobre as influências das tecnologias digitais, em especial, da interatividade, na experiência filmica contemporânea.

Após a divagação pelos universos inteligíveis, sensíveis e imaginais de “*HBO Voyeur*” (2007), da BBDO (agência de publicidade de âmbito mundial, com sede em Nova Iorque.); do filme-jogo “A Gruta” (2008), do brasileiro Filipe Gontijo e; de “*Collapsus*” (2011), do estadunidense Tommy Pallotta, fica-me a impressão que ciberfilme é o melhor termo encontrado para nomear nosso *corpus* disparador das reflexões ao longo da pesquisa.

Como portais inteligíveis, sensíveis e imaginais, verifica-se que os ciberfilmes religam o vivido ao imaginário cinemático enquanto experiências sensíveis. Religação essa que se dá pela atualização representações acerca da experiência filmica contemporânea (re)organizada a partir da vivência e partilha dos afetos percebidas esteticamente e reconhecidas socialmente. Materializando um formato filmico ainda sem uma estabilidade e unidade estético-expressiva delimitada, os ciberfilmes são uma das promessas de produtos audiovisuais e interativos entre o filme tradicional e computador, que atendem a algumas das demandas do público contemporâneo.

Promessas essas vinculadas ao esforço na criação de recursos tecnológicos que promovam novas modalidades de expressão e experiência filmica e interativa já existem ou ainda estão por vir: ambientes imersivos como projeções multi-telas; projeções holográficas; realidade virtual; acesso a conteúdos complementares de forma integrada a fruição filmica; ampliação dos serviços de conteúdo por demanda nos quais os filmes seriam lançados simultaneamente no cinema e em TVs *online* (Ex.: *Netflix*, *Crackle*, entre outros) e nas salas de cinema; exibição de filmes projetos em super-telas em espaços públicos e abertos; filmes

com conexão simultânea com outras plataformas tecnológicas, como as redes sociais; filmes com percepção sensorial aumentada e, por fim; filmes especialmente desenvolvidos para telas menores dos aparelhos móveis.

A escolha intuitiva inicial pelo devaneio objetivo entre os devires estéticos emergentes na produção artística contemporânea e os discursos científicos (narratologia, ludologia, estudos em novas mídias e hipermidia) acerca da noção de interatividade, ajudou-me a desanuviar o contexto de emergência dos Universos Fílmicos Dinâmicos (UFDs), possibilitando também um melhor delineamento do problema, do objeto, do *corpus* da pesquisa: as influências das tecnologias digitais na reorganização do imaginário cinematográfico, as novas modalidades de expressão e de experiência fílmica ampliada pela interatividade e os ciberfilmes.

A tensão inicial proposta entre termo *interatividade* frente às noções de *não-linearidade*, *imersão*, *multissequencialidade*, *cibertextualidade*, *interface* e *ubiquidade*, antes de colecionar as informações na pesquisa de campo qualitativa, se mostrou importante na elaboração da abordagem de campo, pois, de alguma forma, essa tensão surgiu também na análise das entrevistas, pois, as representações em torno da interatividade pelos informantes oscilam entre uma ideia de atividade social e de propriedade tecnológica.

Ao articular a interatividade enquanto conceito-organizador, enquanto macroconceito, termo rizomático, ou dispositivo das mídias, aos problemas encontrados durante a pesquisa, foi possível entender a interdependência e a autonomia dos sentidos possíveis tracejados por este vocábulo, pego emprestado de outros contextos, para ser torcido, redimensionado, refundado, ou mesmo recriado para responder aos problemas que surgiram no decorrer da revisão bibliográfica do estudo do estado da arte, do estudo empírico a partir da observação subjetiva das minhas impressões como pesquisador e dos informantes que participaram da pesquisa de campo, e, por fim, da experimentação da escrita.

Se parti do pressuposto de que a fotografia e o cinema – surgidas a partir de hibridismos tecnológicos e dos usos de técnicas sócio-historicamente construídas – resignificaram e ainda resignificam nossas experiências perceptivas, afetivas e criadoras, foi para destacar os ciberfilme como mais uma das formas de expressão humana advindas das possibilidades de hibridismo entre o cinema e as tecnologias digitais. Por isso, eles contribuem, se não conceitualmente, sensível e imaginariamente, para fomentar o que se espera de uma experiência fílmica e interativa: um pacto de leitura com fluxo contínuo de informação retro-alimentada para além do engajamento proporcionado pela experiência fílmica tradicional.

Ademais, esse termo ciberfilme auxiliou-me na tentativa de delinear melhor as fronteiras e os hibridismos entre as mais diversas representações associadas pelos informantes a partir da percepção estética e reconhecimento social destes frente as intenções dos realizadores no desenvolvimento de tais produtos, bem como dos suportes escolhidos para disponibilizá-los.

Se optamos por acompanhar os interagentes enquanto eles “mergulham” na experiência sensível quando da fruição filmica e interativa, foi para criar possibilidade de verificação dos caminhos pelos quais eles percorrem, em vez de analisar o conteúdo. Foi possível, assim, criar formas de ler alguns traços de afetos e emoções das pessoas enquanto elas estão imersas na experiência filmica e interativa, mapeando as expectativas imaginadas e desejos realizados, ou frustrados que reorganizam o imaginário cinemático enquanto experiências sensíveis.

Se relacionei os ciberfilmes aos UFDs é porque acredito que eles são um dos desvios possíveis do cinema (hegemônico) e uma das promessas para o que quer que venha a ser um filme interativo *online*, pois como verificado ainda não tem uma estabilidade e unidade estético-expressiva bem delimitada.

A relação entre experiência sensível e imaginário social ajudou-me também a caracterizar os ciberfilmes com uma tecnologia da imagem e do imaginário. Técnica social ao movimentar blocos de sensações também revela um pouco mais do imaginário cinemático contemporâneo.

A partir da metodologia proposta, foi possível traçar algumas linhas de força que apontaram quais provocações os ciberfilmes fazem ao convidar o público a vivenciar novas possibilidades de fruição filmica ampliada pela interatividade, gerando uma reorganização do imaginário social enquanto experiências sensíveis

Visto por esse prisma, além de propor uma pacto de leitura cibertextual, os ciberfilmes permitem um pacto de leitura, linear e/ou não-linear, esperado em qualquer obra cinematográfica. Nessa tensão, entre a fruição filmica mais “passiva e a mecânica de interações que convida à ação, os blocos de sensações movimentados por mim e pelos informantes, quando da fruição estética dos ciberfilmes, apresentaram gráficos diferentes em relação a experiência filmica e interativa instigada por cada um dos filmes. Embora, a sensação inicial recorrente tenha sido a de estranhamento. E não poderia ser diferente já que a criação de sentidos num acontecimento comunicacional não é controlável, e sim partilhável.

Nessa partilha, o estranhamento é o disparador cognitivo da pluridimensionalidade de sensibilidades e emoções percebidas entre a satisfação ou a frustração das expectativas geradas por esse pacto inicial de leitura. Por isso, acredito que a partir de uma observação mais detalhada desse estranhamento inicial foi possível traçar as linhas de força que desvelaram seus mecanismo, efeitos e relações ao mesmo tempo que os distinguem em termos arquitetônicos (lugar de fruição), tecnológicos (a projeção de imagens em movimento, sincronizados ou não como a trilha sonora) e discursivos (narrativa) do dispositivo cinematográfico.

A experiência de ver um filme no cinema acontece em meio a uma audiência coletiva em um lugar público que requer uma postura mais onírica para a fruição de uma narrativa com início e fim marcados: sala escura com múltiplos assentos com projeção de imagético-sonora com duração determinada pela narrativa. A TV (e, em especial, o vídeo) já fomenta a partir dos anos 60, alguns desvios, sejam eles artísticos (videoarte), ou sejam eles apropriações midiáticas como consumo doméstico de filmes em ambiente privado na qual a postura mais fragmentada de fruição estética foi sendo incorporada à experiência de ver filmes.

Contudo, é quando os computadores entram em cena alguns possibilidades de um consumo de conteúdos fílmicos cada vez mais individualizado, ubíquo e interativo.

A individualização do consumo, em partes, é devido à maior oferta de serviços de TV sob demanda e também acesso à um grande acervo global de filmes disponibilizado na *internet*. A ubiquidade está relacionada a portabilidade das tecnologias digitais de informação e comunicação, sendo o uso dos aparelhos móveis cada vez mais comum no consumo de produtos audiovisuais, sejam eles narrativos ou não, sejam eles interativos ou não. A interatividade como uma propriedade intrínseca a mídias digitais é ora uma ferramenta de *marketing*, ora é uma propriedade que facilita a interação social mediada, principalmente, por uma interface gráfica apresentada na tela do computador.

Através de um processo de redução paulatina das telas de projeção, que passa das telas cinematográficas para os visores dos aparelhos móveis, a adaptação narrativo e imagético-sonora que os filmes sofreram foram mais relacionadas aos aspectos arquitetônicos, do que aos processos tecnológicos e discursivos. Porém hoje, já é possível verificar a criação de filmes (entre eles os ciberfilmes), pensados e realizados levando-se em conta outras possibilidades tecnológicas e discursivas ampliada pela interatividade, permitindo a criação de novos formatos audiovisuais procedimentais, participativos, enciclopédicos e espaciais.

Em tempo: a mediação pela e na interface gráfica navegável com links objetivamente expostos (com marcas enunciativas) ou velados (sem marcas enunciativas), constrói um portal de entrada para os universos filmicos dinâmicos dos ciberfilmes. A mecânica de interações apresentada nessa interface surge como uma nova estratégia de imersão filmica, entre o esconder e o desmascarar dos rastros deixados pelo enunciador (realizador do filme). Paradoxalmente, o uso dessa estratégia, chama a atenção do espectador, o melhor, do interagente pelo deleite proporcionado pela navegação multissequencial ou multiforme em um conteúdo filmico e interativo ora com descolamento de enunciados (que chama mais atenção pelo “didatismo” na condução da experiência) como é o caso da experiência dos filmes “A gruta” e “*Collapsus*”, com as marcas de enunciação veladas por uma interface “minimalista”, com componentes icônicos, como apresentado no filme “*HBO Voyeur*”. Mas, de certo modo, sempre existem traços ou marcas de enunciação (o enunciador deixa rastros, nem que seja os da tentativa de ocultar as próprias pegadas, pois os próprios filmes são os rastros primordiais que medeiam as intenções – retenção de sentidos - dos realizadores e dos despropósitos – aspectos sensíveis não-controláveis – sentidos pelos interagentes. É nesse processo de reconhecimento que o olhar-corpo se adapta as provocações propostas pelos ciberfilmes.

Reiteramos, por fim, que a exemplo de Aarseth (1997) ao propor a leitura ergódica como uma perspectiva e não como uma teoria fechada, o termo ciberfilme, criado para a resolução do problema de pesquisa proposto, é apenas um repositório para o que quer que sejam nomeados mais adiante os filmes ditos “interativos” para a hipermídia e a TVi.

## Referências bibliográficas

AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspective on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

AARSETH, Espen. *O jogo da investigação: abordagens metodológicas à análise de jogos*, 2003. Disponível em: <[http://recil.ulusofona.pt/bitstream/handle/10437/643/aarseth\\_jogoinvestigacao%231de1.pdf?sequence=1](http://recil.ulusofona.pt/bitstream/handle/10437/643/aarseth_jogoinvestigacao%231de1.pdf?sequence=1)> Último acesso em: dez, 2014.

ADORNO, Theodor. *Notas de literatura I*. Rio de Janeiro: Editora 34, 2003.

BARROS, Ana Portanova. *O imaginário e a hipostasia da comunicação*. Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Imagem e Imaginários midiáticos do XXII Encontro Anual da Compós, na Universidade Federal da Bahia, Salvador, de 04 a 07 de junho de 2013.

\_\_\_\_\_. *O sentido posto em imagem: a comunicação de estratégias contemporâneas de enfrentamento do mundo através da fotografia*. Revista Galáxia, São Paulo. N.19, p.213-225, jul.2010.

\_\_\_\_\_. *Comunicação e imaginário: Uma proposta metodológica*. Intercom – Revista Brasileira de Ciências da Comunicação. São Paulo, v.33, n.2, p. 125-143, jul./dez. 2010

BARTHES, Roland; [et al.]. *Análise Estrutural da Narrativa*. 6 ed. Trad. Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis: Vozes, 2009.

BENJAMIN, W. *Sobre alguns temas em Baudelaire*. In: Obras escolhidas III: Charles Baudelaire, um lírico no auge do capitalismo. São Paulo: Brasiliense, 2000. (pp. 103-149)

\_\_\_\_\_. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. In: Obras escolhidas I: Magia e técnica. Arte e Política. São Paulo: Brasiliense, 1987. (pp. 165-196)

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem*. A Lisboa: Cotovia, 1990.

CATTANI, I. B. *Mestiçagem na arte contemporânea: conceito e desdobramentos*. In: CATTANI, I. B. (org.) Mestiçagens na arte contemporânea. Porto Alegre: Editora da UFRGS, (pp.21-34) 2007.

CRARY, J. *Técnicas do observador: Visão e modernidade no século XIX*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

CRARY, J. *Suspensões da percepção: Atenção espetáculo e cultura moderna*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil Platôs*. Vol.1. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996a.

\_\_\_\_\_. *Mil Platôs*. Vol.4. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996b.

\_\_\_\_\_. *Mil Platôs*. Vol.5. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996c.

\_\_\_\_\_. *O que é a Filosofia?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1997.

DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. *Diálogos*. São Paulo: Escuta, 1998.



DEWEY, John. *Arte como Experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DURAND, Gibert. *Estruturas Antropológicas do Imaginário*.: Introdução a arquitepologia geral. 3ª. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

\_\_\_\_\_. *Imaginação Simbólica*. São Paulo: Cultrix, 1988.

\_\_\_\_\_. *Apocalípticos e Integrados*. 4ª. Ed. São Paulo: Perspectiva, 1990.

ECO, Umberto. *Obra aberta*, trad. Giovanni Cutolo, 8ª Ed., São Paulo: Perspectiva, 1991.

FALCI, Carlos Henrique Rezende. *Condições para a produção de cibernarrativas a partir do conceito de imersão*. 2007. 216 f. Tese (Doutorado em Literatura – Teoria Literária) – Universidade de Federal de Santa Catarina, Florianópolis. 2007.

FECHINE, Yvana. *Interatividade e modos de organização da linguagem*. In: Reflexões sobre a comunicação. Organizador: Rogério Covalski. Recife: Ed. Universitária UFPE, 2013.

FLICK, Uwe. *Entrevista episódica*. In: BAUER, Martin; GASKELL George (ed). *Pesquisa qualitativa com texto: imagem e som : um manual prático*. Trad. de Pedrinho A. Guareschi. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

FLUSSER, Vilém. *A filosofia da caixa preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

\_\_\_\_\_. *O Universo das imagens técnicas: Elogio da Superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.

FOLSCHEID, Dominique & WUNENBURGER, Jean-Jacques. *Metodologia filosófica*. 2ª. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

FOUCAULT, Michel. Sobre a história da sexualidade. In: M. Foucault, *Microfísica do poder* (pp. 243-276). Rio de Janeiro: Graal, 1995.

FOUCAULT, Michel. *Em Defesa da Sociedade*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

FRASCA, Gonzalo. *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. in Parnasso#3, Helsinki, 1999.

Disponível em: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>> Último acesso em: dez, 2014.

\_\_\_\_\_. *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric*. Tese (Doutorado em Filosofia), University of Copenhagen, Dinamarca, 2007.

GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e Método I: Traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. Petrópolis: Vozes e Bragança Paulista: Universitária São Francisco, 1997.

GASKELL, George. *Entrevistas individuais e grupais*. In: BAUER, Martin; GASKELL George (ed). *Pesquisa qualitativa com texto: imagem e som : um manual prático*. Trad. de Pedrinho A. Guareschi. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

GIANNETTI, Cláudia. *Estética digital: Sintopa del arte, la ciencia y la tecnologia*. Barcelona: L' Angelot, 2002.

GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas*. SP: SENAC, 2ª Ed., 2008.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva. 2000.

JENKIS, Henry. *Cultura da Convergência*. 2 ed. Trad. Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

JUUL, Jesper. *Games Telling stories? A brief note on games and narratives*. In *Game Studies*, volume 1, issue 1, July 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>>. Último acesso em: dez, 2014.

\_\_\_\_\_. *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003. Disponível em: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>. Último acesso em: dez, 2014.

LAPLANTINE, François; TRINDADE, Liana. *O que é imaginário?* São Paulo: Brasiliense, 1996.

LEÃO, Lúcia (org). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC São Paulo, 2005.

LEGROS, Patrick *et al.* *Sociologia do imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2014.

LEMOS, André. *Cibercultura: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre. *As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Editora 34, 1995.

\_\_\_\_\_. *Cibercultura*. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2011.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. *Pesquisa em comunicação*. 7.ed. São Paulo: Loyola, 2009.

MACIEL, Kátia (org.). *Transcineamas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cineamas e pós-cineamas*. 5ªed. Campinas: Papyrus, 2008.

MAFFESOLI, Michel. *No fundo das aparências*. Petrópolis: Vozes, 1996

\_\_\_\_\_. *O Imaginário é uma realidade*. Revista FAMECOS, Porto Alegre, nº 15 , 2001.

\_\_\_\_\_. *Elogio da razão sensível*. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005

MANOVICH, Lev. *The language of new media*. MIT Press: Cambridge, 2001. Disponível em: <<http://andreknoerig.de/portfolio/03/bin/resources/manovich-langofnewmedia.pdf>> Último acesso em: dez, 2014.

\_\_\_\_\_. *Avant-garde as Software*, 1999.  
Disponível em: [manovich.net/DOCS/avantgarde\\_as\\_software.doc](http://manovich.net/DOCS/avantgarde_as_software.doc). Acesso: dez/2013.

MARCONDES FILHO, Ciro. *O princípio da razão durante: o conceito e a epistemologia metapórica: nova teoria da comunicação III: tomo V*. São Paulo: Paulus, 2010.

\_\_\_\_\_. *Superciber: A civilização místico-tecnológica do século 21: Sobrevivência e ações estratégicas*. São Paulo: Paulus, 2009.

MÉDOLA, Ana Silvia Lopes Davi. *Televisão digital, mídia expandida por linguagens em expansão*. In: SQUIRRA, Sebastião & FECHINE, Yvana (orgs.). *Televisão Digital: Desafios para a comunicação*. Porto Alegre: Meridional, 2009.

MORIN, Edgar. *Ciência com Consciência*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.

\_\_\_\_\_. *O cinema ou o homem imaginário: ensaio de antropologia*. Lisboa: Relógio d'Água Editores Lda, Grande Plano, 1997.

\_\_\_\_\_. MORIN, Edgar. *O método 4: as idéias - habitat, vida, costumes, organizações*. 3.ed. Porto Alegre: Sulina, 2002.

\_\_\_\_\_. *A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. 8ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural - UNESP, 2003.

NASCIMENTO, Daniel Monteiro do; SILVA, Eduardo Duarte Gomes da. *Universos Fílmicos Dinâmicos: Estratégias Narrativas para Novas Mídias e Televisão Digital Interativa*. Revista GEMInIS, v. 2, p. 215-237, 2011.

PARENTE, A. *Os paradoxos da imagem-máquina*. In: *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*. André Parente (org.). 3ª ed. Rio de Janeiro: 34, (pp.7-33), 1999.

PARENTE, André; CARVALHO, Victa de. *Entre cinema e arte contemporânea*. Revista Galáxia, São Paulo, n. 17, p. 27-40, jun. 2009.

Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/2093/1238>>

Último acesso em: dez, 2014.

PRATT, Hugo. *Corto Maltese – Mu, a cidade perdida*. São Paulo: Nemo, 2012.

PESQUISA Brasileira de Mídia 2015 (PBM 2015), Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República (Secom). Disponível em: <<http://www.secom.gov.br/atuacao/pesquisa/lista-de-pesquisas-quantitativas-e-qualitativas-de-contratos-atuais/pesquisa-brasileira-de-midia-pbm-2015.pd>>; Último acesso: fev, 2015.

PRIMO, Alex. *Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição*. 2 ed. Porto Alegre: Sulina, 2008.

PRIMO, Alex. *Enfoque e desfoques no estudo da interação mediada por computador*. 404NotFound, n. 45, 2005. Disponível em: <[http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtf0und/404\\_45.htm](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtf0und/404_45.htm)>. Último acesso em: dez, 2014.

RYAN, Marie-Laure. *Beyond Myth and Metaphor*. In: *Game Studies*, volume 1, issue 1, July 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/ryan>> Último acesso em: dez, 2014.

RYAN, Marie-Laure. *Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Narrative Texts*, 2005. Disponível em: <<http://users.frii.com/mlryan/onion.htm>> Último acesso em: dez, 2014.

SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e artes do pós-humano*. 3. ed. São Paulo: Paulus, 2008.

SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2004.

SCOLARI, Carlos. *Hipermediaciones: Elementos para uma Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa, 2008.

SHAW, Jeffrey. A nova arte cinematográfica e a renovação do imaginário cinematográfico. In: MACIEL, Kátia (org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.

SILVA, Eduardo Duarte Gomes da. *A Vertigem, as Desrazões e a Modelagem do Tempo como Fenômenos Naturais à Construção do Conhecimento: Por uma epistemologia da experiência estética*. In: Animus - Revista Interamericana de Comunicação Midiática. Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria, RS. v. 10, n. 19. (2011). p 130-141.

\_\_\_\_\_. Dimensões estéticas e políticas dos desejos de cidade: o humanismo de pequenas soldões. In: Revista Galáxia. São Paulo, v.10, n.20, 2010.

SILVA, Juremir Machado da. *As tecnologias do imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2003.

SIMONS, Jan. *Complex Narratives*. In New Review of Film and Television Studies. London: Routledge, volume 6, issue 2, 2008, pp. 111-126.

SQUIRRA, Sebastião & FECHINE, Yvana (orgs.). *Televisão Digital: Desafios para a comunicação*. Porto Alegre: Meridional, 2009.

TRIBE, M. e JANA, R. *New media art*. Colônia: Taschen, 2007.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

**ANEXO I – Mapeamento de ciberfilmes (2010-2014)**

1. ***Hypnosis* (1998)**, de Ali Bali (EUA)  
Disponível em <<http://www.my-interactive.tv>> Último acesso em: fev, 2015.
2. **CDX (2007)**, de Rob Corradi (UK)  
Disponível em <<http://cdx-thegame.com/>> Último acesso em: fev, 2015.
3. ***Crimeface* (2007)**, de Krishna Stott (Inglaterra)  
Disponível em <<http://www.crimeface.net/>> Último acesso em: fev, 2015.
4. ***HBO Voyeur* (2007)**, da BBDO (EUA)  
Disponível em: <http://archive.bigspaceship.com/hbovoyeur/>> Último acesso em: fev, 2015.
5. ***Lost Cause* (2007)**, de Kirsten Johnson (Canadá)  
Disponível em: <<http://www.motionpieces.com/lostcause/play.htm>> Último acesso em: fev, 2015.
6. **Virtualidade Real (2007)**, de Maurício Yared (Brasil)  
Disponível em: <<http://www.virtualidadereal.com.br/>> Último acesso em: fev, 2015.
7. **A Gruta (2008)**, de Filipe Gontijo (Brasil)  
Disponível em <<http://www.filmejogo.com.br/>> Último acesso em: fev, 2015.
8. ***The Out Break* (2008)**, de Chris Lund (EUA)  
Disponível em <<http://www.survivetheoutbreak.com>> Último acesso em: fev, 2015.
9. **Maldita Escolha (2008)**, de Jomário Murta (Brasil)  
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=inU9dWT-8u8>> Último acesso em: fev, 2015.
10. ***AutoTopsy* (2009)**, de Peter Miskimin (Canadá)  
Disponível em <<http://autotopsy.ca/>> Último acesso em: ago, 2014. (*link desativado*)
11. ***Bank Run* (2010)**, de Chris Lund (EUA)  
Disponível em <<http://www.bankrungame.com/>> Último acesso em: fev, 2015.
12. ***Condom, No Condom?* (2010)**, de Daren Finch (UK)  
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=b6KjA7FVoBo>> Último acesso em: fev, 2015.
13. ***Deliver me to Hell* (2010)**, de Logan McMillan (Nova Zelândia)  
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9p1yBIV7Ges>> Último acesso em: fev, 2015.
14. **O Labirinto (2010)**, de Bruno Jareta (Brasil)  
Disponível em <<http://olabirinto.com/>> Último acesso em: fev, 2015.
15. ***Sufferrosa* (2010)**, de Dawid Marcinkowski (Polônia)  
Disponível em: <<http://www.sufferrosa.com/en/>> Último acesso em: fev, 2015.
16. ***The Virtual Revolution* (2010)**, da BBC (UK)

Disponível em <[http://www.bbc.co.uk/virtualrevolution/3explorer\\_start.shtml](http://www.bbc.co.uk/virtualrevolution/3explorer_start.shtml)> Último acesso em: fev, 2015.

17. ***Collapsus* (2011)**, Tommy Pallotta (EUA)

Disponível em <<http://www.collapsus.com/>> Último acesso em: fev, 2015.

18. ***Pine Point* (2011)**, de Paul Shoebridge e Michael Simons of The Goggles (Canadá) -

Disponível em: <<http://pinepoint.nfb.ca/#/pinepoint>> Último acesso em: fev, 2015.

19. ***The Black Diamond* (2011)**, de Anrick Bregman (EUA)

Disponível em: <<http://ms.unit9.com/blackdiamond/>> Último acesso em: fev, 2015.

20. ***Treasure Hunt: A Chad, Matt & Rob Interactive Adventure!* (2011)** – de Tyler Gillett & Matt Bettinelli-Olpin (EUA)

Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=W3lsu-r\\_xBw](https://www.youtube.com/watch?v=W3lsu-r_xBw)> Último acesso em: fev, 2015.

21. ***Bear 71* (2012)**, de Jeremy Mendes e Leanne Allison (Canadá)

Disponível em: <<http://bear71.nfb.ca/#/bear71>> Último acesso em: fev, 2015.

22. ***Soldier Brother* (2012)**, de Kaitlin Jones (Canadá)

Disponível em: <<http://soldierbrother.nfb.ca/#/soldierbrother>> Último acesso em: fev, 2015.

23. ***The Carp and The Seagull* (2012)**, de Eva Boehm (UK)

Disponível em: <<http://thecarpandtheseagull.thecreatorsproject.com/video.htm>> Último acesso em: fev, 2015.

24. ***The Trip* (2012)**, de Kissinger Twins (EUA)

Disponível em: <<http://www.jacktorrancetrip.com>> Último acesso em: fev, 2015.

25. ***Hollow* (2013)**, de Elaine McMillion (EUA)

Disponível em: <<http://hollowdocumentary.com>> Último acesso em: fev, 2015.

26. ***Five Minutes* (2014)**, de Maximilian Niemann (Alemanha)

Disponível em: <<http://www.fiveminutes.gs>> Último acesso em: fev, 2015.

## ANEXO II – Modelo do questionário estruturado

### Caracterização dos entrevistados para a pesquisa de mestrado **Universos Fílmicos Dinâmicos ou a Promessa do Filme Interativo**, desenvolvida por Daniel Monteiro

Bem-vindo!

Este questionário destina-se a recolher alguns dados em relação ao consumo de filmes dos entrevistados que irão participar do processo de entrevistas acerca da experiência fílmica contemporânea. O preenchimento tem uma duração média de 5 minutos.

Agradecemos a sua colaboração.

\*Required

#### 1. Informações Gerais \*

1.1. Indique o seu primeiro e último nome por favor.

\*O seu nome será mantido confidencial.

-----

1.2. Indique o seu endereço de email por favor.

\*Este endereço será utilizado para todos os próximos contatos.

-----

1.3. Indique se tem conta nas seguintes redes sociais

*Mark only one oval per row.*

	Sim	Não
Facebook	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Twitter	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

#### 2. Idade \*

-----

#### 3. Gênero \*

*Mark only one oval.*

- Masculino
- Feminino
- Other:

**4. Campo de atuação  
profissional/acadêmica \***

-----

**5. Habilitações Acadêmicas \***

\*Indique o último grau acadêmico que concluiu ou que frequenta  
*Mark only one oval.*

- Ensino Básico
- Ensino Médio
- Curso profissionalizante ou técnico
- Graduação
- Especialização
- Mestrado
- Doutorado

**6 .Situação Profissional \***

*Mark only one oval.*

- Estudante
- Estagiário
- Bolsista / Estudante-pesquisador
- Empregado
- Desempregado
- Aposentado
- Other: -----

**7. Com quem vive? \***

*Mark only one oval.*

- Sozinho
- Com outros adultos
- Com crianças
- Com outros adultos e crianças
- Other: -----



**8. Tendo em conta somente os dias da semana (de 2ª feira a 6ª feira), indique com que frequência vê filmes, nos diferentes momentos do dia: \***

*Mark only one oval per row.*

	Nunca	Menos de 1 hora	Entre 1 e 2 horas	Mais de 2 horas
Manhã	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tarde	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Noite	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**9. Tendo em conta somente os finais de semana, indique com que frequência vê filmes, nos diferentes momentos do dia: \***

*Mark only one oval per row.*

	Nunca	Menos de 1 hora	Entre 1 e 2 horas	Mais de 2 horas
Manhã	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tarde	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Noite	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**10. Por favor indique uma estimativa do tempo total que vê filmes durante a semana: \***

\*Basta indicar Horas e Minutos

-----  
*Example: 4:03:32 (4 hours, 3 minutes, 32 seconds)*

**11. Indique onde você frequentemente assiste a filmes: \***

*Mark only one oval.*

- No cinema
- Em cineclubes
- Em sua própria casa
- Em casa de familiares ou amigos
- Other:

**12. Indique com quem você frequentemente assiste a filmes: \***

*Mark only one oval.*

- Familiares
- Amigos
- Sozinho
- Other:

**13. Indique em que dispositivo/aparelho você frequentemente assiste a filmes: \***

*Mark only one oval.*

- TV (aberta, ex: Globo, SBT e etc.)
- TV (por assinatura, ex: Sky, Net e etc.)
- TV (por demanda, ex: Netflix, Crackle e etc.)
- Aparelhos de DVD/Blue-Ray
- Cinema
- Computador
- Dispositivos móveis (smartphones, tablets e etc.)
- Other:

**14. Tem por hábito usar dispositivos móveis (tablet ou smartphone) como acompanhamento/complemento em relação aos conteúdos que está a ver nos filmes? (ex. consultar o IMDB para saber em que outros filmes participa o ator protagonista do filme que está a ver no momento ou ir ao google para procurar mais informação sobre algo que deu na TV?) \***

*Mark only one oval.*

- Sim
- Não

**15 .Se sim, que tipo de aplicativos ou serviços, relacionados com o que está a ver, costuma usar?**

*Mark only one oval.*

- Serviços / Aplicativos informativas (ex. IMDB, sites desportivos, etc...)
- Serviços / Aplicativos específicos do seu operador (ex. Net, Oi)
- Serviços / Aplicativos específicos de um determinado programa ou canal
- Redes sociais
- Google ou outro motor de busca para procurar informação relacionada
- Other:

**16 .Por favor confirme se terá disponibilidade para colaborar na entrevista presencial, a ser agendada pelo entrevistador de acordo com sua disponibilidade? \***

\*As entrevistas demorarão aproximadamente 90 minutos. O lugar e horário é de preferência do entrevistado, mas precisa ser um local que tenha disponibilidade de internet. Ou via skype.

*Mark only one oval.*

- Sim
- Não (Por favor faça "submit" do questionário).

**17. Você tem fluência em inglês?**

**Ex.: Consegue assistir a um filme em língua inglesa sem legendas?**

*Mark only one oval.*

- Sim
- Não