




## Modelos de interatividade e interatividade fílmica total

Interactivity models and full film interactivity

Modelos de interactividad e interactividad total de la película

**Bruno Mendes da Silva** - Universidade do Algarve | Faro | Algarve | Portugal |  
[bsilva@ualg.pt](mailto:bsilva@ualg.pt) |  <https://orcid.org/0000-0003-3207-5667>.

**Susana Costa** - Universidade do Algarve | Faro | Algarve | Portugal | [srsilva@ualg.pt](mailto:srsilva@ualg.pt) |  
 <https://orcid.org/0000-0001-6117-5988>.

**Resumo:** Este artigo pretende analisar os diferentes modelos e níveis de interatividade fílmica. Através dessa análise procuramos indícios para possíveis caminhos de evolução da linguagem audiovisual que, depois das incontornáveis contribuições de autores como Griffith, Porter, Kuleshov e Eisentein, parece ter estagnado no tempo. Finalmente, debruçamo-nos sobre a derradeira questão: existe realmente interatividade entre espectador e filme interativo?

**Palavras-chave:** Linguagem audiovisual. Interatividade. Modelos.

**Abstract:** This article aims to analyse the different models and levels of film interactivity. Through this analysis, we look for indications of possible ways in which audiovisual language could evolve, which, after the inevitable contributions of authors such as Griffith, Porter, Kuleshov and Eisentein, seems to have stagnated in time. Finally, we turn to the ultimate question: is there really interactivity between spectator and interactive film?

**Keywords:** Audiovisual language. Interactivity. Models.

**Resumen:** Este artículo tiene como objetivo analizar los diferentes modelos y niveles de interactividad cinematográfica. A través de este análisis buscamos indicios de posibles caminos de evolución del lenguaje audiovisual que, tras las inevitables aportaciones de autores como Griffith, Porter, Kuleshov y Eisentein, parece haberse estancado en el tiempo. Por último, pasamos a la pregunta final: ¿hay realmente interactividad entre el espectador y el cine interactivo?

**Palabras clave:** Lenguaje audiovisual. Interactividad. Modelos.

 <http://dx.doi.org/10.22484/2318-5694.2020v8n19p6-16>

Recebido em dezembro 2020 – Aprovado em dezembro 2020.



## 1 Introdução

Desde os finais do século XIX que o cinema procura absorver os sentidos do espectador, ampliando e desenvolvendo as telas de projeção e, conseqüentemente, o campo de percepção do público. A evolução das formas de imersão na história do cinema tem contribuído para uma mudança de paradigma: o fio narrativo não tem de ser linear. São abertas portas para a interação efetiva entre narrativa e espectador. Hoje, o cinema experimental e os media digitais recorrem às mais avançadas tecnologias como estratégias estéticas que procuram submergir o público, proporcionando-lhe, através da interação, a liberdade da construção narrativa. Tal como os primeiros filmes dos irmãos Lumière, que surgiram como forma de entretenimento, também algumas das primeiras formas de interatividade audiovisual aconteceram em feiras e parques temáticos, onde o espectador sente a narrativa: vibrações das cadeiras, jatos de água, entre outros aspetos, que permitem chegar a outros sentidos, além do olhar, tornando a experiência mais completa e mais imersiva, tal como Heilig idealizava o seu Cinema do Futuro (HEILIG, 1992). No entanto, por agora, ainda não estamos a falar de filme interativo. Estes produtos, que se auto intitulam filmes interativos, não proporcionam, de todo, a participação do espectador na narrativa.

## 2 Brevíssima contextualização histórica

Sergei Eisenstein anteviu, no cinema, o desenvolvimento artístico elencado ao desenvolvimento tecnológico. O experimentalista previu a chegada de uma tecnologia avançada que envolve a audiência de forma total. De certo modo, antecipou a ideia de imersão. Previu uma linha tênue entre o espectador e o protagonista (EISENSTEIN, 1949).

O primeiro indício de interatividade fílmica parece ter acontecido no filme *The great train robbery* (1903), de Edwin S. Porter. Pioneiro em múltiplos aspetos, o filme mostra, na sua cena final, o líder dos assaltantes do comboio a disparar na direção do público (Fig. 1). Porter identifica o narratário, convidando-o a participar na narrativa fílmica. No entanto, o jovem espectador de cinema, poucos anos depois da *L'arrivée*



*d'un train en gare de la ciotat* (1895), volta a temer pela sua vida e foge, uma vez mais, em pânico da sala de exibição (Fig. 2).

**Figura 1** – Filme *The great train robbery*, de Edwin Porter, 1903.



Fonte: Fotograma do filme.

**Figura 2** – Filme *L'arrivée d'un train en gare de la ciotat*, dos irmãos Lumière, 1895.



Fonte: Fotograma do filme.



Praticamente um século depois, em 1985, Woody Allen, no filme *The purple rose of Cairo*, cria uma personagem que abandona o écran e contamina o mundo “real”. Através de um jogo metanarrativo, Allen trabalha a ideia de sedução do espectador pelas personagens ficcionais. Explicita o desejo latente do espectador de aceder ao universo ficcional.

**Figura 3** – Filme *The purple rose of Cairo*, de Woddy Allen, 1985.



Fonte: Fotograma do filme.

A ideia concreta de interatividade fílmica surgiu nos anos 60, permitindo utilizador certa troca comunicacional, participação e/ou interferência na narrativa fílmica. Atualmente, de um modo geral, a aprendizagem cultural parece, cada vez mais, incidir no emprego de interfaces interativas, onde os conteúdos não são estanques e proporcionam o diálogo entre utilizador e meio comunicacional.

### 3 Legado contemporâneo

O advento do digital trouxe novas possibilidades de interação entre espectador e narrativa, novas possibilidades de interação homem-máquina. Finalmente, as escolhas do espectador não se limitavam a



decisões relativas a caminhos narrativos. Agora, as escolhas podem ser múltiplas: estéticas, dramáticas, morfológicas e sintáticas. Podem, até, incluir elementos externos à narrativa e, potencialmente, gerar novos conteúdos que não estão pré-definidos.

Em 2000, Florian Thahofer cria o *Sistema Korsakow*, uma plataforma que permite construir projetos narrativos interativos não lineares, relativamente complexos a utilizadores sem qualquer experiência ao nível da programação. Este sistema oferece aos utilizadores um determinado nível de criatividade ao nível do *storytelling*, colocando no centro do debate a questão da "autoria": o espectador é, simultaneamente, autor e utilizador.

Em 2005, Lev Manovich apresenta o projeto *Soft Cinema*, uma instalação dinâmica na qual os espectadores podem, em tempo real, construir a sua narrativa audiovisual a partir de uma base de dados que contém quatro horas de vídeo e animação, três horas de narração e cinco horas de música. A narrativa resulta da interação do espectador com o arquivo. Aqui, a subjetividade (humana) e as escolhas de variáveis feitas por um programa combinam-se para criarem hipóteses que podem ser executados infinitamente sem repetição sequencial. A cada visualização, o espectador que intervém, depara-se com uma nova narrativa. Reivindicando, assim, o princípio do filme interativo.



**Figura 4** – Filme *Soft Cinema*, de Lev Manovich, 2005.



Fonte: Fotograma do filme.

Em 2010, o filme do gênero de terror *Last Call* foi anunciado como o primeiro filme de terror interativo. Na bilheteira, é solicitado o número de telefone dos espectadores. Mais tarde, através de um programa que permite o reconhecimento de voz, um dos presentes na sala de cinema recebe um telefonema da protagonista, pedindo ajuda para escolher o melhor caminho de modo a conseguir fugir do assassino que a persegue.

Em 2011, *Take This Lollipop*, envolve conteúdos externos na narrativa, através da manipulação do perfil Facebook do espectador.

Em 2014, o filme português *Neblina* cria um efeito de espelho entre o espectador e o protagonista da ação, transferindo o espectador de um nível extradiagético para um nível intradiagético. Apesar de a narrativa ser pré-definida, a forma como é vivenciada depende diretamente das escolhas do espectador-protagonista. Para tal, é utilizada a voz *off* enquanto recurso morfológico. Esta, além de entrar em discurso direto com o espectador, dando-lhe conselhos, dicas e opiniões, funciona



também como “narrador polaco”<sup>1</sup>, dobrando as deixas de todas as personagens da narrativa.

Isto porque Neblina divide-se em três fluxos distintos: um central e dois laterais, estando um escondido à esquerda e o outro escondido à direita. A escolha dos fluxos permite uma experiência distinta da narrativa. A título de exemplo, as personagens co-protagonistas mudam de género conforme o fluxo selecionado. O filme pode ser visionado em dispositivos com acesso à internet, como computadores portáteis, tablets ou smartphones. No entanto, este filme também pode vir a ser visionado em ecrãs clássicos para projeção de cinema ou vídeo.

Estes projetos vão ao encontro das conjeturas de Lev Manovich relativamente ao cinema do futuro: “O cenário típico para o cinema do século XXI envolve um usuário representado como um avatar existindo literalmente “dentro” do espaço narrativo, [...] interagindo com personagens virtuais e talvez outros usuários e afetando o curso dos eventos narrativos” (MANOVICH, 2011, p. 82, tradução nossa).

**Figura 5** – Filme Neblina, de Bruno Mendes da Silva com Vítor Reia-Baptista, 2014.



Fonte: Fotografia do filme.

<sup>1</sup> A expressão “narrador-polaco” é oriunda do tradicional método de tradução de filmes estrangeiros na Polónia (e noutros países do Leste Europeu, como a Rússia), onde a figura de um narrador dobra tanto a voz off, como os diálogos de todas as personagens da narrativa.



A partir de 2015, assistimos a um *boom* de produções fílmicas interativas mostrando, de forma inequívoca, que têm sido exploradas estratégias, potencialmente mais inovadoras, de fazer o espectador interagir com o universo fílmico, muitas vezes recorrendo a dispositivos complementares, mais ou menos complexos, que concretizam a interação.

#### 4 Modelos de interatividade fílmica

Mas de que modo poderemos agrupar todos os filmes interativos, independentemente de se tratarem de experiências fílmicas ou produtos comerciais?

Na tentativa de encontrar um conjunto de modelos que possibilitem abarcar todos os filmes de caráter interativo, encontramos o seguinte critério (SILVA *et al.*, 2019):

- **Modelo arborescente.** Este modelo tem como base as escolhas ou decisões efetuadas em momentos deliberados da narrativa. Na sequência de um determinado número de escolhas, a narrativa vai adquirindo uma estrutura em forma de árvore. O filme *Last Call*, referido na seção anterior, enquadra-se, pelas suas características processuais, neste modelo. Outro exemplo deste modelo será o popular filme *Black Mirror: Bandersnatch*, produzido pela provedora global de filmes Netflix;
- **Modelo construtivo.** Este modelo possibilita várias interpretações da mesma narrativa base. Para tal, são oferecidas ao espectador distintas hipóteses de leitura que iniciam múltiplos ambientes ou universos interpretativos. Podemos incluir neste grupo o filme *Neblina*, referido na seção anterior.
- **Modelo emparelhado.** Este modelo prevê a inclusão de conteúdos externos específicos na narrativa do filme. Sem esta incorporação, a narrativa não se efetiva. Não acontece. A título de exemplo, temos o filme *Take This Lollipop*, explicitado na seção anterior.





- **Modelo fértil.** Modelo cujo processo de interatividade entre espectador e filme possibilita o surgimento de novos conteúdos que não estavam pré-definidos à priori. Este último modelo apresenta uma possibilidade de rompimento com as linhas de produção (comercial e experimental) que se têm vindo a realizar desde meados do século passado, no âmbito do filme interativo. Até agora, as possibilidades de interatividade estiveram sempre limitadas às possibilidades de escolha oferecidas por cada projeto. Desde logo pré-definidas. No entanto, só poderemos falar de um processo de interatividade efetivo quanto o espectador tiver a possibilidade de gerar novos conteúdos que não estavam inicialmente previstos. Esta possibilidade de interação homem-máquina efetiva é, por natureza, complicada por depender de um processo de pré-produção, produção e pós-produção. No entanto, se pensarmos na hipótese do filme animado digital conjugado com os adventos da cibernética e da inteligência artificial, o surgimento de narrativas que possibilitam a criação-automática avizinha-se muito próximo.

## 5 Considerações finais

Com o surgimento do filme-aplicação<sup>2</sup>, o espectador tem vindo a ganhar autonomia no controlo e participação da narrativa fílmica. No entanto, apesar das novas propostas de interação ser cada vez mais avançadas tecnologicamente, utilizando sensores, realidade virtual ou outras interfaces, o espectador ainda está confinado aos conteúdos pré-produzidos. Na verdade, só podemos falar de verdadeira interação quando é efetivada uma influência recíproca no processo de comunicação. Tal interação não acontece em nenhum das produções realizadas até ao

---

<sup>2</sup> Suporte cinematográfico que inclui módulos de programação.



momento em que escrevemos este artigo. Limitando os espectadores a determinados escolhas intransponíveis e pré-determinados. Com a possibilidade iminente do Modelo Fértil, o espectador ganha poderes criativos que fogem ao controle do autor. Concretizando a ideia de meta-autor e proporcionando uma geração de conteúdos imprevisíveis. Os chamados conteúdos de criação-automática. Este será certamente um rompimento na sequência lógica da breve história do filme interativo, onde o filme poderá tornar-se algo que nunca foi até agora: uma experiência interativa total.

## Referências

EISENSTEIN, S. About Stereoscopic Cinema. **The Penguin Film Review**, n. 8, 1949.

HEILIG, M. L. The Cinema of the Future. **Environments**, v. 1, n. 3, 1992.

MANOVICH, L. **The language of new media**. Massachusetts: The MIT Press, 2011.

SILVA, B. [et al.]. A Motion-Controlled Interactive Film. *In*: INTERNATIONAL CONFERENCE ON DIGITAL AND INTERACTIVE ARTS, 9., 2019, Braga, PT. **Anais [...]**. Braga, PT: Universidade Católica Portuguesa, 2019.

## Sobre os autores:

**Bruno Mendes da Silva** - Pós-doutor na área do filme interativo pela Universidade do Algarve (UAlg). Vice-coordenador do Centro de Investigação em Artes e Comunicação e Coordenador da Área de Ciências da Comunicação da Escola Superior de Educação e Comunicação (ESEC) da UAlg. Professor Convidado na Saint Joseph University of Macau. Foi realizador e produtor da Teledifusão de Macau (TDM) e sendo convidado em vários festivais internacionais de vídeo, média-arte digital e cinema. Participou em catorze projetos científicos (como investigador responsável ou membro investigador) e é autor de mais de 60 publicações científicas.



**Susana Costa** - Doutoranda em Média-Arte Digital (Universidade do Algarve/Universidade Aberta). Desde 2015, atua como gestora de ciência e tecnologia no Centro de investigação em Artes e Comunicação, no qual tem participado em vários projetos nacionais e internacionais. Publicou e apresentou vários artigos científicos em encontros e publicações nacionais e internacionais. Colabora com centros de investigação desde 2004, nomeadamente com o Centro de Computação Gráfica. Os seus interesses de investigação são educação, arte e tecnologia.