

# “WHAT WE WILL”, NARRATIVAS EM *LOOP* E O CINEMA COMO *SOFTWARE*: um olhar mais simplista para o cinema participativo

por Raquel Timponi<sup>1</sup>

O presente artigo propõe-se a analisar discussões de duas posturas tomadas a respeito do cinema interativo. Uma de idealização, espécie de mito criado em torno de um modelo de cinema interativo, devido ao entusiasmo ocasionado pelas novas tecnologias e suas possibilidades de imersão em ambientes e ampliação dos sentidos. Outra, um olhar mais simplista, focado na narração aberta, na maior participação do usuário na escolha da ordem de blocos narrativos, tomando como base tecnologias já disponíveis. Para isso, será utilizada, como centro de análise, a instalação interativa *What we will*, disponível na Internet. Pretende-se trabalhar com opções já concretas de maior participação do usuário nos caminhos de uma narração, através de escolhas de imagens panorâmicas em *loops* (no entorno de um ponto central, como se fosse a visão do observador). É também objeto de análise fotografias panorâmicas, de ambientes em três planos (horizontal, vertical e diagonal), o que dá a sensação de imersão em um ambiente, impressão de imagem em 3D, através do site [www.z360.com](http://www.z360.com). Para esta proposta de trabalho, o artigo se embasará em quatro importantes autores sobre o tema, com divergências e aproximações em alguns pontos: Lev Manovich, Peter Lunenfeld, Jeffrey Shaw e Peter Weibel. Unindo as duas linhas difusas de pensamento, está a idéia de *soft cinema* de Lev Manovich, isto é, a idéia do filme transformado em base de dados digitais, o que possibilita inúmeras reconstruções narrativas executadas pelo *software* do computador em edição instantânea.

## O cinema interativo

Cinema interativo, expandido, “hipercontextualização”. Vários são os termos utilizados para discutir o rumo do cinema, devido às afetações das novas tecnologias digitais e o aparecimento das chamadas “novas mídias”. Alguns autores e artistas contemporâneos, tais como Jeffrey Shaw ou Peter Weibel, delegam o potencial do cinema interativo à história de experimentação tecnológica, primeiramente ao rigor da ciência, depois pela exploração criativa das vanguardas das décadas de 20 e 60, além da preocupação sempre existente com a relação espectador-espetáculo (Cf. SHAW, 2005, p. 355). A aproximação com os períodos das vanguardas de 20 e 60 acontece, em razão de em ambos os períodos as novidades técnicas serem bem recebidas. Apesar da estranheza ocasionada pelos sentidos, há o fascínio pelo novo.

O cinema interativo ainda é considerado um desafio para o campo científico, inviabilizado hoje, em termos de imersão completa do usuário, por motivos tecnológicos. Agora o receptor contemporâneo, mais participativo, exige interatividade nos processos com os quais está envolvido, deixando de apresentar, aos poucos, o tradicional comportamento passivo e a leitura linear, incorporando influências da Internet (hipertexto e narrativa dos jogos). Deste cenário surgem avaliações sobre as potencialidades do espectador, no futuro, com relação à narrativa do cinema, nas mídias digitais. A solução para o cinema participativo pode estar na abertura aos usuários, no auxílio à construção da história. Mas a influência do usuário na estruturação narrativa do cinema

---

<sup>1</sup> Mestranda da linha de pesquisa Tecnologias e Cultura da UERJ. E-mail: [raquel.timponi@gmail.com](mailto:raquel.timponi@gmail.com)

não necessariamente gera a exclusão do cinema tradicional. A necessidade de participação pode se expandir ao lado da produção tradicional da obra audiovisual.

Nessa linha de raciocínio, Shaw (2005) acredita que o espectador pode se tornar usuário participante e assumir um papel de câmera (escolher os ângulos de visão) e editor (opta pela ordem da narrativas, das cenas) no cinema. Peter Weibel vai mais além: “os espectadores não vão atuar apenas na frente da tela, como também atrás dela [...] O espectador está capacitado para ser o novo autor [cria cenas e ambientes por suas reações], novo câmera, novo editor, novo narrador, nas instalações do futuro”. (WEIBEL, 2005, p.352). Assim, o usuário faria uma leitura hipertextual, se tornaria co-autor de uma obra que passaria a ser aberta, multimídia. Segundo Shaw, a sociedade atual convive com duas tendências: uma considera a tela de cinema como o que separa o usuário (real) da ficção, uma janela mágica pela qual os espectadores contemplam espaços esteticamente planejados. Outra, que segue a linha oposta, quer livrar-se da moldura, da “quarta parede” a que se refere a artista plástica Toni Dove, para que o espaço seja uma experiência de imersão dentro do mundo real (uma realidade aumentada, composta pela construção ficcional conjugada no mundo real – como hologramas coexistindo com habitantes). (Cf. SHAW, 2005, p.355).

Assumir uma postura de total defesa do cinema interativo, sem mesmo saber que caminho vai tomar e se será realizado, me parece um posicionamento precipitado. Mas, diante das incertezas do que poderá ser o cinema interativo, porque não resumir com uma linha mais simplista, como maiores opções do usuário na escolha do caminho, do desenrolar da narrativa? Poderia haver uma espécie de junção da função das instalações artísticas das décadas de 20 e 60, com os movimentos vanguardistas de experimento das sensorialidades, aliado à tecnologia disponível para se programar as instalações e jogos digitais de hoje, aliar os efeitos especiais, a computação gráfica com o mapa, a arquitetura de possibilidades montada pelos algoritmos nas imagens de síntese, digitais.

Todavia é importantíssima a atenção para não assumir caminhos demasiadamente entusiasmados em relação aos potenciais da tecnologia; ou apocalípticos, pois sempre em um deles haverá falhas. Antes de tudo, deve-se verificar a viabilidade tecnológica para o que as teorias apontam e, principalmente, observar se há demanda da sociedade para o desenvolvimento do cinema interativo. A resposta a isto certamente dependerá de pesquisas e testes com o usuário.

Esse tipo de vertente tecno-otimista de idealização não propõe nenhum projeto concreto para o cinema interativo. Na verdade, Peter Lunenfeld relata que houve uma tentativa de realizar um cinema interativo, mas essa, segundo ele, foi “um híbrido que foi um grande *hype*, mais que nunca deu certo”. (LUNENFELD, 2005, p.369). Assim, acredita que a idéia de cinema interativo ‘fracassou’<sup>2</sup>. Entretanto, segue dizendo, que o fracasso da forma testada no cinema não diminuiu o entusiasmo de seus proponentes. “Sua própria falta de sucesso [do cinema interativo] ocasionalmente inspirou um fervor ainda maior de ‘endireitá-la’”. (Ibidem, p. 369). Dessa forma, pesquisadores não paralisam os trabalhos com as potencialidades de um modelo ideal para o futuro do cinema. Para Lunenfeld, isso continua a acontecer porque o cinema interativo ascendeu ao reino do mítico, o que mantém a esperança e fascínio das pessoas. Ao citar uma reportagem sobre o primeiro Festival de Cinema Interativo no programa Portugal Media 2001, publicada em Sydney,

<sup>2</sup> A referência do ‘fracasso’ do cinema interativo feita por Peter Lunenfeld não se dá em relação à exibição do filme *Eu sou o seu homem (I’m your man)*, dirigido por Bob Bejan, que reivindicou ser o primeiro filme interativo do mundo. Estreou em poucos cinemas. Os observadores contavam com botões nos braços das poltronas para decidirem pontos específicos da narrativa, seguir um personagem, escolher a trajetórias dos movimentos. O questionamento de Lunenfeld é em referência ao uso do termo interatividade, termo, para ele, empregado de forma radical. Ele questiona o que seja realmente o cinema interativo (para ele um processo em que o autor e o público colaboram ativamente na construção de significado). (Cf. LUNENFELD, 2005, p.372). Shaw também concorda que, apesar das formas expansivas e sensacionais dos movimentos de vanguarda, “o cinema continua a ser o que era, espaço emoldurado e contido de experiências afastadas”. (SHAW, 2005, p.355).

Lunenfeld descreve como a reportagem reflete o entusiasmo do cinema interativo, porém sempre na ordem do provável, nada concreto: “Imagine uma tela de cinema ao seu redor, exibindo uma cena panorâmica na qual você pode escolher a ação que deseja ver, aplicando zoom em certos acontecimentos e vendo algo diferente do que está sendo visto pela pessoa ao seu lado”. (Idem).

Usar o termo interatividade talvez ainda não seja o ideal, já que soluções disponíveis, com as tecnologias atuais, apontam para um cinema somente mais participativo. Assim, uma solução para o cinema de participação, ou a sinalização para um novo caminho, pode estar na narrativa e não somente na tecnologia. E é a participação do usuário nas possibilidades narrativas do cinema que este trabalho enfoca: um caminho mais simplista da participação do usuário na escolha de blocos de cenas previamente gravadas, utilizando tecnologias já disponíveis. Assim, o espectador/usuário não assumiria o papel de autor do cinema, ou seja, de criar imagens dos objetos e corpos, caminhos como os do ciberespaço, modificar entre infinitas possibilidades narrativas, na construção de recortes das cenas do cinema. Ele teria sim um papel de editor, de escolha da ordem das imagens no desenvolver da história, porém previamente gravadas. Seguindo esse raciocínio da mudança do papel do espectador para usuário participante das narrativas, situa-se a interpretação do que Shaw vê como uma possível solução para o cinema digital.

## Narrativas múltiplas

Desde os anos 50, alguns filmes trabalham com a montagem de múltiplas visões, em *flash-back*, narrativas alternadas, paralelas ou com múltiplos pontos de vista amarrados pelo diretor, estrategicamente, num mesmo filme, numa mesma narração. São bons exemplos desse fato, o filme japonês *Rashomon*, de Akira Kurosawa (1950) e o italiano *La commare secca (A morte)*, de Bernardo Bertolucci, que falam de crimes e em que há o julgamento e depoimento das diferentes pessoas presentes na cena do crime ou que estão indiretamente ligadas a este (através do *flash-back*). Mas a atualidade incorporou a narrativa múltipla (vários núcleos, pontos de vista que se sobrepõem e são ou não conectados no final da história). São exemplos, os filmes do espanhol Pedro Almodóvar (*Hable con ella; Volver*), *Babel*, etc. Filmes que são construídos com múltiplas visões independentes, que vão sendo ligados ao longo da história, são ideais para esse tipo de narrativa por blocos. O próprio *Vantage Point (Ponto de vista)*, de Pete Travis, segue essa linha. Conta a história de um crime contra o presidente dos EUA e trabalha com múltiplos pontos de vista do crime que, no final da trama, se complementam, dando sentido como um todo na narrativa. Mesmo exibido nos padrões convencionais, o espectador “monta em sua cabeça” as peças e somente no fim tem a noção do todo. Estes filmes dão maior abertura ao espectador para escolher o final preferido e para tirar suas próprias conclusões.

Filmes como *Corra, Lola, Corra* (1998), de Tom Tykwer ou *Smoking e No Smoking*, de Alain Resnais, trabalham com a idéia de multiplicidade das ações de várias narrativas que poderiam ocorrer. Filmes que possuem uma narrativa complexa certamente poderiam ser separados em fragmentos e expostos separadamente em tecnologias já existentes, como, por exemplo, no DVD. Como o DVD possui dispositivos para a passagem do filme em capítulos, é viável separar trechos do filme para que o usuário monte sua ordem lógica da história. Esse dispositivo já é utilizado com maiores opções de um final, como no filme *Adaptação* (2002), dirigido por Spike Jonze (com cinco opções diferentes de final) e nos extras, *making off*, versão do diretor, etc.

Portanto, estes filmes poderiam ser vistos com cenas selecionadas aleatoriamente, sem que o espectador/participante perdesse a compreensão da narrativa. Como nos seriados cada episódio é

colocado separadamente no DVD, o usuário poderá escolher qual fragmento deseja ver, na ordem que estabelecer.

Um outro fato que ocorre nos filmes atuais é que hoje as narrativas estão mais complexas em termos de números de núcleos de personagens. São inúmeros personagens apresentados num só filme. O espectador vai descobrindo, desvendando aos poucos a função, sobre a vida de cada um. A série *Lost* ilustra bem esse exemplo. *Star Wars* também é outro exemplo de que é o espectador quem faz a contextualização do todo do conteúdo. O último filme gravado utiliza recursos gráficos, efeitos especiais bem mais avançados que seus antecessores, é o que conta o início da história. O mesmo acontece com o filme *Matrix*. O início da história, a origem, vem da *Animatrix*, desenho animado anterior ao filme, mas que o complementa. Se o espectador deixa de ver o primeiro ou a ordem, não deixará de entender a trama. Entretanto, quanto mais filmes, referências possuir, maior conhecimento terá do todo, da complexidade dos personagens, em quem foram inspirados intelectualmente, etc. Todavia, um aspecto é importante: o espectador, nessa lógica de cinema de montagem já não tão linear, exercita os sentidos na composição do conteúdo para o entendimento completo, seja pelo acesso a blogs, rede de comentário sobre o filme, curiosidades postadas na Internet, etc. Esse tipo de filme exige mais que a tradicional linguagem de narrativas lineares do entretenimento, que só distraem o espectador. Filmes inteligentes, de ação, colocam o espectador para desvendar o crime como complemento de informações em outras mídias complementares.

A tecnologia digital possibilitou explorar todas as opções narrativas que exigem mais do usuário. Este deve buscar produtos complementares, pensar, experimentar e participar. Se Peter Greenway, em *Livro de Cabeceira* (1996), já mostrava a influência do vídeo na estética do filme, seja pelas telas paralelas, lado a lado, seja pelos recursos de sobrepor várias imagens juntas pela fusão entre elas, hoje, um dos trabalhos de Greenway aborda essa influência da Internet na convergência das mídias, isto é, no fato de uma mídia complementar a outra ou de um produto completo estar disponibilizado em várias mídias. Cabe agora ao usuário procurar o complemento das idéias. Em sua obra *Tulse Luper*, Greenway propôs experiências cinematográficas para além do espaço da tela, em múltiplas mídias. Um projeto de uma trilogia de filmes de longa-metragem em suporte tradicional que se desdobra em DVDs, livros, como também na Internet, para descrever as aventuras do personagem, com uma infinidade de narrativas paralelas em novos formatos que complementam a história. As ramificações normalmente podem estar presentes também em jogos, desenhos, animações, sites, etc.

Uma outra questão relativa à composição da narrativa e do produto é o fato de os dispositivos digitais possibilitarem efeitos especiais e a inclusão de elementos artificiais nas cenas. O caso do filme *O Gladiador*, ilustra as opções da tecnologia digital. A morte de um ator, enquanto ainda estavam no período da filmagem, antigamente, obrigaria que cenas fossem filmadas novamente por outro personagem. Mas com os recursos gráficos, somente substituíram as cenas restantes do ator por um *doublé* e as retrabalharam digitalmente, anexando a cabeça do ator inicial no corpo do *doublé*. Mas esse é um caso que se dá por questões financeiras. O que se tem observado sempre é o culto às grandes personalidades artísticas da vida real. Assim, mesmo em animações, são colocados sensores em atores reais, para captar as expressões da face, algo que seria bem difícil de reproduzir somente com uma imagem digital sem referentes (como em *A Lenda de Bewoulf*). Portanto, não é interessante partir para o lado da substituição dos atores por personagens criados por dispositivos gráficos.

Cabe aqui alertar que, mesmo com esses recursos, uma visão que elimine o cinema tradicional não é válida. Mesmo porque as novas mídias vieram a agregar e não diminuir as possibilidades de acesso aos produtos. Ou então, em relação à narrativa, pode acontecer, de simplesmente o usuário não estar num bom dia ou predisposto naquele dia a colaborar na narrativa

de um filme (pode estar cansado, vendo o filme somente por entretenimento ou preferir em caso de participação, a imersão que pode realizar nos jogos virtuais). O ideal é que essas narrativas estivessem disponibilizadas das duas maneiras no DVD e em *softwares*, de tal forma que o usuário escolhesse a mais conveniente no momento. É preciso muitas pesquisas para dizer algo sobre o futuro de um cinema que ainda começa a ser desenvolvido e que não se sabe se terá sucesso da maneira que vem sendo pensado no campo teórico.

Uma aplicação semelhante às potencialidades do DVD na separação de fragmentos para a exposição da narrativa foi realizada no projeto de doutorado de Denis Porto Renó, da UMESP<sup>3</sup>. Procurando promover uma avaliação quanto a uma narração mais participativa, associada à idéia da estrutura fragmentária do hipertexto, o pesquisador fragmentou o filme *Aurora* em 8 partes diferentes e as disponibilizou em ordem aleatória, diferentes da ordem original do filme, no You Tube. Após isso, selecionou um grupo de professores para ordenar os fragmentos numa narrativa com o sentido lógico e artístico. Com a idéia, os usuários realizam um novo roteiro de leitura dos trechos a cada ordem diferente escolhida. O participante deveria assistir todos os fragmentos e decidir qual seria a ordenação ideal para a obra, remontando-a e definindo a sua visão da narrativa, ordem própria de exibição. Nos 8 fragmentos, por permutação, a possibilidade seria de obter 40.320 resultados diferentes, o que mais da metade dos participantes acredita ser uma forma de interatividade (75% dos analisados). Assim como o DVD, o You Tube, apesar de oferecer ao usuário a possibilidade de hospedar produções audiovisuais ou parte de um filme, não possibilita a participação do usuário na narrativa (a não ser que este, em casa, edite em outro programa o produto audiovisual com o objetivo de realizar paródias, tal como ocorre com inúmeras versões do *Tropa de Elite*, de propagandas de TV, filmes clássicos, etc).

Conclui-se daí que as mídias digitais possibilitam que as já existentes se reorganizem de novas maneiras, reutilizando de seu potencial. Cameron acredita que o cinema interativo possa ser potencializado pelos computadores:

Quando você percebe pela primeira vez que os computadores não são apenas ferramentas, mas uma nova mídia, por meio da qual a informação pode ser entregue de maneiras completamente novas, uma lâmpada se acende [...]. Ao invés de sumos-sacerdotes em torres de marfim decidindo o que será um programa de TV, você pode oferecer o material do programa ao público e eles podem construir suas próprias experiências. (CAMERON apud SHAW, 2005, p.372).

Mas como construir experiências próprias, como Cameron defende, ainda não é completamente possível. Para Leone (2005) é possível criar novos discursos, obter uma narração interativa, articulando a função do hipertexto com a montagem audiovisual (função de montar as partes, organizar os planos). Uma espécie de remediação, influência de meios anteriores para criar novos discursos:

Se no decorrer do tempo o cinema consolidou suas originais possibilidades narrativas, a televisão, o vídeo e a multimídia absorveram esses conhecimentos e deles se valem para criar novas possibilidades e novas metodologias na construção dos discursos audiovisuais e dos discursos em hipertexto. Todas as mídias, debaixo do manto da edição, acabam se encontrando nas estruturas de dramatização, pois o trabalho de articulação produz o discurso com seus tempos e seus espaços. (LEONE, 2005, p.103).

Assim, a narrativa digital do filme poderia se apresentar como uma espécie de hipertexto em que o usuário escolhe os caminhos da história, interfere na edição e no sentido da história.

<sup>3</sup> Informação retirada do artigo do autor, de título "Narrativa audiovisual: uma possibilidade de interatividade na Internet", apresentado no Núcleo de Pesquisa Folkcomunicação, do Intercom 2007.

## Vanguardas e novas perspectivas para chocar o espectador

O cinema interativo considera que seus potenciais vêm da história da experimentação tecnológica em que nasceu o cinema na relação do espectador com o espetáculo. A história da exploração criativa das capacidades de expressão, não só presente na fórmula dos efeitos especiais encontrada pelo cinema hollywoodiano como também nas novas tecnologias do videogame, nos recursos interativos, nos ambientes imersivos, imagens 3D e ambientes de realidade virtual. Para Shaw (2005, p.355-356) “as tecnologias do videogame e da Internet apontam para um cinema de ambientes virtuais distribuídos, espaços sociais de modo que as pessoas tornam-se protagonistas de um conjunto de deslocamentos narrativos”.

A convergência tecnológica simboliza a junção da sinestesia das modalidades de percepção de formações reais e virtuais, uma tentativa de estabelecer a participação do público. A tentativa de traduzir um espaço de equivalência com o real vem desde os dispositivos criados na vanguarda do cinema. Procuravam transformar a tela do cinema tradicional em espaço de visualização tridimensional, cinética, arquitetônico para a imersão do espectador, uma posição única de cada indivíduo e sua relação crítica com a realidade apresentada: “O Omnimax aumentou a moldura do Imax e do Cinemascope até desaparecer do campo de visão dos observadores, assim como os experimentos em 3D (Sensorama e Smellorama) buscavam uma nova sensação e ativar os sentidos”.(Idem). Hoje, novas tecnologias de redes permitem que as experiências culturais construam níveis adicionais de imersão.

Analogamente, o atual filme *Bubble*, de Steven Soderberg, por exemplo, pode ser analisado em termos das técnicas narrativas gráficas. Apesar de não ser um filme com maiores opções de escolha do espectador, trabalha com a percepção do público: o enquadramento das cenas é praticamente fotográfico e totalmente horizontal. Mas, nesse filme, o foco no plano horizontal não é como nos panoramas e nas telas de *wide screen* para ampliar o plano, e sim é utilizado para retirar a noção de altura do espectador, uma ironia do diretor. Assim, em uma cena, quando o ator se levanta, sua cabeça não aparece, ficando para fora do plano. No filme, para que o público se aprofunde na psicologia dos personagens, são feitos *super-closes* com cortes secos na maioria das vezes, simulando um *slide show*, para apontar o caminho da narrativa. O filme também possui ritmo sonoro com um arranjo de regularidade do violão que perturba o espectador, já que o efeito constante gera tensão, provoca incômodo. Outros filmes atuais retornam com a estética de disponibilizar imagens em três dimensões para o público. Muitas das vezes os filmes 3D exploram ângulos, e criam cenas que não seriam necessárias se não utilizassem o recurso que aproxima a imagem do espectador. Assim, é uma espécie de crítica ao conteúdo com relação às técnicas utilizadas no cinema. Um exemplo do caso de filme 3D é a regravação do clássico de 1959, *Viagem ao Centro da Terra*, baseado na ficção científica do escritor Júlio Verne. Apesar de os inúmeros recursos de computação gráfica resultarem em cenários mais ricos, com elementos do imaginário muito bem arquitetados (tais como as algas luminescentes que voam no teto das cavernas, aparentando-se com fadinhas mágicas, a riqueza de elementos nos cenários cristalinos) e dos recursos de imagens aparentam saltar da tela em direção ao espectador, em alguns momentos cenas desnecessárias são criadas somente para mostrar os recursos gráficos do filme (som digital com vários canais, perfeição e mobilidade das imagens, monstros) e trabalhar com os sentidos do público (algo, de certa forma, similar à época do surgimento do cinema, no século XIX, quando as pessoas se assustaram com a imagem de um trem em movimento em direção aos espectadores). Se na época não existia recursos que trabalhassem com a impressão de tridimensionalidade, imagine como hoje isso se dá similarmente, pois mexe com os sentidos da platéia. Hoje precisamos treinar o olho e os

demais sentidos para esse tipo de percepção. Assim como a arte, o cinema, enquanto tal, em pouco mais de cem anos mostrou como é possível contar uma história de maneira inovadora e surpreendente; hoje se pode aliar a tecnologia para tentar provocar a mesma sensação que Georges Méliés e os ilusionistas da época tentavam fazer com o cinematógrafo (idéia do cinema contar uma narrativa, contrário à idéia original de representação da realidade e também uma outra função diferente dos fins exclusivamente científicos no pré-cinema).

### ***What we Will* - Circunstância dramática navegável e interativa**

Explorar novos usos de mídias anteriores com recursos digitais tem sido uma boa opção, em especial para o cinema. A fotografia possibilitou o advento do cinema, da impressão de movimento na seqüência dos planos e de construção de sentido na montagem; os processos da câmera escura e fotografia pinhole tornaram possível o uso de recursos de panoramas de 360°, em torno de um centro. Além do desenvolvimento de procedimentos técnicos para a produção da sensação de uma perspectiva em 3D no cinema, hoje, da mesma maneira, o *loop* do antigo cinema experimental retorna em possibilidades de narrativa na Internet, e é replicado também em planos horizontais, verticais e na diagonal:

Por conta das limitações do *hardware*, dos filmes serem pesados para a Internet e terem que ser comprimidos, os designers de CD-ROM inventaram um novo tipo de linguagem cinemática em que a estratégia era desenvolver movimentos discretos, *loops* e a superposição das imagens, o que será previamente utilizado no século XIX em apresentações de imagens de movimento, na animação do século XX e na tradição de vanguarda do cinema gráfico, aplicado em fotográficas ou imagens sintéticas. A linguagem do ilusionismo de linguagem sintetizada e estética da colagem gráfica com sua característica de heterogeneidade e descontinuidade. A fotografia e o gráfico se divorciaram quando o cinema e a animação caminharam em caminhos distintos, mas se encontraram novamente na tela com computador. (MANOVICH, 2001, p. 311).

Assim, com a limitação dos *hardwares*, os *designers* tiveram que adaptar essa técnica para o formato interativo. Então a velha técnica usual do *loop* passa a ser reutilizada na nova mídia, seja em *design* de *games*, *softwares* (como o Quick Time Player) que transmitem a impressão de imersão, movimento. (Cf. Ibidem, p. 315). Se avaliarmos bem, a introdução do Quick Time em 1991 pode ser comparada à criação do kinetoscópio de Thomas Edison em 1892, já que ambos são usados para apresentar pequenos *loops* e possibilitam uma visão individual de uma exibição de uma coleção (uma numa caixa fechada e outra na tela do computador) e não a imagem para um público. (Ibidem, p. 313).

Peter Weibel também trabalha com a questão dos cilindros panorâmicos, da manipulação de botões que permitem ao usuário controlar seu movimento pelas cenas, fazer girar uma plataforma da imagem numa perspectiva de 360 graus.

Por isso a razão da análise da instalação interativa disponível na internet *What we will*<sup>4</sup>, já que utiliza narrativas em panoramas, aliadas ao potencial interativo do formato do Quick Time. São 24 panoramas fotográficos<sup>5</sup>, combinados com sons compostos mesclados nos ambientes de cenas navegáveis (panoramas navegáveis em *loops* de 360°) como hiperlinks de imagens. O usuário escolhe a ordem da narrativa (cada cena dos 24 blocos de imagem em panorâmicas) com o *click* do *mouse*. As panorâmicas são vistas de um ponto central da imagem, o que dá a impressão do

<sup>4</sup> Concepção de Giles Perring, James Waite, John Cayley e Douglas Cape.

<sup>5</sup> Número estrategicamente pensado para referir-se a um ciclo de 24 horas do dia dos personagens a cada hora do dia.

movimento contínuo<sup>6</sup>. Conta a história de um triângulo amoroso, Chris, um homem (personagem central – está presente na maioria dos panoramas e em alguns sozinho) em dúvida da escolha entre Hellen e Richard. A dica sobre o triângulo amoroso é dada em vários momentos na narrativa. Existem camadas extras de drama, elementos de arte literal e textual, explicações mais familiares do potencial dramático entre os personagens humanos, histórias pessoais fragmentadas, memórias, segredos.

Esses elementos secretos da narrativa são acessados quando o usuário clica no personagem principal ou em objetos que compõem a narrativa (como uma carta que está em vários panoramas). Dessa forma, assim como no cinema o diretor utiliza *super-closes*, imagens em preto e branco ou em câmera lenta para se aprofundar na psicologia dos personagens, em *What we will* também existem planos psicológicos possíveis de serem acessados pelo usuário pelo clique do *mouse*. Esses planos funcionam como se estivéssemos entrando na cabeça da personagem (revela seus conflitos psicológicos, segredos, dúvidas sentimentais entre os personagens envolvidos, lembranças). Dependendo da ordem de acesso ou das opções escolhidas, a história se modifica.

Interessante também pontuar a fusão entre uma imagem e outra na narrativa que é utilizada em alguns quadros de dois personagens. A “transparência” gradual de alguns quadros em que o usuário passa o *mouse*, indica a lembrança transitória da presença do personagem, passa o conflito do personagem principal (dúvida na escolha) para o visualizador - espécie de técnica de fusão representada no panorama. Dela subentende-se qual é a escolha feita pelo personagem (existem quadros que, quando o homem está em destaque, a mulher desaparece e vice-versa). O link de panoramas proporciona também ao usuário uma configuração do som associado à imagem (som aural, musical, fala dos personagens e do ambiente em dois canais).

Na estrutura da instalação *hotspots* estruturados em *links* dão acesso a outros panoramas relacionados e sussurros secretos. Os sussurros literais e sinestésicos também são colocados em determinados pontos do panorama, quando o usuário passa o *mouse* e geram uma rica estrutura de imagem/música/vozes. Shaw descreve como funciona esse processo:

O movimento do *mouse* no espaço determinado (interface em certo ponto espacial da imagem panorâmica) ativa a liberação de palavras, sons, imagens, um outro ambiente dentro daquele inicial. Assim há um conjunto de narrativas autônomas captadas na gravação do vídeo (das panorâmicas). Por outro, a hipernarrativa de relações de experiências interativas são afetadas pela jornada explorativa do observador no ambiente. (SHAW, 2005, p. 364).

---

<sup>6</sup> Na verdade, são fotografias disparadas em torno de uma paisagem no mesmo segundo (mesmo recurso utilizado no filme *Matrix* – luta final entre o Sr. Smith e Neo – também presente na abertura da novela *Global 7 Pecados*). Essa técnica consiste na fotografia tirada no mesmo instante de vários ângulos diferentes. Interessante notar que é o mesmo princípio da câmera escura anterior ao cinema, usada para experimentos da imagem. Se tiverem vários furos distribuídos ao longo de uma lata em 360 graus, o efeito é o mesmo.



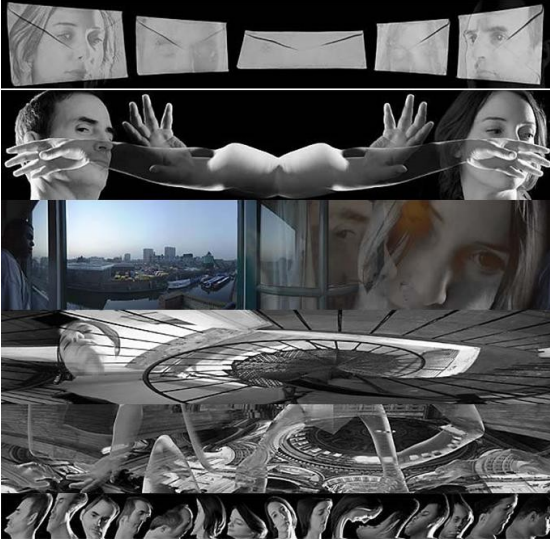


Fig 1. Planos psicológicos acessados pela seleção de objetos específicos dos panoramas.



Fig 2. Planos em panorama da história. Nota-se nos três últimos a mulher e o homem em fusão, para mostrar a dúvida do protagonista.

Trabalhos que procuram transformar a tela de projeção plana do cinema convencional em espaço de visualização tridimensional, cinético, arquitetônico podem ser aplicados em funções similares às do *What we will*. Muitos artistas de vídeo-arte, *computer art* podem criar novos usos das tecnologias já existentes.

Normalmente ou o discurso se dá numa via apocalíptica (artistas, engenheiro, cientista podem dar forma sensível às mutações que a sociedade industrial avançada está produzindo – humanidade excitada pelo frenesi do videogame) ou salvacionista (explosão criativa, delirante. Os meios cada vez mais avançados, colocados à disposição dos usuários pela moderna indústria da eletrônica, explorar as possibilidades da máquina em permanente mutação – cresce o repertório de obras).

Mas independente do discurso sobre possibilidades interativas do cinema, já existem sites que disponibilizam, através dos recursos do Quick Time<sup>7</sup>, uma impressão de imersão em ambientes. O site <wwwz360.com> disponibiliza vários experimentos que captam não só a perspectiva horizontal da percepção em 360 graus entorno de um objeto, como também outros se aproximam do tridimensional, já que o usuário tem acesso às dimensões também na vertical e na diagonal. O usuário, assim, tem a aparência de estar em imersão em um ambiente similar ao dos games, interativo. O usuário pode adentrar em ambientes, como o de um castelo francês (*Chateau de Provence*) existente na realidade, dispõe de um mapa com a planta do castelo, visualiza e caminha entre salas, dormitórios, corredores, diferentes andares e jardins do castelo, através de fotos panorâmicas do ambiente que dão a impressão de movimento, aproximar-se e afastar-se das imagens (com o dispositivo do *zoom*), voltar nos ambientes, como se estivesse numa sala de realidade virtual, ou mesmo observá-los fora de ordem pelo mapa. Este mesmo exemplo é aplicado em visitas a hotéis (*Peninsula Hotel, Hong Kong Amanpulo Resort e Philippines*), vistas de mirantes de toda a cidade, praias, paisagens externas, vista das galáxias do interior de uma espaçonave e imersão em cavernas (*Hitchhikers Guide Pod – espaçonave, View from St Pauls, London 2006, Hackney Empire, London e The Cave of Antiparos*). Portanto, o usuário passa a ter

<sup>7</sup> O programa Quick Time torna ativa as zonas em que é possível interagir, com música, com “cliques” no *mouse* (adentrando em ambientes), além de possibilitar a animação de objetos e registro de documentários.

a impressão de estar dentro do ambiente em perspectiva 3D e não somente a imagem chapada do cinema bidimensional. O programa de busca de mapas *Google Maps* já possui uma ferramenta de nome “vista da rua” em que é possível ter a visão tridimensional do ambiente, como se o usuário estivesse andando na rua. Se o usuário acompanha com o *mouse* a seta em qualquer direção que desejar, terá a perspectiva do olhar da imagem real da rua, fotografada via satélite. Apesar de existir uma opção de visualizar objetos e imagens em 3D no *Google Earth*, em alguns lugares a imagem se distorce, quando o usuário procura observar por outro ângulo a localização. Esse recurso já é um passo a mais da fotografia, já que se aproxima da estética da narrativa do videogame, apesar de todo o ambiente ser construído por fotos seqüenciais.

A artista americana Toni Dove<sup>8</sup> concorda com a idéia de aproximar a estética do cinema com os ambientes dos jogos. Ela defende a idéia de que deve haver a “quebra da quarta parede”, que seria o fim da divisão ator-platéia no cinema. Para ela, o cinema interativo é uma espécie de híbrido do cinema tradicional com a estrutura narrativa dos games. E a visão da platéia, com os efeitos imersivos de um corpo que se estende além do físico, se duplica na tela, transmitindo a sensação de telepresença.

No livro *New Screen Media*, Toni Dove discute o advento das novas mídias e a questão da representação visual, da narrativa com novas formas de produção, distribuição, apresentação tal como em plataformas com sensores que captam o movimento do corpo, como o vídeo-game *Wii*. A artista utiliza como exemplo o *Banraku*, teatro de bonecos japonês em que as pessoas se vestem de preto dos pés à cabeça e manipulam bonecos com três quartos do tamanho de uma pessoa normal. A platéia escolhe não os ver para focar nos bonecos. A mesma coisa acontece no teatro chinês que também trabalha com figuras montadas através de grupos de pessoas vestidas para a composição do objeto maior. No cinema interativo, o usuário deve esquecer as interfaces que o intermedeiam no ambiente para participar da narrativa.

Criou uma relação interativa do usuário com os personagens, num sistema de visões passado pela arquitetura do ambiente de respostas. Uma metáfora que responde à posição do usuário. Se o usuário se aproxima da tela, e ativa o primeiro dispositivo arquitetônico disponibilizado no chão, é como se tivesse entrado no personagem, em sua cabeça. Se dá um passo para trás, fica numa posição como se estivesse em diálogo com o personagem. Mais um passo atrás, já vê o espaço da cena em um plano maior. E por último, no dispositivo mais distante, se comunica com os personagens no passado, em *flash-back*.



Fig. 3 - Usuário em instalação dando ordem de movimento à personagem, interface para interação, imagem em holograma da personagem e usuário movimentando olhos do personagem.

O movimento físico do usuário também é captado por sensores. Assim, seu movimento dá mobilidade aos corpos dos personagens, como também o reconhecimento dos sons gera a fala do

<sup>8</sup> Considerada uma das pioneiras na aplicação de instalações com a idéia de cinema interativo, já que desde 1990 produz trabalhos que redefinem a forma da narrativa tradicional, utilizando componentes interativos criados numa arquitetura que trabalha não só com múltiplos pontos de vista, como também permite ao usuário participar ativamente das narrativas.

personagem da tela em diálogo com o usuário, trilhas sonoras acompanham a instalação, etc. A artista apresenta seus produtos em museus, locais públicos. Seus trabalhos mais famosos são: Artificial Challenges (1998), The Kleptomaniac, Sally or the Bubble burts (2002) e Spectropia.<sup>9</sup>

## Cinema como software

A cultura atual com o advento das novas mídias passa pela tendência da computadorização. Assim, o princípio da variabilidade poderá estruturar um filme digital, com múltiplas versões coexistentes. Jeffrey Shaw segue uma linha similar a essa idéia. Propõe, além da solução de estruturas modulares de conteúdo narrativo que permitam um número indeterminado, mas significativo de permuta, outro caminho para o cinema participativo:

Outra abordagem envolve o projeto algoritmo de caracterizações de conteúdo que possam ser moduladas tanto pelo usuário como pelo uso de um modelo genético de seleção. E talvez o desafio supremo seja a noção de um cinema digitalmente expandido que seja efetivamente habitado pelo seu público, que, então, se torna agente e protagonista de seus desenvolvimentos narrativos. (SHAW, 2005, p.362).

Para Lev Manovich<sup>10</sup> estamos migrando da mídia para o *software*: “Novas mídias reduzem-se a dados digitais que podem ser manipulados por software como quaisquer dados. Estes dados automatizam operações da mídia, geram múltiplas versões do mesmo objeto”. (MANOVICH, 2005, p. 19). Analogamente, isso pode ser potencializado num filme transformado em base de dados digitais, o que possibilita inúmeras reconstruções narrativas executadas pelo *software* do computador em edição instantânea.

Isto é o que o Manovich chama de *soft cinema*: filmes tradicionais de DVDs comuns (vídeo, áudio, texto, vídeo clips e outros elementos da mídia) passados para o computador e transformados em base de dados. Por base de dados, Manovich entende ser:

Uma coleção de dados, organizada para pesquisa rápida repassada para um computador nada mais que uma coleção de itens. Diferentes tipos de banco de dados – hierárquicos, rede, relacionais e de objeto orientado – usam diferentes modelos para organizar como uma estrutura de uma árvore, um rizoma. Os objetos orientados em banco de dados guardam complexas estruturas de dados que são organizados em classes hierárquicas. (MANOVICH, 2001, p. 218)

É importante diferenciar que muitos objetos da nova mídia não contam história. Eles não têm início e fim, desenvolvimento temático, formal ou então algo que organize seus elementos em sequência. Mas, ao invés disso, eles são coleções de itens individuais, no qual cada item processa o mesmo significado que qualquer outro. Nestas coleções itens, o usuário pode escolher entre várias operações – ver, navegar, pesquisar. Segundo Manovich, “a experiência do usuário com coleções computadorizadas é um pouco distinta da leitura de uma narrativa ou de assistir um filme ou navegar na arquitetura de um site”. (Ibidem, p. 219).

<sup>9</sup> Vídeos sobre os projetos de Toni Dove estão disponíveis em: <<http://www.seththompson.info/outsidethebox/html/tdove.htm>> .

<sup>10</sup> Em seu livro *The language of new media* o autor separa os termos cibercultura de novas mídias. Para ele, cibercultura concentra-se em fenômenos sociais associados à Internet e outras novas formas de comunicação em rede. Não lida diretamente com novos objetos culturais capacitados pelas tecnologias de comunicação em rede (objeto das novas mídias). Por isso propõe um estudo no segundo campo.

Portanto, para ele é um novo caminho de estrutura de uma narrativa, que imbrica a experiência do homem com as tecnologias disponíveis. Mas o autor acredita que juntamente com os dados de computador, a síntese numérica em que as imagens são transformadas, devem ser desenvolvidas com estética e elementos poéticos no banco de dados. Assim, em sua idéia de *soft cinemas* são mescladas referência a trabalhos artísticos de composição das cenas, influências da cultura popular, do filme e da arte, como a do artista de pinturas abstratas Mondrian<sup>11</sup> e da estética dos *displays* do canal Bloomberg da televisão fechada.

Manovich conta como funciona a lógica do banco de dados já disponível em diversos locais na Internet, como em enciclopédias multimídiais, coleções em CD-ROM ou DVD, de entretenimento, fotografias, museus virtuais (que leva o visitante a um *tour* entre a coleção do museu) - os dados podem ser acessados, cronologicamente, por país, por artista, etc. Assim, os bancos de dados de imagens, sons, gravações, videoclips, outros textos que podem ser navegados numa variedade de caminhos. (Cf. *Ibidem*, p. 219-220). Portanto, a narrativa se torna apenas mais um método de acessar os dados entre muitos outros caminhos.

Uma analogia pode ser realizada para que se entenda a função do banco de dados de imagens do *Soft cinema* proposto por Manovich:

Do mesmo modo a página web é uma lista seqüencial de elementos separados – bloco de textos, imagens, clips de vídeo digital e links para outras páginas. Sempre é possível adicionar um novo elemento à lista. A web, portanto, é uma coleção de elementos separados. A home page, uma coleção de fotografias pessoais. Um site, uma coleção de numerosos links para outros sites. Para as TVs e rádios existem coleções de vídeo, programas de áudio, podcasts disponíveis. (*Ibidem*, p. 221).

Assim, propõe que o filme possa ser editado por um *software* em tempo real e transformado em base de dados; ele vira informação, números e pode correr infinitamente sem repetir uma só vez a mesma edição e os mesmo *layouts* da tela. Assim, o usuário passa a recriar novos filmes, selecionando e adicionando mídia de uma base de dados do computador. É um tipo de cinema digital no tempo real, que utiliza sistemas de composição via computador.

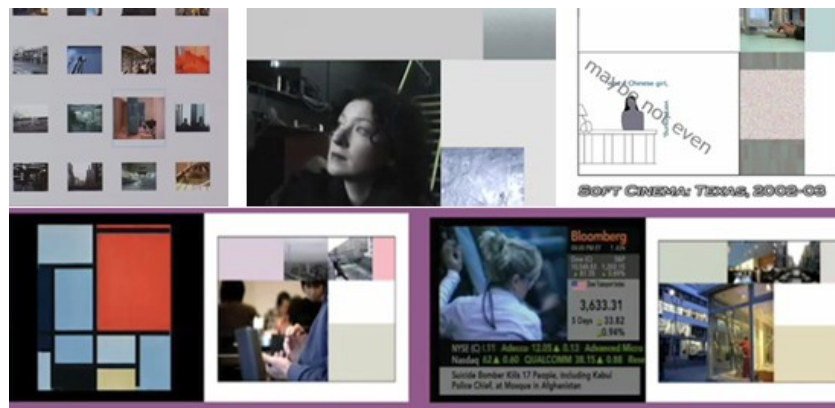


Fig 4- Cenas do filme *colocadas* no computador, montagem com layout para diferentes textos e influência do pintor Mondrian e do display do canal Bloomberg.

<sup>11</sup> Importante pintor da primeira parte do século XX.

Mas Manovich afirma que, certamente, o cinema digital não irá substituir o tradicional ou forma de culturas mais estáveis, já que as duas estéticas podem coexistir e a tecnologia contribui para agregar possibilidades de uso e não limitá-las<sup>12</sup>.

No campo da literatura, Nich Montfort se preocupa com a idéia das novas formas de leitura disponíveis com a nova mídia. Em seu livro *The new media reader* (2000), trabalha com a questão da ficção interativa de *plots*, personagens, uma forma de fazer com que o leitor vá até o ambiente e se envolva com a história, resolva o quebra-cabeça da trama. Ele aborda a nova mídia como mais um meio para disponibilizar narrativas que o leitor interaja, seguindo o exemplo do livro de Marc Saporen, de nome *Composition n° 1* (1961), espécie de prévia da ficção interativa, um livro que não possui uma seqüência de páginas apresentadas numa linearidade. O livro era disponibilizado ao leitor numa caixa e a história composta de tal forma que as folhas soltas pudessem ser embaralhadas e lidas em qualquer ordem. Exige-se mais do leitor, que se aproxime e monte o texto da maneira que deseje; pode influenciar no que acontecerá, como as partes da história serão unidas, já que possui uma leitura fragmentar. Assim, a mudança na projeção de filmes, com base em película para o digital, ou dos livros para arquivos eletrônicos possibilita uma nova estética aliada aos padrões já existentes.

Portanto, apesar de ainda não existirem tecnologias que atinjam todos os sentidos, o corpo como um todo em imersão no ambiente, hoje o público se torna agente e protagonista do desenvolvimento narrativo, é mais exigido a buscar complemento das informações em mídias diversas.

## Referências bibliográficas

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

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições. In: LEÃO, Lucia (Org). **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.

\_\_\_\_\_. **The Language of New Media**. Cambridge: The MIT Press, 2001.

\_\_\_\_\_. Disponível em: <<http://www.seththompson.info/outsidethebox/html/manovich.htm>> . Acesso em: 25 ago. 2008.

MANOVICH, L.; KRATKY, A. **Soft Cinema**: Navigating the Database. Cambridge: The MIT Press, 2005.

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

WEIBEL, Peter. Teoria narrada: projeção múltipla e narração múltipla (passado e futuro). In: LEÃO, Lucia (Org). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.

<sup>12</sup> Informação retirada do vídeo disponível em: <<http://www.seththompson.info/outsidethebox/html/manovich.htm>>

DOVE, Toni. Disponível em: <<http://www.seththompson.info/outsidethebox/html/tdove.htm>> . Acesso em 25 ago.2008.

\_\_\_\_\_. [http://ecommons.library.cornell.edu/bitstream/1813/3981/2/Dove\\_Toni.pdf](http://ecommons.library.cornell.edu/bitstream/1813/3981/2/Dove_Toni.pdf)

MONTFORT, Nick. **The new media reader**. Cambridge: MIT Press, 2003.

\_\_\_\_\_. Disponível em: <<http://www.seththompson.info/outsidethebox/html/nmontfort.htm>> . Acesso em: 29 set. 2008.

RIESER, Martin & ZAPP, Andrea. (org.). **New Screen Media**: Cinema, Art, Narrative. 2 ed. London & Center for Art and Media (ZKM) Karlsruhe: The British Film Institute, 2003.

### **Instalações:**

WHAT we Will. Broadband interactive drama. Disponível em: [www.z360.com/what/](http://www.z360.com/what/) . Acesso em: 19 ago. 2008.

CHATEAU de Provence. Disponível em: <<http://www.z360.com/chateau/index.htm>> . Acesso em: 21 ago. 2008.

AMANPULO Resort, Philipines. Disponível em: <<http://www.z360.com/amanpulo/index.htm>> . Acesso em: 21 ago. 2008.

**HITCHHIKERS Guide Pod.** Espaçonave. Disponível em: <<http://www.z360.com/full/small.htm>> . Acesso em: 21 ago.2008.

THE Cave of Antiparos. Disponível em: <<http://www.z360.com/cave/index.htm>>