

Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio

Departamento de Artes e Design

Área: Design e Sociedade

Trabalho de conclusão da disciplina: O lugar do narrativo no discurso visual

Professor: Luiz Antônio Luzio Coelho

Cinema interativo e seu potencial antiilusionista

Doutoranda India Mara Martins

Rio de Janeiro, 05 de julho de 2006.

Corpos presentes

O objetivo deste artigo é refletir sobre o cinema interativo e o seu potencial antiilusionista. A partir de uma experiência concreta, experimentada na realização de um filme interativo e da observação e registro da recepção do público, pretendemos mostrar que a interatividade no nível da narrativa e a sua exibição em uma sala tradicional de cinema ou vídeo, provocam uma efetiva participação do público. Este contexto resulta na quebra da quarta parede, criada pela narrativa ilusionista de cinema.

Diferente do que acontece com a arte multimídia e um certo tipo de cinema interativo, não desejamos falar de ou promover um estado de imersão. Mas retomar uma certa tradição dos cinemas novos, que se inspiravam no “estranhamento” ou “efeito de distanciamento” de Brecht e desejavam que o espectador tivesse uma atitude ativa diante do que era exibido na tela. “Através de Brecht, especialmente, a estética politizada do pós-modernismo incorpora a descontinuidade para quebrar o encanto do espetáculo. Não apenas para provocar o espectador, mas também para despertar sua inteligência crítica”.¹ Desta forma, recupera-se os corpos dos espectadores, que desde de Griffith e da ascensão do cinema hollywoodiano, foram descorporificados e tornaram-se receptores passivos, inertes em suas cadeiras confortáveis.

O curta interativo *Neurose*, que pretendemos tomar como referência para este artigo foi dirigido pelo aluno Bruno Vieira e produzido pela Produtora Modelo, do Centro Universitário da Cidade do Rio de Janeiro (UniverCidade), entre outubro/2005 e janeiro/2006. O roteiro foi criado coletivamente pelos alunos e teve várias versões, pois decidimos estabelecer uma relação entre as diferentes histórias desenvolvidas ao longo de uma Oficina de Roteiro e criar um roteiro não-linear, considerando as várias possibilidades de desenvolvimento do filme e as possíveis bifurcações geradas por elas. Outro motivo que nos obrigou a trabalhar várias versões do roteiro foi a dificuldade de encontrar uma locação

¹ STAM, Robert. O espetáculo interrompido: literatura e cinema de desmistificação. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981. p.

que não cobrasse pela utilização de suas instalações. A locação escolhida finalmente foi a Estação Ferroviária da Leopoldina (RJ), que se revelou perfeita para as nossas expectativas.

Este início de trabalho coletivo na realização do roteiro e a interatividade do filme *Neurose*, que permite a participação do espectador, não excluem a questão autoral. O diretor do filme, apesar desta ser a sua primeira experiência em direção, fez a versão definitiva do roteiro, planejou a arquitetura do DVD e teve controle total no processo de edição e pós-produção (edição do DVD), realizada pelo designer e também coordenador da Produtora Modelo, Eduardo Levy. As várias possibilidades de desenvolvimento do filme também são absolutamente pré-determinadas e estabelecidas de acordo com a proposta do diretor, por isso não pretendemos seguir uma corrente que vê no cinema interativo o fim da questão autoral. Pensamos mais em termos lúdicos, que renovam o cinema, esta arte centenária, e convidam o espectador a participar dela.

O autor da narrativa eletrônica é identificado por Janet Murray (1998, 153) como um coreógrafo que estabelece o ritmo, o contexto e os passos da performance. Do ponto de vista deste texto, a hipermídia está mais para um produto e uma linguagem com um nível de navegabilidade, de interatividade e de volume de documentos maior do que a multimídia e com mais intensidade em conteúdos audiovisuais do que o hipertexto. É possível antecipar uma conclusão de que a hipermídia seja mais aplicável em produções artísticas, de entretenimento e ficcionais do que a multimídia e até mesmo mais do que o hipertexto. Mas não há regras definidas, e o mercado em geral, o ensino superior e a pesquisa científica fazem uso da hipermídia de diversas maneiras.²

Alguns conceitos

Cinema digital

Quando falamos em vídeo ou cinema digital estamos nos referindo a um produto audiovisual filmado com câmera digital e editado com softwares de edição de imagem e som no computador. Este é o formato mais utilizado no meio acadêmico, em função do

² Janet Murray é citada por: Gosciola, Vicente. *Roteiro para as novas mídias, do game à TV interativa*. São Paulo, Senac, 2003.

baixo custo de todo o processo para os alunos e as instituições. Considerando a diferença de suporte, a linguagem utilizada é a da matriz do cinema tradicional. Então quando falamos de cinema digital interativo, estamos tratando de um produto híbrido (MANOVICH), que remete ao tradicional (linguagem e estrutura narrativa) e a utilização das novas tecnologias resultando num novo produto.³ O filme interativo é em primeira instância, um filme digital, mas vai além disso quando incorpora elementos que permitem “interatividade”.

Interatividade

O conceito de interatividade é um pouco mais complexo e deve ser apresentado com precisão, para não cairmos na banalização do termo. Num primeiro momento o ideal é entender a diferença entre interação e interatividade. Segundo Marco Silva⁴, o conceito de interação vem de longe.

“Na física refere-se ao comportamento de partículas cujo movimento é alterado pelo movimento de outras partículas. Em sociologia e psicologia social a premissa é: nenhuma ação humana ou social existe separada da interação. O conceito de interação vem de longe, entretanto o conceito de interatividade é recente. Pode ter surgido no final dos anos 70 e início da década de 80 no contexto das novas tecnologias de informação. Um dado que permite esta afirmação é a ausência do termo nos dicionários de informática até meados dos anos 80. Ainda está por ser feita a genealogia do termo”⁵.

Segundo a enciclopédia digital Wikipédia os artistas definem **Cinema Interativo** como sendo um filme com o qual o espectador interage, a fim de determinar o desenvolvimento e o final da história. Através de um mínimo de controle sobre o que está na tela e constantemente fazendo escolhas sobre como o filme deve prosseguir, o espectador está ciente de que o resultado da história é consequência de suas ações.

Este cinema interativo precisa de uma mídia para ser veiculado, neste caso utilizamos a palavra mídia para se identificar o suporte onde será replicado o conteúdo ou toda uma mídia. Replicar, para Renato Oshima, diretor da Care Ware, pioneiro na autoriação em DVD no Brasil, replicar significa fazer um objeto perfeitamente igual a um primeiro, como uma

³ MANOVICH, Levy. “Image after Matrix”, 2004. Disponível em <http://www.manovich.net>

⁴ Marco Silva é sociólogo (UFRJ), mestre em Educação pela Fundação Getúlio Vargas, professor da Universidade Santa Úrsula/RJ, da Universidade Estadual do Rio de Janeiro e da Escola de Professores/RJ.

⁵ SILVA, Marco. *O que é interatividade*. Boletim Senac, São Paulo: 2006.

clonagem. Isso só é possível para as mídias digitais. Aqui também consideramos a Internet como uma mídia de veiculação. O DVD e a internet são os suportes para os quais o cinema interativo está destinado, mas são as exceções que nos interessam, vamos tratar delas mais a frente, quando falamos sobre a exibição do cinema interativo em salas de cinema e vídeo tradicionais.

Alguns outros conceitos como multimídia, hipertexto, hipermídia, também serão esclarecidos e definidos. Podemos dizer que o cinema interativo é Hipermídia porque une os conceitos de não-linearidade e hipertexto, interface e multimídia numa só linguagem. Traduzida erroneamente como mero suporte, hipermídia não se configura só como meio de transmissão de mensagens, e sim como uma linguagem com características próprias, com sua própria gramática. Hipermídia, diferentemente de multimídia, não é a mera reunião dos meios existentes, e sim a fusão desses meios a partir de elementos não-lineares.

Hipermídia

Hipermídia é o conjunto de meios que permite acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não-linear, possibilitando fazer links entre elementos de mídia, controlar a própria navegação e, até, extrair textos, imagens e sons cuja seqüência constituirá uma versão pessoal desenvolvida pelo usuário. Para além da multimídia, a hipermídia traz ênfase na interatividade e no acesso não-linear promovidos pelos links entre os conteúdos.

“Para a hipermídia configurar-se como linguagem, ela apontou para muitos questionamentos e percorreu um trajeto multifacetado, ou “multitrajeto”. E cabe lembrar que, assim como ocorre com a linguagem cinematográfica, o conceito de linguagem de hipermídia agrega um conjunto de linguagens como a fotográfica, a sonora, a visual, a audiovisual e a própria cinematográfica. É comum utilizar um conceito que abarque todas as linguagens porque há, em senso comum, uma nova linguagem resultante desse somatório”.⁶

Segundo Bugay (2000), uma forma bastante comum de Hipermídia é o Hipertexto, no qual a informação é apresentada ao usuário sob a forma de texto, através de uma tela do computador. O usuário pode iniciar uma leitura de forma não linear, ou seja, escolhe entre o início, meio ou fim de um texto. Segundo o autor citado, a Hipermídia pode ser considerada

⁶ GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para as novas mídias, do game à TV interativa*. São Paulo, Senac, 2003.p. 34

uma extensão do Hipertexto, entretanto, inclui além de textos comuns, desde sons, animações e vídeos, e de uma forma interativa, com apenas um clicar de botão, o computador responde ao caminho desejado.⁷

A dificuldade para definir precisamente estes conceitos é apenas um dos problemas levantados pelos teóricos, artistas e a indústria do entretenimento, a maior dificuldade é estabelecer os limites e possibilidades destas novas mídias e atingir as expectativas que são colocadas para elas. São estas expectativas, nem sempre alcançadas, que impediram o desenvolvimento e a disseminação do cinema interativo e levam alguns críticos a colocá-lo, como mais um mito criado pela indústria cinematográfica.

Fatos e mitos

Peter Lunenfeld no artigo “Os mitos do cinema interativo” faz sérias críticas ao cinema interativo e aos usos que a indústria do entretenimento tentou fazer dele. Na introdução do artigo ele deixa isso claro:

“Naturalmente, o computacional e o cinematográfico são agora forças culturais e econômicas tão grandiosas e interligadas que uma discussão geral sobre elas é quase impossível. Então perversamente, escolho discutir não um dos intermináveis sucessos desse casamento, dos efeitos especiais gerados por computador (CGfx) aos DVDs e filmes digitais, mas um fracasso: o cinema interativo, um híbrido que foi um grande hype, mas que nunca deu certo”⁸.

Para contar a história desta “mídia” (a expressão mídia é utilizada por ele, nos consideramos o termo hipermídia mais adequado para falar de cinema interativo) Lunenfeld recorre a várias experiências, muito mais ligadas aos artistas multimídia (vídeo instalações, performances, instalações, etc) do que a produção cinematográfica. Todas estas experiências exigem a criação de um ambiente multimídia especialmente projetado para aquela situação. Mesmo no filme citado por ele *Eu sou seu homem*, 1992, dirigido por Bob Bejan, que reivindica ser “o primeiro filme interativo do mundo”, e apresenta interatividade na sua estrutura narrativa, existe a necessidade de um cinema que tenha poltronas com botões nos seus braços através dos quais o espectador decide, em pontos específicos, seguir um personagem e a trajetória dos movimentos deste personagem.

⁷ BUGAY, Edson Luiz; ULBRICHT, Vania Ribas. *Hipermídia*. Florianópolis: Bookstore, 2000.

⁸ LEÃO, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Editora Senac, 2005. p.368.

Neste sentido, ele está falando de um sistema de interatividade, que vai além da participação do espectador em determinados aspectos (escolhas narrativas e personagens, escolhas de enquadramentos e perspectivas, etc), ele deseja algo próximo da imersão. Ao menos é o que se percebe pela qualidade dos exemplos apresentados por ele. Esta é a grande busca dos artistas multimídia e não é recente, podemos citar vários momentos da história em que se tentou fazer “arte total”, que envolvesse todos os sentidos e fizesse com que o espectador imergisse no seu interior.

Gosciola faz referência ao compositor Richard Wilhelm Wagner (1813-1883), que concebeu o futuro da música, do teatro e de todas as outras artes como a arte total, em 1849, ao escrever o ensaio *The Art-Work of the Future*. Estabeleceu o conceito *Gesamtkunstwerk* (arte total) e definiu a ópera como um veículo para a unificação de todas as artes em um único meio de expressão artística.

“(…) Em 1876, foi aberto o Festpielhaus Teatro, em Bayreuth, na Alemanha, onde Wagner aplicou suas inovações: escurecimento da sala, reverberação do som, a revitalização do anfiteatro grego em que a platéia é posicionada para ter a sua atenção focalizada no palco; um prenúncio da experiência de realidade virtual, enquanto intenção de imergir a audiência no mundo imaginário.” (V. ArtMuseum.net).

Quando falamos do potencial antiilusionista do cinema interativo, estamos pensando no vídeo interativo que será veiculado na Internet e assistido por uma ou mais pessoas que participam das escolhas ou de famílias e grupos que vão assisti-lo em seu aparelho de DVD. Nestas mídias a imersão é ainda uma impossibilidade, aliás a indústria do entretenimento vem buscando criar formas que consigam esta imersão na relação com a interface dos computadores. A possibilidade de fazer escolhas, mesmo num nível apenas narrativo, já aproxima este produto audiovisual do jogo, valoriza o aspecto lúdico do jogo, mas pode também provocar debates, reflexões sobre ética e estética e outros temas.

Num outro contexto, como uma sala de vídeo ou cinema, este potencial é ainda mais elevado. Pois é um filme que exige que o público vote e chegue a um consenso sobre a forma de assisti-lo, desta forma tira este público do estado de descorporificação alcançado pela narrativa contínua do modelo hollywoodiano. Robert Stam fala destas relações com

precisão: “Enquanto a arte ilusionista procura causar a impressão de uma coerência espaço-temporal, a arte antiilusionista procura ressaltar as brechas, os furos e as ligaduras do tecido narrativo. Os modos de descontinuidade variam de era para era, de gênero para gênero. Mas descontinuidade em si está sempre presente (...).⁹”

Hipercontexto

Lunenfeld coloca o cinema no reino dos mitos. “O cinema é mais do que uma mídia; é um sistema inseparável dos mitos que o impelem e que, por sua vez, o cinema forma. Há os mitos que rodeiam a indústria – os mitos do estrelato, os sonhos dourados, o deplorável excesso de riqueza e a loteria da sorte. Há os mitos da tecnologia do próprio cinema e até o mito do cinema total de André Bazin”.

Esta abordagem é para situar, também o cinema interativo no domínio do mito, pois para ele “...Isso acontece, porque, como seu primo tecnológico, a realidade virtual, o cinema interativo funciona melhor no domínio do mito”.

Mas, nem tudo está perdido, apesar do pessimismo e da crítica de Lunenfeld em relação ao cinema interativo, ele vê uma saída.

“O que então transcende o domínio da fantasia e existe no mundo real: A resposta está em mudar da fixação pela interatividade com relação ao objeto narrativo para pensar em uma aplicação que amplie as novas tecnologias de sistemas de comunicação. Isso acompanharia meu interesse pela estética das mídias digitais de incompletude e moveria a discussão de hipertextos para hipercontextos”.

Hipercontexto para Lunenfeld é o agrupamento em rede de diferentes contextos que envolvem um produto multimídia. Ele cita como exemplo o fenômeno *The Blair Witch Project* (1999) como um exemplo bem-sucedido do cinema interativo. Segundo ele o hipercontexto foi estabelecido um ano antes com uma campanha de cartazes no *campi*,

⁹ STAM, Robert. O espetáculo interrompido: literatura e cinema de desmistificação. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981. p. 22

voltada para os alunos pedindo a sua ajuda para encontrar os estudantes de cinema perdidos. Enquanto isso, os diretores e seus pequenos estúdios montaram um site que continha o cerne da narrativa do filme e criava um conjunto de elementos pseudo-documentários interligados – videoclipes, notícias, fragmentos de áudio – o que envolvia o sentido de que, embora a informação quisesse ser livre, ela não poderia ter nenhum imperativo corolário de ser exata. O site sobreviveu ao lançamento do filme no cinema, em vídeo e DVD. Os links dos DVDs com WWW completam o circuito, ao mesmo tempo que abrem novas camadas de hipercontextos para os fãs.

No Brasil, temos uma experiência semelhante na realização do documentário *33*, de Kiko Goifman, que antes de começar a produção do documentário criou um site, no qual já criava uma expectativa e envolvia o espectador na busca pela sua mãe legítima, que era o tema do documentário. Esta estrutura de hipercontexto é o que também esperamos estabelecer com o filme interativo *Neurose*, através da sua participação em Festivais de Vídeo, Arte Eletrônica, Congressos de Comunicação e sua conseqüente exibição em salas de cinema e vídeo tradicionais, e futuramente num site que abrirá espaço para debates sobre o cinema interativo e novas mídias no meio universitário brasileiro. O hipercontexto permite ao cinema extrapolar os limites da tela e do momento da exibição e realmente estabelecer uma relação mais perene e duradoura com o espectador.

***Neurose*, estudo de caso**

O filme interativo *Neurose* (2005) foi escolhido como exemplo para refletirmos sobre o potencial antiilusionista do cinema interativo por se tratar de um projeto realizado no ambiente universitário, com muito pouco dinheiro, que acabou despertando o interesse de pessoas comuns, que circulam no Campus, para as possibilidades da interatividade. Percebemos desde o começo, que apesar de ser a primeira experiência do diretor, Bruno Vieira, e apresentar uma narrativa simples, câmera na mão, e quase nenhum recurso sofisticado de filmagem e edição, o filme atraía a atenção das pessoas e despertava diferentes reações.

Esta impressão se confirmou quando o filme foi selecionado para o Festival de Cinema Universitário de Curitiba, o Putz, organizado pela Universidade Federal Paranaense

(UFPR), para o 11º. Festival Brasileiro de Cinema Universitário, da Universidade Federal Fluminense (UFF), e para o Festival Latino Americano de Cinema e Vídeo – Cinesul, no Rio de Janeiro.

A primeira exibição para um grande e desconhecido público foi no Putz, em Curitiba. A grande preocupação foi como exibir um filme interativo, cuja mídia final obrigatoriamente deveria ser DVD, no contexto de um Festival. O DVD-R, primeiro formato de DVD gravável, foi lançado pela Pioneer, em 1998, ele pode conter qualquer tipo de informação como vídeo, áudio, imagens, arquivo de dados, programas multimídia, etc.¹⁰

Após muitas tentativas, não conseguimos que o filme fosse exibido como interativo, pois a organização do Festival já havia escolhido uma ordem de seqüências, a que eles entenderam como mais completa e gravado na ordem de exibição. Assim mesmo, durante a exibição, eles estavam lá - os links - que davam a opção de escolha instigando a imaginação das pessoas. Num primeiro momento elas gritavam fazendo escolhas, inclusive, achavam que havia alguém ouvindo e clicando na escolha mais votada. Um clima lúdico e participativo envolveu os espectadores.

A exibição no 11º. Festival Brasileiro de Cinema Universitário, que aconteceu no Centro Cultural do Banco do Brasil – CCBB, no dia 8 de junho/2006, ocorreu de forma interativa, o diretor do filme explicou como a proposta funcionava antes da exibição e a cada link, incitava a platéia a fazer as escolhas, que eram determinadas pelo entusiasmo e pelos clamores mais intensos. Na ocasião foram apresentados os dois finais possíveis do curta. Como se tratava de uma mostra competitiva, optou-se por mostrar o filme com todas as suas possibilidades para revelar como o projeto foi desenvolvido. O público, composto basicamente por estudantes universitários reagiu de forma entusiasmada à proposta.

As duas exibições previstas para Festival Latino Americano de Cinema e Vídeo – Cinesul, festival no qual também estamos na Mostra Competitiva, ao lado de profissionais, devem render outras reações, pois trata-se de um Festival que atrai um público mais amplo e com interesses diversificados. Após o Festival devemos avaliar a reação das pessoas, inclusive

¹⁰ PIZZOTTI, Ricardo. Enciclopédia Básica da Mídia Eletrônica. São Paulo: Editora Senac, 2003. p. 103

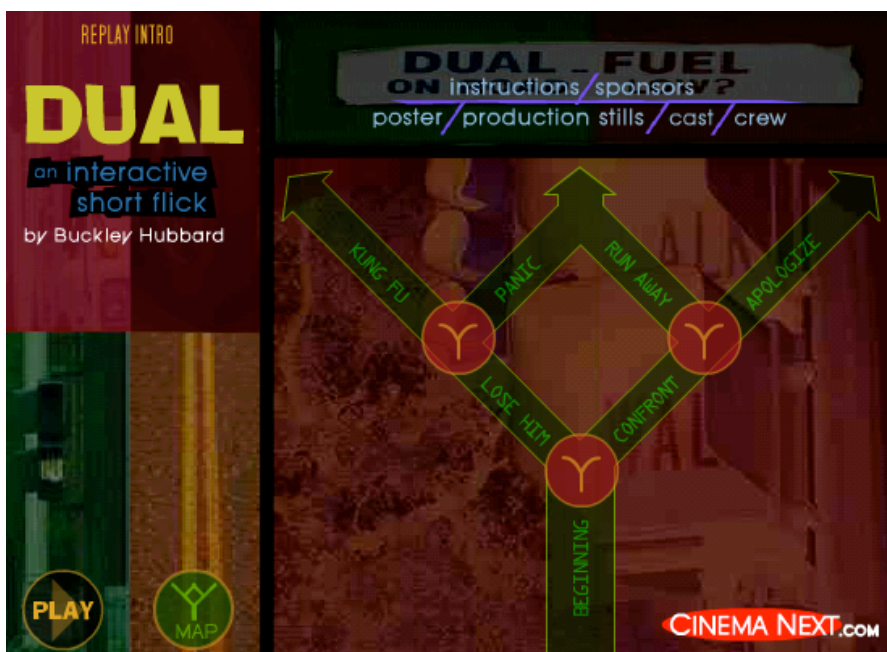
realizando entrevistas sobre o filme, o que nos dará mais elementos para aprofundar nossa análise.

O processo de realização do filme

O primeiro contato dos alunos com o cinema interativo foi durante a introdução à teoria do cinema, apresentada como parte do processo da atividade extra-curricular que desenvolvem na Produtora Modelo. O filme foi *Dual* (2000), de Buckley Hubbard, uma homenagem ao filme *Encurralado* (*Duel*, 1971), de Steven Spielberg. O enredo do filme *Dual* mostra um rapaz praticando jogging pelas ruas da cidade, que subitamente passa a ser perseguido sistematicamente por um homem barbudo e cabeludo que fuma um charuto. A partir deste início temos várias possibilidades de desenvolvimento e três finais, um mais curto e outros dois mais longos.

O projeto pedagógico da Produtora Modelo prevê uma introdução teórica ao cinema, quando os alunos aprendem noções básicas da linguagem cinematográfica e assistem aos filmes mais expressivos neste contexto. Em seguida, os alunos têm uma oficina de texto, para compreender melhor a estrutura narrativa e de que maneira ela é representada pela linguagem cinematográfica. Os exercícios da Oficina de Texto dão início a exploração de histórias que serão desenvolvidas na Oficina de Roteiro. Como os alunos têm um prazo de apenas 4 meses para realizar todo processo, o tempo é precioso e todos os exercícios são realizados tendo em vista a produção de um curta (ficção, filme interativo, documentário, animação ou comercial).

Mapa do site do filme *Dual*



Durante a Oficina de Roteiro, cada aluno desenvolveu um roteiro para o seu projeto pessoal e apresentou uma história para o interativo. A idéia inicial era criar uma situação de perseguição e paranóia, inspirada obviamente na estrutura de *Dual*, que ocorreria num espaço público (a princípio, no Metrô, do Rio de Janeiro) deserto em função do horário. O aluno Bruno Vieira resolveu aceitar o desafio e fazer a direção do filme. O seu trabalho já começou no roteiro, ele reuniu as diferentes histórias e criou para elas uma estrutura não linear, que acentuasse a sensação de paranóia e desorientação. Concluído o roteiro, tendo como locação o Metrô, iniciamos a produção e logo constatamos que seria impossível realizar qualquer filmagem no Metrô do Rio de Janeiro. Tentamos vários outros locais, para cada um deles, o roteiro era adaptado. Até que, finalmente, nos deparamos com a Estação Ferroviária da Leopoldina, o local perfeito para o clima que pretendíamos criar com o filme.

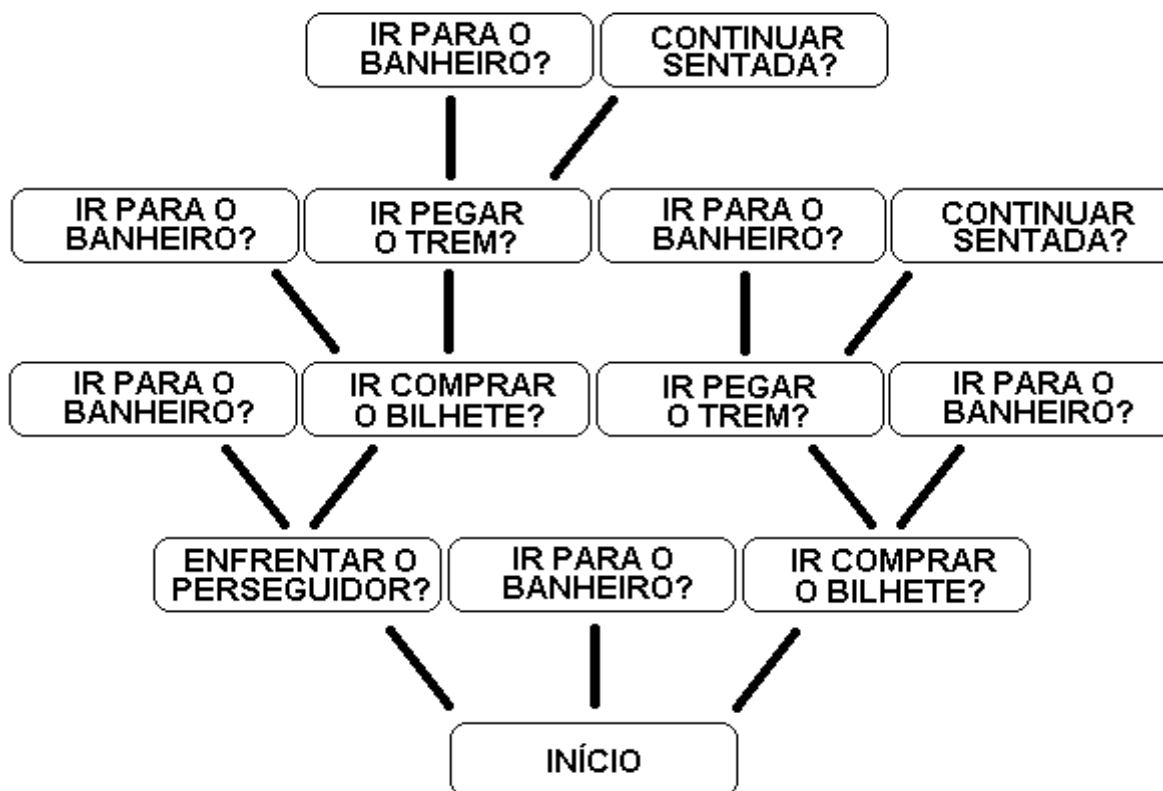
A atriz escolhida (Andréa Santiago) também é aluna do Curso de Artes Dramáticas, do Centro Universitário da Cidade do Rio de Janeiro – UniverCidade, e o ator, escolhido por seu biótipo e personalidade, é professor do Curso de Artes Dramáticas (Fred Tolipan). Depois de algumas tentativas, não tendo encontrado ninguém especial para fazer o papel do

marido da moça perseguida, o próprio diretor atua no final do filme. Depois de todo planejamento, as filmagens ocorreram de forma tranqüila, foram realizadas em uma tarde e uma manhã, com duas câmeras Sony PD 150, tripé, dois sun guns. A equipe era formada por 08 alunos: dois câmeras, dois assistentes de produção, os atores, um segurança, o diretor, os dois coordenadores da Produtora Modelo, um figurante (atendente do café) e um gato preto.

Ao roteiro foram incorporadas outras seqüências, em função das possibilidades da locação. A princípio a Assessoria da Imprensa da Estação não havia permitido o acesso aos trens abandonados na estação. Durante a filmagem obtivemos a autorização e aproveitamos na principal seqüência de perseguição. À medida que alterávamos o roteiro, tínhamos que pensar em novas seqüências para permitir uma montagem interessante e manter a proposta do filme. Também aproveitamos um carrinho de carga abandonado para fazer o único movimento de câmera, uma tentativa de travelling, que é câmera na mão em movimento. Outra grata surpresa, também incorporada à proposta, foi o gato preto que acompanhou de perto toda movimentação da equipe. Corremos o risco de fugir do roteiro, mas valeu a pena, estas seqüências enriqueceram o filme e aumentaram a densidade emocional da história.

O processo de edição precisou de um organograma, uma arquitetura, que orientasse como cada seqüência seria apresentada e as possibilidades de interatividade que teríamos a partir dela. O filme foi editado no software adobe premiere, 6,5, os créditos e os efeitos foram feitos no photoshop e no After Effects, a edição de som foi feita no Wegas. Concluída a edição de cada bloco com as devidas seqüências, precisávamos montar o filme no formato interativo. O coordenador técnico da Produtora Modelo, Eduardo Levy, junto com o diretor do filme, criaram os menus e editaram cada bloco com o software Adobe Encore. Alguns problemas de compactação, gerados pelas várias renderizações em cada programa, atrasaram um pouco a conclusão do filme e obrigaram o diretor a retomar a edição para DVD novamente. Mais, voilá a primeira versão do filme foi apresentada na Mostra de 2 anos da Produtora Modelo e Agência Experimental, no final de 2005.

Veja o organograma de edição do filme interativo *Neurose*:



Planejamento de distribuição e exibição

Resolvidos os problemas de compactação e finalizada a versão definitiva, iniciamos a pesquisa de festivais de vídeo experimental, arte eletrônica, etc. Constatamos logo, que eles são poucos, resolvemos arriscar e mandar para os festivais universitários tradicionais. Depois da seleção para o Putz, em Curitiba (éramos os únicos cariocas concorrendo), o 11º Festival Brasileiro de Cinema Universitário (organizado pela UFF) e o Festival Latino Americano de Cinema e Vídeo – Cinesul/RJ, concluímos que para um curta totalmente experimental estávamos tendo uma boa recepção.

Os bons resultados do curta interativo *Neurose*, levaram a nova turma de alunos, que entrou no primeiro semestre de 2006, a também optar pela realização de um filme interativo. Mas escolheram um desafio maior, trabalhar com um número bem maior de personagens (seis histórias, 10 atores, 6 figurantes) que se relacionam (se o espectador, assim o decidir), com diferentes espaços e, o que se revelou bastante complexo: mais ação dramática, que ação

física. As filmagens já foram concluídas e o trabalho de edição já começou, provavelmente para 2006.2 já temos novas questões para refletir .

No ambiente universitário, num projeto pedagógico como o da Produtora Modelo, o filme interativo se revelou um rico e envolvente processo criativo, que gera questões ligadas à linguagem cinematográfica, às novas mídias, a novas maneiras de trabalhar com a imagem, a narrativa e o cinema. A expectativa é continuar enviando estes trabalhos para festivais e criar um site na web para ampliar o acesso público a estes projetos. Ainda não temos recursos para atingir elevados níveis de interatividade. Mas a reação das pessoas a este pequeno nível de interatividade, que alcançamos na estrutura narrativa, nos mostrou que se nos EUA e na Europa esta proposta fracassou do ponto de vista da indústria e da comunicação de massa, no Brasil, ela ainda tem um percurso e algumas possibilidades muito interessantes, seja no entretenimento ou na educação.

BIBLIOGRAFIA

BERNADET, Jean-Claude, *O autor no cinema*. São Paulo: Edusp, Brasiliense, 1994.

BUGAY, Edson Luiz e ULBRICHT, Vânia Ribas. *Hipermídia*. Florianópolis: Bookstore, 2000.

GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para as novas mídias, do game à TV interativa*. São Paulo, Senac, 2003. p. 34

LEÃO, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Editora Senac, 2005. p.368.

MANOVICH, Levy. “Image after Matrix”, 2004. Disponível em <http://www.manovich.net>

PIZZOTTI, Ricardo. *Enciclopédia Básica da Mídia Eletrônica*. São Paulo: Editora Senac, 2003. p. 103

SILVA, Marco. *O que é interatividade*. Boletim Senac, São Paulo: 2006.

STAM, Robert. *O espetáculo interrompido: literatura e cinema de desmistificação*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981. p. 22