

Cátia Agostinho¹
Bruno Mendes da Silva²

Recebido: 29-05-2017
Aprovado: 24-11-2017 / Publicado: 28-02-2018
DOI: <https://doi.org/10.23882/OM08-1-2018-A>

UMA NOVA PERSPETIVA CINEMATOGRAFICA O género de terror no Cinema Interativo*

Resumo: O presente artigo pretende analisar uma reação específica do utilizador de cinema interativo: o medo e, consequentemente, as potencialidades do género de terror neste suporte, dando a conhecer, numa primeira instância, um breve resumo da sua novíssima história.

O Cinema, é como sabemos, uma manifestação artística relativamente recente, bastante relevante e que continua em desenvolvimento numa época iminentemente tecnológica.

O cinema interativo tem vindo a desenvolver-se nas últimas décadas com várias propostas diversificadas de forma a aguçar a curiosidade do espectador e fazer com que o público participe na história. Ao contrário do cinema tradicional, este cinema interativo permite que o espectador tenha uma ligação mais direta e individual ou coletiva com o filme, possibilitando-lhe as mais diversas formas de interação com o filme.

Palavras-chave: Cinema Interativo; narrativa; interatividade; terror.

A NEW CINEMATOGRAPHIC PERSPECTIVE The horror genre in Interactive Cinema

Abstract: The present article aims to analyze a specific reaction of the interactive cinema: the fear and, consequently, the potentialities of the horror genre giving in a first instance a brief summary of its brand new story.

The cinema is like a relatively recent artistic manifestation, quite relevant and that continues in development in an era imminently technological.

Interactive cinema has been developed in the last decades with diverse proposals in order to whet the curiosity of the viewer and make the public participate in the story. This interactive cinema allows, unlike traditional cinema, that the viewer had a more direct or individual or collective connection with the film, allowing him as more diverse forms of interaction with the film.

Keywords: Interactive cinema; narrative; interactivity; horror .

¹ Licenciada em Ciências da Comunicação pela Universidade do Algarve (Portugal)
(catia_098@hotmail.com)

² Professor Adjunto da Escola Superior de Educação e Comunicação da Universidade do Algarve (Portugal)
Doutorado em Literatura e Cinema pela Universidade do Algarve (bsilva@ualg.pt)

* Uma primeira versão deste artigo foi apresentada no âmbito da unidade curricular “Trabalho Projeto” do curso de Ciências da Comunicação da Escola Superior de Educação e Comunicação da Universidade do Algarve.

Introdução

O chamado iCinema ou Cinema Interativo é algo relativamente novo que ainda está em fase de desenvolvimento e surgiu na década de sessenta do século passado. O filme "*Mr. Sardonicus*," realizado e produzido em 1961 por William Castle, é um exemplo que permite ao espectador a escolha do final que mais lhe agrada entre duas opções.

O "interativo" passou a ser posteriormente, uma característica inerente aos novos *media*, "Once an object is represented in a computer, it automatically becomes interactive." (Manovich, 2001). Neste sentido, podemos identificar um conjunto de modelos que possam abarcar todos os filmes de carácter interativo (Silva, Tavares, Batista, 2016):

- **Modelo arborescente**, com base numa escolha simples e pontual, em determinados momentos da narrativa, onde o espectador que intervém pode optar pelo caminho A ou B. A título de exemplo, poderemos indicar o filme "*Last Call*" (2010).

- **Modelo construtivo**, que implica múltiplas possibilidades de leitura, tendo em contas as hipóteses oferecidas pelo programa, onde se pode enquadrar o filme experimental "*Neblina*" (2014).

- **Modelo emparelhado**, que possibilita a incorporação de conteúdos externos à narrativa, como acontece no filme "*Take This Lollipop*" (2011).

- **Modelo fértil**, cujo processo de interatividade entre espectador que intervém e filme implica a criação de novos conteúdos, embora ainda não exista, atualmente, nenhum filme assim.

A interatividade tecnológica foi consequência de enormes transformações significativas em todos os campos artísticos. Segundo Manovich (2001), o cinema interativo baseia-se na oscilação entre a ilusão e sua desconstrução, em que o usuário determina a escolha de opções na narrativa apresentada.

É também cada vez mais frequente a presença de uma situação cinematográfica em espaços distintos ao da sala de cinema. Nos circuitos demarcados por museus, galerias, amostras de arte contemporânea e centros dedica-

dos à arte dos média. O cinema instala-se em salas de museu criando ambientes originais e formas diferentes de elaborar e compreender as narrativas propostas. O espaço expositivo envolve-se com o espaço fílmico e vice-versa. Segundo Roberto S. Cruz (2015) essa forma contemporânea de um cinema realizado para ser exibido em exposições "busca quebrar com o efeito ilusionista mais imediato do filme de narrativa clássica, fixando a atenção em aspectos como a textura da imagem, o suporte material, o dispositivo, o espaço da projeção e a própria percepção, fruição do espectador." .

Cinema Interativo

Os filmes interativos interagem com o espectador, o espectador passivo é substituído pelo participante ativo, através de um simples controlo sobre o que está no ecrã e fazendo escolhas constantes sobre como o filme deve prosseguir.

Um filme interativo é uma obra particular, individual, produzida pelo realizador, mas com novos caminhos narrativos que são posteriormente definidos pelo espectador. Este tipo de obras completam-se por ter um indivíduo que lhes dá sentido. Sem o espectador interativo o filme não acontece.

Pode-se dizer que o cinema interativo, está ligado ao conceito de novo meta-realismo com a utilização de menus e interfaces durante a sua exibição, ou por quebrar a fronteira com a ilusão influenciando a nossa experiência no panorama mediático atual. E foi no início da década de 1990 que a linguagem audiovisual começou a utilizar esta característica do novo meta-realismo descrita por Manovich (2001, cit. por Cirino 2012):

"[...] the new meta-realism is based on oscillation between illusion and its destruction, between immersing a viewer in illusion and directly addressing her. In fact, the user is even put in much stronger position of mastery when she ever is by "auto-deconstructing" commercials, newspaper reports of "scandals" and other traditional non-interactive media. Once illusion stops, the user can make choices, redirect game narrative or get additional information from other Web sites conveniently linked by

the designers. The user invests into illusion precisely because she is given control over it."

Viveiros (2005) afirma que os 3 polos de desenvolvimento da interatividade no cinema são a narratividade, a interface e a conceção arquitetónica. Sem interface não há interatividade, por isso a tecnologia que lhe está associada determinou uma extensão do corpo, a interface permite ao espectador entrar no processo de construção, ou ser mais um elemento da obra. A interface interativa que conduz o espectador deve ser o mais próxima possível da experiência, o que leva a cada vez maior indefinição entre o real e a ficção.

A estrutura tradicional da narrativa cinematográfica é linear, da qual fazem parte pequenos pontos que constituem a intriga; já no Cinema Interativo – com o uso da interatividade cinematográfica – esses pontos de intriga transformam a linearidade numa estrutura arborescente. Assim, as decisões importantes da narrativa já não são feitas pelo protagonista, como seria o normal na estrutura tradicional, mas sim pelo próprio espectador.

Segundo Cirino (2012) o filme interativo reformula a lógica do guião cinematográfico clássico. O realizador compõe um conjunto de possibilidades para cada cena, assim como vários paradigmas ou variantes narrativas e assim, o guião é concebido a partir da escolha de possibilidades, e o espectador cria uma relação direta com essas alternativas. O cinema experimental e os *media* digitais recorrem às mais avançadas tecnologias, tais como estratégias estéticas que procuram a imersão do público, proporcionando-lhe, através da interação, a liberdade de construir a narrativa, oferecendo-lhe o papel de coautor da mesma.

Vários projetos cinematográficos têm tentado aplicar a interatividade no cinema, quer ao nível da montagem, quer em momentos de bifurcação, onde o espectador escolhe o caminho a seguir, de entre duas ou mais possibilidades, ou ainda oferecendo diferentes opções de visualização da narrativa fílmica. Vários são também aqueles que reivindicam o título de “o primeiro filme interativo” da história do cinema. Um dos projetos mais bem-sucedidos é o filme checoslovaco "*Kinoautomat - one man and his house*", criado em 1967 por Radúz Činčera,

para a Exposição Mundial de Montreal. Neste filme, o público é chamado nove vezes a escolher uma das duas possibilidades para continuar a narrativa. Na primeira exibição, em Montreal, o processo de escolha era mediado por um ator.

Como já referimos anteriormente, a partir dos anos sessenta, começam a surgir várias experiências como "*Kinoautomat - one man and his house*", criado em 1967, onde a sala de cinema permitia aos espectadores, por várias vezes, escolher entre duas propostas diferentes de continuidade do filme.

Houve várias experiências no percurso do cinema interativo que mal chegaram a ser conhecidas pelo grande público, por encontrarem uma barreira quer na falta de distribuição quer na falta da tecnologia necessária nas salas de exibição existentes na década de 1990.

Embora a companhia Interfilm, em parceria com a Sony, tenha começado os experimentos com o chamado cinema interativo em 1992, as suas formas interativas eram bastante limitadas e não receberam o devido destaque.

"Eu sou o Homem", realizado em 1992 e dirigido por Bob Benjan é de acordo com Lunenfeld, o primeiro a reivindicar o título de filme interativo e "*Mr. Payback*" em 1995 recorrem a uma cadeira equipada com botões para que os espectadores possam escolher entre diferentes caminhos.

Também "*Smoke/No Smoke*", dirigido por Alain Resnais em 1993, apesar de não ser um filme interativo, lida com a escolha, a dúvida (a decisão de fumar ou não fumar). Para solucionar o problema de como fazer isso no cinema, Resnais decidiu realizar dois filmes com projeções simultâneas, assim, desta forma, cabia ao público escolher a ação inicial do enredo. Se se direcionasse à sala do filme *Smoke*, a personagem decidiria fumar e ver as histórias desse enredo que seriam totalmente diferentes daquelas que iria ver quem escolhesse *No Smoke*. Não se tratava, de um filme interativo, mas a sua lógica, iria impulsionar a construção de filmes interativos nos quais o público pode decidir ações dramáticas.

No Festival Internacional de Linguagens Eletrônicas (FILE), que acontece anualmente no Brasil, já foram introduzidas algumas obras com tendências de cinemas interativo. É o exemplo de "*Switching*" (2003) e de



Figura 1 – Capa e opções final de cena do filme *Hypnosis*

"Intruder" (1998); estes são os títulos dos trabalhos nos quais, além da história poder ser sempre reiniciada, o espectador pode também alterar o jogo de poder entre as personagens e mudar o rumo da história. Neste mesmo festival, também foi apresentado o filme português "Neblina" de 2014 que é o primeiro filme do projeto "Os Caminhos que se Bifurcam". Através da imersão na narrativa interativa, pretende-se criar um efeito de espelho entre o espectador que intervém e o protagonista da ação, tornando-se um espectador-protagonista. Apesar de a narrativa ser pré-definida, a forma como é vivenciada depende diretamente das escolhas do espectador-protagonista. "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 será realizada pelo espectador-protagonista.

De acordo com o site *My Interactive TV* o primeiro filme interativo disponibilizado na internet tem a data de 1998, com o título de *Hypnosis*". O filme é desenvolvido através de 3 escolhas que são disponibilizadas para o usuário.

"Bank Run"(2010) está dividido em duas partes, sendo que a segunda está apenas disponível para o iPhone. Neste caso, o filme começa com a morte do protagonista, sendo o seu atropelamento inevitável; no entanto, depois acontece uma analepse e o resto do filme até ao momento da colisão depende da escolha do espectador. Ao contrário do "The Outbreak" (de que falaremos mais adiante), "Bank Run" tem alguns elementos de jogo em que, de vez em quando, o espectador tem que pressionar uma

tecla do teclado para se esquivar e/ou para sobreviver.

"HBO Imagine"(2009) é um filme interativo um pouco diferente dos mencionados anteriormente; neste filme o espectador não tem controlo sobre o modo como prossegue a história mas controla a perspectiva da câmara e a sequência da narrativa.

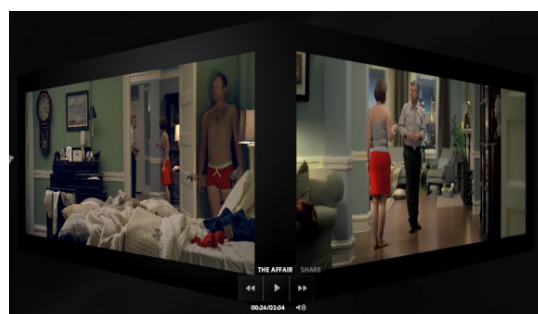


Figura 2 – Perspetiva filme HBO Imagine

Análise ao género terror no cinema interativo

A capacidade de interação invoca um cinema muito sedutor; neste contexto, os filmes de terror parecem marcar uma diferença no panorama mediático atual ao apelar a sentimentos fortes, como o medo, a angústia, etc. A interatividade constrói laços fortes entre o público e as personagens do filme, devido à capacidade de decisão do público quanto ao destino dessas personagens. Assim, este género interativo tem potencialidades para deixar o público totalmente envolvido no filme. A interatividade favorece a imersão do espectador na narrativa, da qual pode fazer parte, inclusivamente, enquanto personagem principal.

É talvez o facto de estes sentimentos serem potencialmente mais simples de trabalhar no cinema interativo o que o torna tão eficaz. Uma vez que este género de terror engloba conteúdos perturbadores, pois, em geral, o principal objetivo em comum nos filmes passa pela sobrevivência do protagonista, o espectador ativo tem tendência para se envolver na narrativa a nas suas escolhas como se da sua própria sobrevivência se tratasse. Este género de filmes procura uma reação emocional negativa nos espectadores, chegando aos seus medos primários. Como Rouse (2009) defende: "The horror genre embraces disturbing content and twisted subject matter" e este horror acaba por funcionar na perfeição neste meio digital.

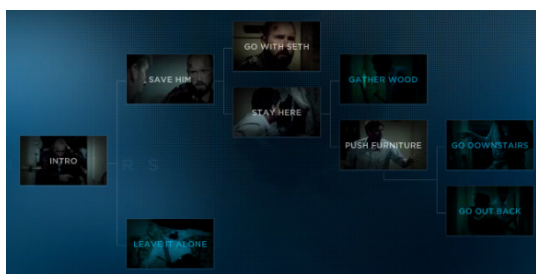


Figura 3 – Conjunto de escolhas filme The Outbreak

O filme "*The Outbreak*" (2008) é uma criação da companhia SilkTricky (a mesma companhia na base de *Bank Run*); é um filme de *zombies* em que, enquanto espectadores ficamos responsáveis pela sobrevivência do protagonista. A introdução é a mesma, ou seja, 4 pessoas carregam um homem até uma casa para fugirem dos *zombies* com a dúvida se ele terá sido ou não mordido e se irá se transformar. Independentemente das escolhas que o espectador faça, é inevitável a morte do protagonista. Este filme, tal como as primeiras experiências fílmicas no meio interativo, é caracterizado por um menu de opções; assim, no final de cada cena, deparamo-nos com um menu que nos permite escolher entre duas opções, cada uma das quais leva o espectador a caminhos diferentes da narrativa, embora conduzindo-o sempre ao mesmo final (*Foldback Schemes*).

Numa outra perspectiva de narrativa, o filme de terror *Last Call* do canal *13th street*, lançado em abril de 2010, é considerado pelos produtores o primeiro filme de ter-

ror interativo do mundo. Ao contrário do normal discurso do cinema, em que nos pedem para desligar os telemóveis durante o filme, neste filme, o telemóvel é essencial. As pessoas compram o bilhete para o filme e têm de dar o seu número de telemóvel; a partir daí, aleatoriamente, será escolhido pelo sistema um desses contactos que receberá uma chamada e quem atender ouvirá do outro lado da linha a protagonista a pedir ajuda. Será a pessoa escolhida aleatoriamente a encarregar-se do percurso cinematográfico da atriz, empenhando-se em ajudá-la a escapar, assim como a decidir se ela ajuda ou não outras vítimas que vai encontrando durante o filme, pois é o recetor da chamada que vai controlar o seu destino. Uma vez que as imagens no ecrã estão a ocorrer ao mesmo tempo da chamada recebida, podendo assim o escolhido conversar diretamente com a protagonista do filme, cria-se "juntos" um filme interativo e dinâmico.

Drew Grimm Van Ess, explica no seu artigo sobre "*Last Call*" em *CREATORS.CO* (1), que se resume a "um software especialmente desenvolvido que processa essas instruções e lança uma cena de acompanhamento apropriada." É necessário ter noção de que, de certa forma, as cenas já estão programadas, apesar de o espectador acreditar que tudo o que acontece durante o filme é consequência das suas decisões. Devido à programação já existente, de acordo com várias variantes, isto pode levar à frustração interativa do espectador por achar que tomou a decisão errada, ou pelos resultados inesperados da sua intervenção, tanto mais que se trata de um filme de terror onde os vários momentos de *suspense* e de decisão estão nas mãos dos espectadores.

Cada chamada, cada audiência implica um desfecho diferente. Através da chamada o recetor obtém uma experiência muito mais real, não só as imagens da tela mas também da própria respiração da atriz e dos seus passos, através do telemóvel. E tudo termina da mesma forma, com uma chamada em que se ouve do outro lado "Eu tenho o teu número, a próxima vítima és tu!"

Temos ainda uma prova de que as redes sociais se têm expandido a uma grande velocidade e que isso pode atrair a atenção de alguém indesejado em "*Take This Lollipop*" (2011) que utiliza o acesso ao *Facebook* do espectador, combinando o sinistro e o bizarro. A utilização

do *Facebook* do próprio espectador implica que este se sinta imerso do filme, acabando também por transmitir uma ideia de insegurança porque, acima de tudo, este filme mostra uma realidade possível do que poderia acontecer a quem tem acesso ao nosso perfil numa rede social.

O recente boom do vídeo 360 graus, vem acentuar a procura de experiências imersivas do espectador contemporâneo. Vários filmes de terror de sucesso como "Invocação do Mal", "O Homem das Trevas", "O Chamado 3", entre outros, tiveram versões em vídeos 360 graus, dando uma experiência mais intensa do medo. Estes vídeos estão disponíveis *online* e podem ser encontrados no *Youtube* e até no *Facebook*.

Considerações finais

O cinema sempre foi rodeado de pesquisas e experimentalismos, afinal foi essa a base do desenvolvimento da linguagem audiovisual. É não só umas das artes de entretenimento, mas também uma área que busca novas formas de promover a linguagem cinematográfica. É

fundamental acrescentar, a este percurso, inúmeras investigações que amplificam e permitem que o cinema ultrapasse as barreiras da linearidade.

O cinema clássico é uma das formas mais preocupadas com o entretenimento, sendo que estas práticas, que se vão desenvolvendo ao longo dos tempos e com o advento do digital e da inovação tecnológica, permitem, ainda mais do que atualmente, que o espectador embarque numa viagem imersiva e interativa.

Concluimos, portanto, que o género de terror é ideal para o cinema interativo, visto desencadear uma profunda imersão na narrativa e forte reação emotiva, Regra geral – independentemente dos filmes interativos –, estes podem ser destinados a vários usuários ao mesmo tempo, caso seja exibido no cinema, ou para um só usuário, caso se trate de um filme *online*.

NOTAS:

(1) Creators.co é o *brainchild*" de moviepilot.com. Esta plataforma é o lugar onde se pode postar sobre qualquer tema *geeky* ou ideia.

Referências bibliográficas

- Cirino, N.N. (2012). *Cinema Interativo: Problematizações de linguagem e roteirização*. Recife: Universidade Federal de Pernambuco (Tese de mestrado).
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Mendes, R. (2014). *A relação da interação com a narrativa cinematográfica: um caso de estudo de filmes com interatividade no Youtube*. Porto: Universidade do Porto.
- Mendes, R. (2014). *A relação da interação com a narrativa cinematográfica: um caso de estudo de filmes com interatividade no Youtube*. Porto: Universidade do Porto.
- Rouse, R. (2009). Match made in the Hell: The inevitable success of the horror genre in video games. In B. Perron (Ed.). *Horror Video Games: Essays on the fusion of fear and play*. U.S.A: McFarland & Company Inc.
- S.Cruz, R.M. (2015). Experiências pioneiras em cinema expandido. *Z Cultural – Revista do Programa Avançado de Cultura Contemporânea*, 8(1), 4. Acessível em <http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/experiencias-pioneiras-em-cinema-expandido-de-roberto-moreira-2/>
- Silva, B.; Tavares, M.; Reia, V. (2016). *Os caminhos que se bifurcam: hipóteses de interatividade para o cinema do futuro*. Atas do II Simpósio Internacional Fusões no Cinema.
- Viveiros, P. (2005). *Cinema e tecnologia: Novas interações*. In Livro de Actas – 4º SOPCOM.
- Yamada, F. (s.d.). *Cinema Interativo. Sarjeta Produções*.

Sitografia

- Caminhos Film Festival (2015). II Simpósio Internacional - Fusões no Cinema. Coimbra/Leiria: Caminhos do Cinema Português XXI - 3-5 dezembro 2015. Acessível em: http://caminhos.info/docs/proceedings_simposio_2015.pdf
- Grupo II Simpósio- Funções no Cinema (2015, Dezembro 3-5) Acessível em: http://caminhos.info/docs/proceedings_simposio_2015.pdf
- Jordon, J. (2010, Julho 19) Acessível em: <http://www.makeuseof.com/tag/3-free-interactive-movies-web-control/>
Publicado em 2011, Julho 18 em: <https://thisisnotadvertising.wordpress.com/2011/07/18/13th-street-last-call-the-first-interactive-horror-film/>
- Publicado em 2010, Março 2. Acessível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qe9CiKnrS1w>
- Silva, B.; Tavares, M.; Reia, V. Acessível em: https://www.academia.edu/31444625/Considerando_o_tempo_e_o_cinema_interativo_primeira_parte
- Silva, B; Nárciso, A.; Zagalo, N. (2015) Acessível em: http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/42104/1/NZ_et.al_2015_survival_interativo-cap.pdf
- Van Ess, D.G. (2014), *Last Call - The interactive horror film that calls you into the movie*, writer at CREATORS.CO. Acessível em <https://moviepilot.com/posts/1426708>