

NARRATIVA-JOGO: A INTERATIVIDADE EM VOCÊ RADICAL E NO FILME ERICA

GAME-NARRATIVE: THE INTERACTIVITY IN *YOU VS WILD* AND IN THE FILM *ERICA*

Luciano Marafon

Programa de Pós-graduação em Comunicação
e Linguagens

Universidade Tuiuti do Paraná (UTP)
Curitiba, Brasil

lucianomarafon07@gmail.com

Denize Araujo

Programa de Pós-graduação em Comunicação
e Linguagens

Universidade Tuiuti do Paraná (UTP)
Curitiba, Brasil

denizearaujo@hotmail.com

RESUMO

As narrativas interativas são pensadas há muito tempo, porém o que percebemos nas últimas décadas é uma reestruturação da interatividade. O primeiro filme interativo (*Kinoautomat*) foi lançado em 1967. Com o avanço da tecnologia, devido a um cenário de “pós-mídia”, observam-se novas possibilidades de interações com a tela que antes eram inimagináveis (Guattari, 1990). Se no início do século passado foram produzidos curtas experimentais que não tinham uma narratividade inclusiva, hoje o espectador é também construtor da narrativa, um “espectador-usuário” (Renó, 2007), como parte de um cinema expandido, por vezes se aproximando da videoarte e dos games, outras vezes entrando em museus ou se inserindo na TV. Também podemos pensar no termo “interatores”, que podem realizar ações significativas para a mudança da sua experiência na narrativa (Murray, 2001). Para essa discussão, selecionamos o programa de TV *Você Radical* (2019), que se transformou em um conteúdo original Netflix, desconfigurando sua própria proposta para a TV tradicional através da interatividade, e também o filme interativo do PS4 *Erica* (2019). Com o filme-jogo *Erica* discutimos não somente a figura do espectador, mas também a relação entre dispositivos, onde a narrativa pode ser alterada pelo jogador/interator utilizando o smartphone como complemento à essa interatividade proposta pela narrativa.

PALAVRAS-CHAVE

Interatividade, Cinema, Videogame, TV

ABSTRACT

Interactive narratives have been around for a long time, but what we have noticed in the last few decades is a restructuring of interactivity. The first interactive film (*Kinoautomat*) was released in 1967. With technological advances, due to a “post-media” scenario, new possibilities of interactions with the screen, previously unimaginable, were observed (Guattari, 1990). If at the beginning of the

last century experimental shorts were produced without an inclusive narrativity, today the spectator is also the narrator's builder, a “user-spectator” (Renó, 2007), as part of an expanded cinema, sometimes approaching video art and games, other times entering museums or inserting themselves on TV. We can also think of the term “interactors”, who can take significant actions to change their experience in the narrative (Murray, 2001). For this discussion, we selected the TV show *Você Radical* (2019), which became an original Netflix content, disfiguring its own proposal for traditional TV through interactivity, and also the PS4 interactive film *Erica* (2019). With the film-game *Erica* we discuss not only the figure of the viewer, but also the relationship between devices, where the narrative can be changed by the player/interactor using the smartphone as a complement to this interactivity proposed by the narrative.

KEYWORDS

Interactivity, Cinema, Videogame, TV

1 Introdução

O objetivo deste texto é dialogar com noções de interatividade em produtos audiovisuais, sugerindo uma mudança na função do espectador, agora interator ou espectador-usuário. O *corpus* selecionado inclui o programa televisivo *Você Radical* (2019), que é uma versão de um tradicional programa de televisão agora produzido e exibido pela Netflix, criando outras configurações para a própria narrativa através da interatividade, e o filme interativo do PS4 *Erica* (2019), um dos primeiros projetos da produtora Flavourworks. Incluímos os conceitos de pós-mídia, cinema expandido e metamix para debater novos territórios midiáticos e narrativos. Além disso, fazemos uma breve contextualização, citando algumas origens das temáticas aqui propostas, como o início das tentativas de formas de interatividade no cinema, na televisão, nos games e nas instalações artísticas, além de identificar outras plataformas e suportes que criam narrativas interativas.

A televisão teve suas primeiras transmissões, mesmo que experimentais, em meados da década de 1920, na Inglaterra, no Japão e nos EUA. As imagens em baixa resolução eram vistas como um grande avanço tecnológico. Na década de 1940, após a segunda guerra mundial, a tecnologia para a TV aumentou, fortificando canais como a BBC. Porém, foi nos anos 1950 que a televisão ganhou público, década considerada como o boom dessa mídia. Na mesma década a televisão chegou ao Brasil, pelas mãos do empresário Assis Chateaubriand. As cores na tela chegaram aos lares brasileiros só na década de 1970, mas nos EUA isso já era visto desde meados dos anos de 1940¹. Desde então, a televisão passou por inúmeras mudanças que alteraram a configuração de consumo e produção, especialmente incluindo mudanças em seus conteúdos e em sua relação com o espectador.

Se por um lado temos a formulação da TV que conhecemos hoje, por outro temos o surgimento dos videogames. O primeiro jogo de videogame foi lançado em 1972, o *Magnavox Odyssey*, antecipando o jogo *Pong*, do Atari. Os jogos eletrônicos já eram conhecidos desde a década de 1950, mas foi na década seguinte que o primeiro jogo digital, o *Spacewar!*, começou a fazer sucesso nas possibilidades de computadores que existiam. As décadas de 1980 e 1990 foram revolucionárias para as narrativas e para as possibilidades de jogabilidade. Surgiu, em 1994, o primeiro *PlayStation* da Sony. Com a popularidade desses consoles, as narrativas começaram a se tornar cada vez mais cinematográficas e imersivas, criando outras configurações e desmistificando as fronteiras entre arte, TV, cinema e jogos.

Nas últimas décadas, a TV e o cinema foram para a Internet, assim criando uma outra forma de produzir e consumir conteúdos, enfatizando a possibilidade de a interatividade desses conteúdos estar no dia a dia do espectador, e formulando, de certa forma, jogabilidade em suas produções. Essa interatividade foi perceptível em programas de TV como o *Você Decide* (1992), um programa da Rede Globo do Brasil, onde ao fim de cada episódio o espectador poderia escolher a continuidade para os próximos através do telefone.

Porém atualmente, com o surgimento dos serviços *streaming*, a possibilidade de interatividade através de diversos dispositivos, incluindo a TV, é momentânea. Não é mais preciso utilizar outros artifícios para que essa interatividade aconteça, considerando que ela pode acontecer através do controle remoto, do celular e do mouse, basta o equipamento ter acesso à Internet. De acordo com Lorenzo Vilches (2003, p. 229), “[...] a interatividade não é um meio de comunicação, mas uma função dentro de um processo de intercâmbio entre duas entidades humanas ou máquinas”.

Um exemplo disso é a Netflix, que foi fundada em 1997, como um serviço de locação de filmes pelo correio. O serviço por assinatura surgiu em 1999, onde era possível localizar qualquer DVD disponível no catálogo pagando um preço fixo mensal. Em 2005, o número de assinantes do serviço chegou a 4,2 milhões. O serviço de transmissão foi lançado em 2007, quando o usuário então passou a pagar uma assinatura para ver os filmes online. Em 2011, o serviço chegou à América Latina, e em 2012 a Netflix começou sua produção original com a série *Lilyhammer*².

A primeira produção interativa da Netflix foi uma animação, *O Gato de Botas*, lançada em 2017, junto com outras produções. Ao todo, a Netflix soma nove conteúdos interativos. Entre eles três produções são *live-action*, incluindo o filme *Bandersnatch* e o híbrido *Você Radical*.

Se por um lado a Netflix permite possibilidades de interatividade entre o espectador e a máquina, por outro esse é um processo já conhecido para o cinema e para os games. Porém, produtoras de jogos começaram a pensar e produzir filmes para plataformas e suportes

antes exclusivos para jogadores, como o *PlayStation 4*. Em 2019, a Sony lançou o filme-jogo *Erica* e a Netflix lançou o híbrido *Você Radical*, ambos componentes do *corpus* desta pesquisa.

2 Os territórios das narrativas interativas

As narrativas interativas, em geral, não são algo tão recente, mas estão cada vez mais aperfeiçoadas pelas mídias digitais e o avanço da tecnologia. Nathan Nascimento Cirino (2019) diz:

Jogos como o RPG, ou mesmo exercícios teatrais, já trabalham com maestria a narrativa interativa, moldando enredos de acordo com a reação e a escolha de sua audiência, mas somente agora, diante das possibilidades recentes de tecnologia, podemos também fazê-lo por meio da mídia. (Cirino, 2019, p. 22)

Em um breve olhar histórico, podemos citar algumas produções audiovisuais interativas. Em 1967, o filme tcheco *Kinoautomat: One man and his house*, apresentado na Expo 67 em Montreal, foi considerado o primeiro filme interativo. Havia dois botões em cada poltrona, um vermelho e um verde, na sala do evento construída especialmente para o filme, na qual era possível que a plateia escolhesse o caminho da narrativa. Contudo, décadas mais tarde, ficou comprovado que as duas tramas paralelas convergiam para um só final que não podia ser alterado pela audiência. Carlos Merigo, em sua breve retrospectiva do cinema interativo, ressalta que o diretor Radúz Činčera, falecido em 1999, admitiu em entrevista a estratégia usada em *Kinoautomat*. Sua filha Alena refaz o filme mais tarde com as opções interativas (Merigo, 2010).

Peter Lunenfeld (2005, p. 372) argumenta que Bob Bejan foi o pioneiro do filme interativo. Segundo o autor, *Eu sou o seu homem* (*I'm your man*), dirigido por Bob Bejan, foi considerado o primeiro filme interativo do mundo, quando estreou em 1992. O curta-metragem seguiu a mesma lógica de interação de *Kinoautomat*, porém voltado ao DVD.

Antes disso, em 1989, Jeffrey Shaw, pioneiro no uso da interatividade em suas instalações de arte, criou a *Cidade Legível*, onde o visitante poderia montar em uma bicicleta estacionária através de uma representação simulada de cidades reais - Manhattan, Amsterdã e Karlsruhe - tendo o guidão e os pedais da bicicleta como interfaces para o controle interativo sobre a direção e velocidade de deslocamento³.

O pesquisador Vicente Gosciola também enumerou alguns produtos interativos:

Temos como exemplo o *interactive movie game* de 1983 “Dragon ‘s Lair”, realizado em full-motion video (FMV) por Don Bluth. Salas de cinema interativo da Interfilm, Inc. e pela Sony New Technologies foram desenvolvidas com poltronas com botões e joysticks para optar por qual caminho seguir ou alternar narrativas paralelas [...] de filmes como: *Mr. Payback: An Interactive Movie*, em 1995, por Bob Gale (direção e roteiro); *Nomad-The Last Cowboy*, por Petra Epperlein e Michael Tucker; *I'm Your Man* (1992) de Bob Bejan (direção e roteiro). O CD-ROM também foi mídia para produções pioneiras como: *Switching: An Interactive Movie* (2003); *13terStock* de Morten Schjodt (direção e roteiro) (2005). Na TV, as experiências em destaque são: 1991 e o thriller erótico *Mörderische Entscheidung* (decisões homicidas) de Oliver Hirschbiegel. (Gosciola, 2008, p. 64)

1 CAMARGO, Camila. A história da televisão. Disponível em <http://www.tecmundo.com.br/projetor/2397-historia-da-televisao.htm>. Acesso em: dia 25 de nov de 2020.

2 Informações disponíveis em https://about.netflix.com/pt_br.

3 Disponível em <http://www.virtualart.at/database/keywork/the-legible-city.html>

Entre 2001 e 2003, produções de baixo orçamento também foram produzidas, como *Point of View* e *Switching. Point of View*, de David Wheeler, um híbrido de drama, mistério e romance, foi um dos primeiros filmes interativos feitos para o formato DVD. Sua interatividade permitia guiar as reações e ações dos personagens respondendo questões de múltipla escolha, possibilitando finais diferentes. *Switching*, filme interativo dinamarquês vencedor do Prix Mobius Nordica 2005, cria um labirinto multidimensional de pensamento, como um quebra-cabeça que pode ser mudado no momento da exibição, pressionando “enter”. As expressões dos atores indicam possibilidade de mudança e as cenas são montadas em *looping* para que os espectadores/interatores possam decidir quando querem que o filme termine, clicando no controle remoto.

No Brasil, o filme *A Gruta*, dirigido por Filipe Gontijo, foi lançado em 2007 em festivais, e no YouTube em 2010. Totalmente interativo, as escolhas já são iniciadas com quem quer “jogar/assistir” ao filme e, durante o decorrer de toda a narrativa, é possível escolher as ações que os personagens realizarão. Apesar dos 11 finais possíveis, o filme não é muito longo, podendo levar aproximadamente de 5 até 40 minutos para jogar/assistir. Porém, se o espectador/interator voltar a algumas opções, o tempo do mesmo poderá ser maior.

Peter Lunenfeld, em 2005, comentou: “[...] apesar de estarmos ainda no começo do processo, podemos identificar as características focais do domínio emergente do cinema digitalmente expandido (o cinema interativo). As tecnologias dos ambientes virtuais apontam para um cinema que é um espaço de imersão narrativo, no qual o usuário interativo assume o papel de câmera e editor” (Lunenfeld, 2005, p. 356).

Na última década pudemos notar a evolução das narrativas cinematográficas, principalmente em suas inserções com outras mídias como a TV e o videogame. O cinema interativo, nascido no fim da década de 1960, revisitou sua história e configurou novas formas de se relacionar com a narrativa. De alguma forma, como o controle remoto foi revolucionário para a TV, o surgimento dos serviços *streaming*, como a Netflix e o Prime Vídeo, revelaram outra configuração do modo de ver e fazer cinema, especialmente por suas possibilidades de criar outras relações com o espectador.

Já não estamos mais no cenário da comunicação linear, mas nas paisagens nas quais a produção comunicacional se faz em meio a complexos processos de negociação que levam em conta diferenças e indeterminações. A comunicação é muito menos uma convergência de estratégias e muito mais intercambialidade fundada na complexidade de cruzamentos de múltiplas gramáticas, postulados, operações, etc. de sentidos. (Fausto Neto, 2015, p. 20)

Essa nova produção de sentidos defendida por Antônio Fausto Neto vai ao encontro com o que Maria Immacolata Lopes (2014) observa, ou seja, que vivemos em uma “[...] sociedade multiconectada, que traz, especialmente por meio do uso do computador e do celular, o acesso às novas mídias digitais que, na ficção televisiva, se materializam na TV digital, na TV pela internet, na convergência midiática, enfim” (p. 13). A autora ainda defende que a audiência e os usuários vem sendo “seletivos, auto-dirigidos, produtores bem como receptores de textos”, asserção que confirma o que Patrícia Azambuja e Larissa Rocha comentam:

É possível, então, afirmar que, marcada por características como a convergência, participação e a interatividade, a estruturação de um novo ecossistema comunicativo, que responde às exigências comunicativas da sociedade em rede, vai afetar/influir o modo como as pessoas usam a televisão, os modos de ser audiência. (Azambuja & Rocha, 2012, p. 08)

Apesar de um cenário de novos formatos de produção, divulgação e circulação dos conteúdos, o que vemos é uma verdadeira mudança de audiência que transforma a programação, deixando de ser algo linear para tomar diversas formas. O espectador já não vê mais o conteúdo passivamente, ele quer se sentir incluso na programação, controlando-a e interagindo com ela. Quando pensamos no ambiente online, como os sites *on demand*, podemos apontar para um espectador que ganhou voz na construção da narrativa. Denis Porto Renó comenta que “[...] agora ele pode ser chamado de espectador-usuário, pois o mesmo está sempre disposto a “navegar” pelas tecnologias oferecidas” (Renó, 2007). Fábio Alexandre Hermogenes et al. (2020) complementam dizendo que em um filme interativo o público “[...] oscila entre um espectador passivo e um usuário atuante no sistema interativo, tornando-se um espectador-usuário” (p. 34).

A interatividade, ou seja, a relação do espectador com a narrativa como construtor, não é algo totalmente novo dentro de narrativas cinematográficas, nos jogos de videogame ou na própria TV, porém a evolução desse tipo de narrativa acompanhado pelas mudanças tecnológicas, de mídia e de espectadores transformam a obra, como apontado por Paulo Alcântara e Karla Brunet (2013, p. 03): “[...] neste processo temos uma mudança na *status* do espectador, que deixa o seu papel passivo no desenrolar da narrativa para se tornar co-autor da obra, interagindo e tomando decisões sobre o encaminhamento da história”.

Nesse sentido, os serviços *streaming*, com as novas possibilidades tecnológicas, criam novas noções sobre a interatividade e a percepção da própria mídia, já que agora é possível acessar tanto o conteúdo da tradicional TV quanto o do cinema através da smart TV, do smartphone e do computador, bastando ter acesso à internet.

Com o início da criação de sites, plataformas exclusivas para contar histórias ganharam destaque. Podemos citar o curta-metragem *The Outbreak*⁴, de 2010, que faz com que o espectador ajude os personagens a sobreviver em um apocalipse zumbi. O filme foi projetado pela empresa de aplicativos *Silk Tricky*. Ou seja, ele possui uma plataforma exclusiva que cria a dinâmica de interatividade a cada cerca de dois minutos. Após esse tempo de narrativa, o espectador-usuário precisa tomar uma decisão que o leva para o próximo fragmento do filme.

Essas plataformas exclusivas para filmes interativos são também adotadas para narrativas documentais, os webdocumentários. Para André Paz e Julia Salles (2015, p. 141), o documentário interativo é um documentário de dispositivo, onde necessariamente precisa-se de um dispositivo para funcionar, como a internet. Um exemplo é *Híbridos*⁵, um documentário em forma multimídia dirigido por Vincent Moon e Priscilla Telmon, lançado em 2018 em uma plataforma que permite interatividade e multi formas de contar uma história, com vídeos, textos, fotos e áudios.

Dito isso, adentramos em campos de convergências tecnológicas, onde o filme é proposto por um serviço de *streaming*, como a Netflix, possibilitando assim novas formas de interatividade. Como apontado por Henry Jenkins (2008), estamos diante de uma convergência de tecnologias e, consequentemente, de narrativas.

Um exemplo é o filme da série *Black Mirror*, lançado em 2018, o *Bandersnatch*, com roteiro de Charlie Brooker e direção de David Slade. O filme narra a história de Stefan, um jovem dos anos 1980 que tenta criar um jogo de videogame inspirado em um livro (também interativo) e acaba colocando em risco a sua própria mente, o que o deixa confuso sobre o que é a realidade em sua vida. Esse filme-episódio é o primeiro conteúdo interativo para o público adulto da Netflix. Através de inúmeras escolhas ao longo da narrativa, o espectador-usuário pode chegar a 5 finais diferentes (ou mais), impactando sua experiência fílmica e, também, o tempo que a história terá.

4 O filme pode ser acessado através do link: <http://www.survivetheoutbreak.com/>.

5 O documentário pode ser acessado através do link: <https://hibridos.cc/po/themovie/>

Dessa forma, *Bandersnatch*, que é exibido em uma plataforma *streaming*, muito se parece com jogos de videogame de escolha, onde o jogador ou o espectador-usuário precisa fazer escolhas que modificam o rumo da história. Portanto, podemos definir esse cinema “que dá para jogar” como cinema-game, no qual a narrativa ganha aspectos de interatividade e de convergências, sendo que o cinema influencia as narrativas de jogos e os jogos influenciam as narrativas/montagens do cinema. (Marafon & Araujo, 2020).

Outro exemplo, também da Netflix, é o episódio especial interativo da série *Kimmy Schmidt: Kimmy versus reverend* (2020). Esse filme-episódio, assim como *Bandersnatch*, permite a interatividade através de escolhas na tela do usuário. Segundo Lev Manovich (2007), a interatividade pode apresentar diversas funções, como simples divisões abertas ou fechadas, estruturas complexas e o que o autor chama de “interatividade arbórea”, identificada nos conteúdos interativos da Netflix. Essa interatividade é dividida como galhos de uma árvore, e acontece a partir de opções na tela do usuário em forma de menu.

Nesse mesmo contexto insere-se a série *Swipe Night* (2020) do aplicativo Tinder. O Tinder é um aplicativo e um site de namoro, multiplataforma de localização de pessoas para serviços de relacionamentos online, promovendo o encontro de pessoas geograficamente próximas. As pessoas aparecem na tela do usuário, que precisa escolher entre *Like* ou *Nope*. Caso as duas pessoas deem *like* acontece um *match* e um *chat* para conversas é aberto. Foi nesse mesmo princípio a construção da sua série, que tem três episódios interativos. Esse conteúdo em específico é para smartphone, e cria uma imersividade relevante para a história, pois o celular do espectador-usuário torna-se o celular do protagonista, recebendo mensagens, avisos sonoros e vibrações.

Essas novas concepções de narrativas interativas propiciadas pelo aumento das tecnologias criam relações entre TV, cinema, videogame e, também no último caso, de aplicativos. Assim, criando uma narrativa-jogo, independentemente da plataforma existe uma narrativa híbrida que se move entre os gêneros através da interatividade.

3 Você Radical: um híbrido interativo

O programa *Você Decide*, da Rede Globo, permitia que os telespectadores ligassem e votassem no final desejado. *Você Decide* foi um programa de televisão brasileiro interativo exibido entre 1992 e 2000. Em cada episódio eram encenados casos especiais, com um final diferente a ser escolhido pelos telespectadores através de votações telefônicas. Este foi o segundo seriado de maior duração da Rede Globo, com nove temporadas e 323 episódios.

Você Radical (*You vs Wild*) é um tipo de *Você Decide* com o protagonista irlandês Edward Michael Grylls, conhecido como Bear Grylls em seu programa “À prova de tudo”, do Discovery Channel. Ele tem missões bem definidas e os interatores devem ajudá-lo. Nos dois primeiros episódios, *Resgate na Selva* 1 (16’) e 2 (20’), Bear Grylls precisa encontrar uma médica desaparecida na selva, que levava vacinas para proteger crianças da malária, e depois disso ele deve levar os remédios para uma vila remota na América Central. No episódio seguinte (26’), a busca é por uma cadela são bernardo perdida nos Alpes Suíços. No episódio 4 (18’), ele precisa sobreviver por 24 horas até a chegada do resgate. No capítulo 5 (17’), um avião de carga desaparece no deserto e ele deve encontrá-lo. Para todas estas atividades, os interatores devem escolher opções que podem dar certo e outras que o farão sofrer e perder tempo inutilmente. Algumas opções exigem um repertório sobre a selva ou sobre lugares inóspitos, ou mesmo sobre como agir em emergências, na presença de um animal perigoso, na escalada de uma árvore gigante e assim por diante.

O programa tem características relevantes para as opções interativas, pois as missões são importantes. As opções podem resultar em desastres, mas o programa, ao fim de cada episódio, dá oportunidades para repetir e testar novas escolhas. Outro ponto positivo é a inclusão: enquanto outras atividades interativas requerem tecnologias mais sofisticadas, as opções de interatividade de *Você Radical* são de fácil acesso, permitindo que muitos interatores possam participar, assim como crianças a partir de 10 anos, o que é comum em produções interativas da Netflix.



Fig. 1: cena de *Você Radical* (2019). Fonte: *You vs Wild* (Netflix)

Pela sua aplicabilidade, pelas relevantes situações apresentadas, pelo desempenho de Bear Grylls, pelos dispositivos utilizados e principalmente pela inclusão que os episódios permitem aos interatores, *Você Radical* pode ser um exemplo relevante de dois conceitos cunhados antes da explosão das tecnologias digitais que transformaram as mídias tradicionais: o de cinema expandido e o de pós-mídia.



Fig. 2: tela de escolha de *Você Radical* (2019). Fonte: Netflix (divulgação)

O termo “cinema expandido”, inicialmente cunhado por Gene Youngblood em 1970, pode ser um conceito aplicável, especialmente na versão de André Parente (2007, p. 39), quando o mesmo define o termo em relação ao “[...] processo de desocultamento do dispositivo do cinema e da produção de uma imagem processual, aberta, que envolve o espectador”. O cinema interativo é um cinema expandido, ao oportunizar a participação do antigo espectador passivo.

A possibilidade de interatividade proporcionada por *Você Radical* também pode ser definida pelos conceitos de pós-mídia. A mais antiga definição de pós-mídia é de Félix Guattari, quando o psiquiatra e filósofo sugeriu que os meios de comunicação unidirecionais entrariam em uma “era de reapropriação coletiva-individual e um uso interativo de máquinas de informação, comunicação, inteligência, arte e cultura” (Guattari, 1990). O artista, curador e teórico Peter Weibel, em 2005, criou o termo “condição pós-mídia”, que enfoca não somente a estética, mas também os aspectos tecnológicos e sociais das mídias que, segundo ele, foram fundamentalmente transformadas pelas tecnologias digitais. Jeffrey Shaw acrescentou: “[...] o maior desafio para o cinema expandido digitalmente é a concepção e o planejamento de novas técnicas narrativas que permitam que as características interativas e emergentes desse meio sejam incorporadas satisfatoriamente” (Shaw, 2005, p. 362).

Lev Manovich, em sua entrevista para a revista Lumina, quando perguntado por Cícero Inácio da Silva sobre seu novo conceito, “metamix”, definiu-o como:

[...] um truismo em relação a essa “cultura remix” que vivemos nos dias de hoje. Atualmente, várias formas de estilo de vida e culturais – música, moda, design, arte, aplicações web, mídia criada pelos usuários, comida – estão cheias de remixagens, fusões, colagens e “mash-ups”. Se o pós-modernismo definia os anos 1980, o remix definitivamente domina os anos 2000 e provavelmente continuará a dominar na próxima década [...]. Em “metamix” eu procuro primeiro observar os momentos chave na história do que pode ser chamado de “computação cultural” – em particular a história de como os computadores foram gradualmente permitindo a habilidade de simular quase todos os tipos de mídia previamente existentes e formas artísticas, como impressão, fotografia, pintura, filme, vídeo, animação, composição musical, edição e gravação, modelos 3D e espaços 3D. Como resultado dessa tradução da mídia física para o software, a mídia adquiriu inúmeras propriedades novas e fundamentais. Tornou-se possível não só misturar diferentes conteúdos numa mesma obra – o que é entendido pelo senso comum como a maneira que se produz um remix –, mas também misturar conteúdos em diferentes mídias e, mais importante do que isso, utilizá-los ao mesmo tempo com técnicas que previamente pertenciam à especificidade física de cada mídia. (Manovich, 2012).

O termo “metamix” pode, parcialmente, descrever o interativo *Você Radical*, no sentido do que Manovich chama de “computação cultural”, ou seja, a história de como os computadores se utilizam da simulação. Mesmo considerando que Bear Grylls é um especialista em aventuras de alto risco, tendo já sofrido um acidente grave quando da abertura parcial de seu pára-quedas, os episódios são simulações tecnológicas. Outra possibilidade é o mix de documentário com *reality show*, o que pode ser uma das interpretações do termo “metamix” de Manovich.

Porém, talvez o termo que melhor descreve o programa é a hibridação, considerando que *Você Radical* é a fusão de *reality show* com documentário interativo, não sendo nem totalmente um e nem totalmente outro. Segundo Arlindo Machado,

[...] documentário híbrido é isso: é documentário até certo ponto, mas muitas vezes, sem que nos demos conta, já caímos do domínio da fabulação. Ou vice-versa. Ele fica a meio caminho entre o documento e a imaginação. Pois, a bem da verdade, nenhum documentário é realmente um

documentário puro. Aliás, um documentário puro seria algo unimaginável, pois sempre há a interposição da subjetividade de um (ou mais) realizador (es), sempre são feitas escolhas, seleções, recortes e é inevitável que essas mediações funcionem como interpretações. Para o bem ou para o mal. Na verdade, o documentário puro nem é desejável, pois seria algo insípido, incolor e inodoro, além de inútil, e, como vimos acima, a própria noção de documento depende de um engajamento da parte de quem lida com ele. (Machado, 2011, pp. 4-24)

4 Filme-jogo: o interativo Erica do PS4

Diferente de *Você Radical*, que é proposto por uma plataforma específica de vídeos, *Erica* foi lançado para o PlayStation 4. A *PlayStation* surgiu em meados da década de 1990 com o jogo *Ridge Racer* e, ao longo da sua história, já apresentou inúmeros games. Porém aqui, focamos no filme-interativo do PS4, ou como conhecido pelos jogadores o FMV (*Full Motion Video*), o *Erica*.

O filme-jogo conta a história de uma jovem que se encontra no meio de um grande mistério envolvendo o desaparecimento de sua mãe e o assassinato de seu pai quando ainda era criança. Já na sua juventude, Erica é levada para a Casa Delfos, uma clínica e centro de pesquisas criado por seus pais para o desenvolvimento de alguns estudos. Traumatizada pelos eventos de sua infância, parte em uma jornada para descobrir a verdade sobre todos os acontecimentos que cercam sua vida. A narrativa pode levar o interator a 6 finais diferentes. Ao contrário de *Você Radical*, há possibilidades de interações além das escolhas que surgem na tela em forma de menu.

Nessa jornada da personagem quem direciona seu trajeto é o jogador/interator, que escolhe através de inúmeras possibilidades qual o destino de Erica. O filme-jogo muito se parece com outros jogos de escolha, como *Life is Strange*, por exemplo. Apesar de em *Erica*, a jogabilidade ser limitada, as escolhas interferem no percurso da personagem. É possível associar o filme aos conceitos de jogos de aventura.

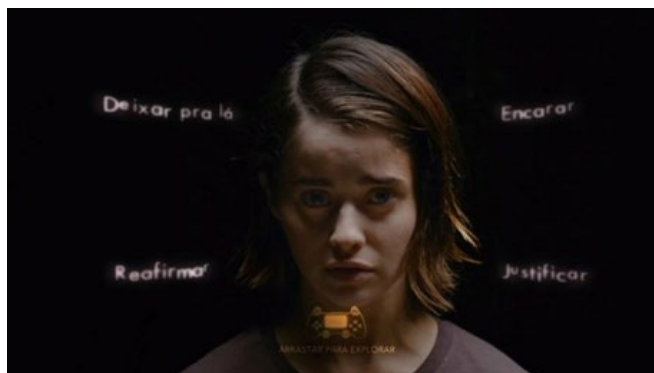


Fig. 3: tela de escolhas do *Erica* (2019). Fonte: PS4 (divulgação)

A interatividade presente nos *adventures* é baseada em um sistema de entrada e saída de dados, ou seja, ao receber um comando por parte do jogador, o game (software) busca em seu código de programação a resposta apropriada para aquele comando. [...] No contexto dos games, esta lógica funcionaria da seguinte forma: dada uma situação, se a res-

posta for A, tome o caminho X; se B, tome o caminho Y, e assim por diante. (Ferreira, 2008, p. 04)

Dessa forma, podemos apontar, segundo Daniel da Silva Hércules (2017), que os jogos de aventura não são necessariamente uma narrativa, mas produzem uma. Ou seja, a narrativa é produzida a partir das escolhas do jogador e não necessariamente já estabelecida pelo jogo. Isso não se enquadra no objeto em questão, pois aqui existe uma narrativa que é desconfigurada a partir das escolhas do jogador ou do interator, criando momentos em que é possível a alteração dessa narrativa e em outros a narrativa segue um fluxo.

Em *Erica* há uma mesclagem de dispositivos possíveis para possibilitar a interatividade. O filme-jogo nos permite utilizar um recurso pouquíssimo adotado nos jogos de PS4: o *PlayLink*. Com o *PlayLink* é possível interagir com determinados jogos usando o celular através do aplicativo próprio do game. Os jogos que utilizam desse artifício normalmente são no estilo *party games*, como *That's You*, *Knowledge Is Power* e *Hidden Agenda*, alterando a jogabilidade do produto.

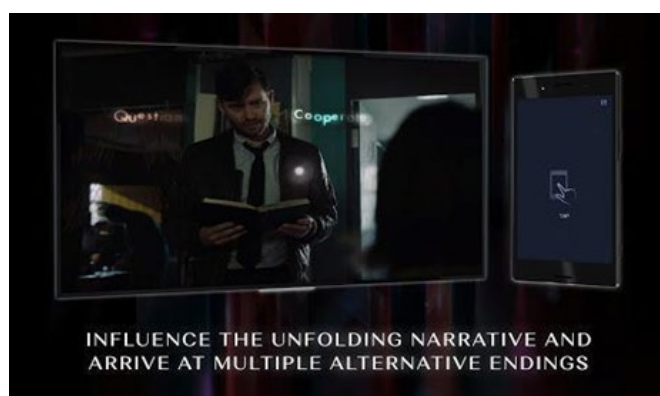


Fig. 4: dispositivos de interatividade em *Erica* (2019). Fonte: PS4 (divulgação)

Segundo Adriana Kei Ohashi Sato e Marcos Vinicius Cardoso, podemos definir a jogabilidade da seguinte forma:

[...] sob o ponto-de-vista do jogador, a jogabilidade é a habilidade/capacidade empregada para se realizar as atividades no jogo, ou seja, realizar a jogada. Tais atividades abrangem as ações promovidas pelo jogador, sua movimentação (caminhar, correr, saltar, sentar, pular, etc) e seu modo de interagir com os objetos do jogo (pegar um item, conversar com outro personagem, responder um enigma, por exemplo). (Sato & Cardoso, 2008. p. 54)

A jogabilidade em *Erica* é feita através de gestos com o dedo na tela do celular ou no *touchpad* do *DualShock*, o jogador/interator interage com itens nos cenários, como girar chaves, abrir gavetas e tirar poeira de objetos, além de tomar decisões e escolher opções de diálogos. Se jogado no controle, o único botão utilizado é o *touchpad*, deixando o “jogo” ainda mais com perfil de filme interativo, como alguns títulos da Netflix. Porém, é uma jogabilidade limitada se comparada com outros jogos, até mesmo porque aqui o foco é outro por ser um filme interativo. E se define dessa forma por apresentar características de narrativa e montagem cinematográfica. *Erica* também não se enquadra perfeitamente nas categorias de jogos propostas por Sato e Cardoso (2012), a saber: RPG (*Role-playing game*); Ação; Aventura; Estratégia; Emulação; Simulação; Quebra-cabeça (*puzzles*).

A característica de possibilidades em utilizar multidispositivos para interação à narrativa é algo relacionado à convergência das mídias, que acontece tanto no aparato tecnológico quanto na mente dos usuários (Jenkins, 2008). Dessa forma, *Erica* reconfigura a sua própria plataforma e suporte em permitir (como poucos jogos) a utilização de outros dispositivos além do controle, fazendo com que a interatividade possa acontecer de inúmeras maneiras e criando outras percepções sobre a experiência fílmica.

5 Considerações finais

Após as análises do *corpus* deste texto, podemos sugerir que os conceitos de pós-mídia, cinema expandido e *metamix* podem ser adaptados para explicar as estratégias utilizadas pelos dois produtos. O conceito de pós-mídia já foi definido através de perspectivas diversas por Félix Guattari, José Luis Brea, Lev Manovich, Siegfried Zielinski, Domenico Quaranta, Clement Greenberg, Rosalind Krauss, Henry Jenkins, Marshall McLuhan e Weibel, inclusive em termos diferenciados, como “depois da mídia” (Zielinski), “age of post-medium” (Krauss), “condição pós-mídia” (Weibel), “estética pós-mídia” (Manovich).

Se pensarmos na pós-mídia como uma extensão das mídias tradicionais, podemos validar o conceito de Rosalind Krauss, quando a mesma diz que a mídia para o filme não é só o celulóide, nem só a câmera, nem só a luz, nem só a tela, mas o conjunto de todos, incluindo a posição da audiência (Krauss, 1999, p. 25). Em sua asserção está implícito o conceito de convergência de suportes. Em relação à menção da audiência, no caso deste texto, enfatizamos que é a audiência interativa possibilitada pelas tecnologias digitais.

Em relação ao surgimento da tecnologia digital, Manovich pontua que o software se tornou nossa interface com o mundo, com os sujeitos, com nossa memória e nossa imaginação – uma linguagem universal através da qual o mundo conversa, um motor universal através do qual o mundo se movimenta (MANOVICH, 2013, p.02). Através do software, a interatividade e suas possibilidades se tornam possíveis, tanto em *Você Radical* quanto em *Erica*.

Quanto ao conceito de cinema expandido, Youngblood (1970) cita três aspectos, ou seja, absorver todas as formas de arte, incluindo filmes, eventos multimídia, live-action, explorar as potencialidades das tecnologias eletrônicas e desconstruir os limites entre artista e público, assim como Manovich (2001) define novos termos para autor-texto-leitor, sugerindo emissor-mensagem-receptor como componentes conjuntos da nova configuração. Atualmente, o que está sendo analisado não é somente a transição do analógico ao digital e nem o clássico questionamento “o que foi feito *x* como foi feito”, e sim o que o interator pode fazer com isso.

Peter Weibel considera a condição pós-mídia (2005) como uma tentativa de reconhecer as especificidades de cada mídia e de analisar as combinações entre os meios resultando em fusões incentivadas pelas inovações tecnológicas. Assim como Weibel, Manovich denominou de “*metamix*” a mixagem de conteúdos de diferentes mídias. Mixando também as técnicas específicas de cada uma. Os dois conceitos, de condição pós-mídia de Weibel e de *metamix* de Manovich podem ser adaptados para uma leitura de *Você Radical*, se considerarmos que a transição de sua origem na TV para sua reconfiguração na Internet é uma fusão, como sugere Weibel e também uma mixagem de acordo com Manovich, sendo que há uma reapropriação das técnicas das duas mídias e uma inserção do interator.

Guattari, já em 1992 (p. 122), sugeriu: “[...] talvez um passo decisivo possa ser dado no sentido da interatividade, da entrada em uma era pós-mídia e, correlativamente, de uma aceleração do retorno maquínico da oralidade”.

Jeffrey Shaw previu, acertadamente, em 2005:

As tecnologias dos ambientes virtuais apontam para um cinema que é um espaço de imersão narrativo, no qual o usuário interativo assume o papel de câmera e editor. E as tecnologias dos videogames e da internet apontam para um cinema de ambientes virtuais distribuídos que também são espaços sociais, de modo que as pessoas presentes tornam-se protagonistas em um conjunto de deslocamentos narrativos. (Shaw, 2005. p. 356)

Este entrelaço de tecnologias e possibilidades midiáticas é visível nos dois produtos que são *corpus* desta pesquisa. No caso de *Você Radical* por trazer um programa da tradicional televisão para os moldes do *streaming*, reconfigurando sua linguagem e transformando-o em um conteúdo interativo e também criando questões sobre as fronteiras do gênero documental e *reality show*. Já em *Erica*, as percepções de jogos de videogame são visíveis, justamente por ser um produto vinculado ao *PlayStation* e por trazer uma narrativa ficcional que se adapta e é mutável a partir das experiências e vivências de quem está no controle. Ambos são conteúdos que discutem a convergência tecnológica e, principalmente, de narrativas, possibilitando a manipulação do tempo e da história pelo espectador-usuário/interator.

Essas interações com a tela que configuram um cinema expandido pelas tecnologias são capazes de transformar a experiência filmica, alterando o tempo e a percepção da narrativa que está sendo consumida. Um cinema que deixa a sala escura para inserir-se em diversas mídias, até mesmo em narrativas propostas em aplicativos de celular. Atualmente, o smartphone tornou-se uma peça-chave para o crescimento dessas propostas de interatividade, visto que, com ele, é possível acessar praticamente todos os exemplos citados neste texto, especialmente a interação com o filme *Erica* e, também, o acesso à Netflix para assistir/jogar ao *Você Radical*.

BIBLIOGRAFIA

- Alcântara, P., & Brunet, K. (2013). Notas introdutórias ao cinema interativo. Revista de audiovisual. nº 3.
- Azambuja, P., & Rocha, L. L. F. (2012). Televisão digital, recepção e conteúdo: o audiovisual para além dos seus padrões analógicos. Revista Comunicação, Nº 10, Vol.1, pp. 03-10.
- Cirino, N. N. (2019). iCinema e Streaming: a vez dos filmes interativos e a reconfiguração do audiovisual na internet. Revista Cidade Nuvens. v. 1. n. 1.
- Fausto Neto, A. (2015). Pisando no solo da mediatização. In: J. Ságuas, F. R. Cádima, (orgs). Comunicação e linguagem: novas convergências. Lisboa: FCSH Universidade Nova de Lisboa.
- Ferreira, E. M. (2008). Games Narrativos: dos adventures aos MMORPGs. In: Anais do IV Seminário Jogos Eletrônicos, Comunicação e Educação.
- Gosciola, V. (2008). Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa. São Paulo: Ed. Senac, 1ª. ed.
- Guattari, F. (1990). Towards a post-media era. Chimères, 1ª ed.
- Guattari, F. (1992). Caosmose: um novo paradigma estético. São Paulo: Ed. 34.
- Hercules, D. S. (2017). Elementos Narrativos e Lúdicos em vídeo games contemporâneos. Revista Midiáticos, n. 1, Niterói.
- Hermogenes, F. A., Vendrami Junior, D. G., Gonçalves, B. S., Souza, R. P. L. (2020). Uma análise fenomenológica da experiência interativa com o filme Black Mirror: Bandersnatch. Revista Triades: Rio de Janeiro.
- Jenkins, H. (2008). Cultura da convergência. SP: Aleph.

- Krauss, R. (1999). Voyage on the North Sea: Art in the age of the post-medium condition. Nova York: Thames & Hudson.
- Lopes, M. I. V. (2014). Algumas Reflexões Metodológicas sobre a Recepção Televisiva Transmídia. Disponível em: <http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/177/147>.
- Lunenfeld, P. (2005). Os mitos do cinema interativo. En Leão, Lucia (org.). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: SENAC.
- Machado, A. (2011). Novos Territórios do Documentário. Doc On-line, n. 11, pp. 5-24.
- Manovich, L. (2001) Post-media Aesthetics. In: <http://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics>.
- Manovich, L. (2007). El cine, el arte del index. In: LA FERLA, Jorge. El medio es el diseño del audiovisual. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Manovich, L. (2012). A era da infoestética. Entrevista com Lev Manovich. Entrevistador: Cicero Inácio da Silva. UFJF: LUMINA, v. 6 n. 1
- Manovich, L. (2013). Software takes command. Creative Commons Licence. Nova York, Londres, Sidney, Nova Deli: Blumsumbury.
- Marafon, L., & Araujo, D. (2020). O cinema-game: relações entre cinema expandido, interatividade e videogame. Comunicação & Informação, 23. Recuperado de <https://revistas.ufg.br/ci/article/view/66280>
- Merigo, C. (2010). Breve retrospectiva do cinema interativo. Disponível em: <https://www.b9.com.br/10976/uma-breve-retrospectiva-do-cinema-interativo/>
- Murray, J. H. (2001). Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: UNESP.
- Parente, A. (2008). Cinema de exposição: o dispositivo em contracampo. Revista Poiesis, n. 12, p. 51-63.
- Paz, A., & Salles, J. (2015). Brasil, mostra a sua cara: aproximações ao cenário brasileiro de documentários interativos. Doc On-line - Revista Digital de Cinema Documentário, Covilhã, n. 18, pp 130-163.
- Renó, D. P. (2007). Uma Linguagem para as Novas Mídias: A montagem audiovisual como base para a constituição do cinema interativo. UMESP.
- Sato, A. K. O., & Cardoso, M.V. (2008). Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos. Trabalho apresentado no VII Simpósio anual da Comissão Especial de Jogos e Entretenimento Digital da Sociedade Brasileira de Computação, Belo Horizonte.
- Shaw, J. (2005). O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme. In: Leão, L., ed. O Chip e o Caleidoscópio. SP: Ed. SENAC.
- Vilches, L. (2003). A migração digital. São Paulo: Loyola.
- Weibel, P. (2005). The Post-Medium Condition. In: Postmedia Condition. Madrid: Centro Cultural Conde Duque, Originally in German in: Die Post Medium condition. Exh. catalogue. Ed. By Elisabeth Fiedler, ChristaSteinle, Peter Weibel. Graz: Neue Galerie Graz am Landesmuseum Joanneum, p. 6-13.
- Youngblood, G. (1970). Expanded cinema. New York: P. Dutton.
- Zielinski, S. (2013). After the Media. News from the Slow-fading Twentieth Century. Minneapolis: Univocal.

FILMOGRAFIA

- Grylls, B. (Creator). (2019). *Você Radical*. [streaming] EUA: Netflix.
- Attridge, J. & Stone, J. M. (2019). *Erica*. [PlayStation] EUA: Sony Interactive Entertainment.

SOBRE OS AUTORES

Luciano Marafon é Mestrando em Comunicação e Linguagens pela UTP, bolsista PROSUP - CAPES, Especialista em Intermedias Visuais - Cinema pela UTP e Bacharel em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda pela Unochapecó.

Denize Araujo é PhD em Comp Lit, Cinema & Arts - Univ. of California, Riversi de, USA, Pós Doutora em Cinema e Artes - Univ. Algarve, Portugal e Docente da Pós graduação *lato e stricto sensu* da Universidade Tuiuti do Paraná.