

CONSIDERAÇÕES 1.0 SOBRE INTERFACES DE VÍDEO EM NARRATIVA INTERATIVA

Maurício Cândido Taveira¹

Resumo

O que é interface? Quais são suas funções e objetivos numa narrativa audiovisual clássica e interativa? Como torná-la transparente para o interator? Estes são alguns dos problemas que esse trabalho pretende tratar a partir da produção e de estudo de recepção do vídeo interativo *Arthur 2.0*. O projeto desse vídeo está dividido em duas fases. Na primeira o interator interage com o vídeo a partir de interfaces físicas-virtuais, como *iPad* ou *iPhone*. E na segunda fase, a partir do programa *eyesweb*, a interface “desaparece”, torna-se totalmente virtual, invisível, transparente.

palavras-chave: Interface, interatividade, filme interativo, Arthur 2.0

Há pelo menos dois tipos de viajantes. Aquele organizado que, munido de mapas, roteiros detalhados, ocupa a mente, antes e durante a viagem, dos mais delicados filigranas. Ele luta contra a imprevisibilidade, o inesperado, contra qualquer ação incalculável. Há também o viajante aventureiro. O oposto do primeiro. É aquele que se deixa levar pelo próprio prazer da viagem. É o errante por natureza. E está sujeito a todos os tipos de intempéries. Mas é aí que ele encontra o seu verdadeiro sentido do viajar.

Numa coisa esses tipos se parecem, são figuras que aproximam lugares distantes, levam e trazem informações, interfaceiam, misturam. São seres híbridos. São como uma ponte, uma porta, um filme, um vídeo, o microcomputador e seu hiperespaço², estabelecem contatos, aproximam, ligam, interfaceiam espaços e meios próximos e os mais distintos e distantes. São, num sentido geral, figuras de interfaces.

O que é uma interface? Na informática ela tem um sentido preciso, exato. Com esse termo, designa-se a qualquer dispositivo que realize a comunicação entre dois sistemas informáticos diferentes ou entre um sistema informático e uma rede de comunicação. Ela efetua essencialmente as operações de transcodificação, tradução e gerencia os fluxos informáticos.

Nesse tipo de literatura o mais comum dos exemplos de interface empregado entre um sistema informático e uma rede de comunicação é o do *Modem*. Um dispositivo que converte os sinais digitais binários dos

¹ Pós-doutorando da ECA-USP. Membro do Grupo Poéticas Digitais da ECA-USP E-mail: mauriciotaveira@gmail.com portfólios <http://mauriciotaveirablog.wordpress.com/> <http://vimeo.com/channels/mauriciotaveira> Telefone (11) 8249-1155.

² É o espaço simbólico-matemático que surgiu a partir da interconexão da rede mundial de computadores. Conforme Pierre Lévy, ele é uma espécie de autoestrada eletrônica que se constituiu através de um conjunto de preceitos que se remetem fundamentalmente às normas dos programas de computadores, a dos cabos de cobre ou de fibras óticas, e das ligações por satélites. Em resumo: é o meio que permite a interação entre o universo da informação digital e o chamado mundo real.

computadores em sinais analógicos capazes de navegarem através de cabos de linha telefônica, coaxiais ou ópticos ou por meio de ondas de rádio, etc. A operação inversa também é possível. O *modem* converte igualmente os sinais analógicos em digitais.

As interfaces entre os diferentes sistemas informáticos são inúmeras. Pierre Lévy na obra *As tecnologias da inteligência*³ ao tratar do computador observa que no limite, no interior de um computador cada componente é uma interface. Todos estão interligados, de alguma maneira. O Sistema Operacional é a interface de comunicação entre os *hardwares* e os *softwares* aplicativos. O editor de texto é a interface entre o sistema operacional e a tela ou monitor. E este por sua vez é a de entre o editor de texto e o operador da máquina... O computador é "como um encaixe, um folheado, uma rede de interfaces sucessivas,"⁴ diz Pierre Lévy.

interfaces homem-máquina

Esta noção de "interface", isto é, como dispositivo, e estritamente utilizada na informática, é ainda muito estreita. Para ampliá-la recorreremos a uma segunda noção tratada pelo mesmo autor em destaque: a interface homem/máquina. Esse vocábulo "designa o conjunto de programas e aparelhos materiais que permitem a comunicação entre um sistema informático e seus usuários".⁵ Esse tipo de interface permite o diálogo entre o homem e a máquina. Sem essa conexão dificilmente a informática teria se popularizado.

Agora, por exemplo, nesse exato momento, ao redigirmos este texto, a tela e o teclado virtual de um iPad 1.0, dada a sua natureza físico-virtual, são as interfaces que nos liga ao programa que nos permite comunicarmos com o editor de texto que estamos usando - o *DocsToGo*. E este por sua vez é a interface do sistema operacional iOS 4.3. 3. E assim sucessivamente.

Um detalhe: não esqueçamos que entre uma interface há sempre possibilidade de encontrarmos outras. Entre a tela e nós, por exemplo, há outras interfaces. O programa que nos permite ler o que redigimos na tela do computador, antes dessa operação, passa por uma série de outras. Com ajuda do Sistema Operacional (iOS 4.3.3, por exemplo), tradutores e outros programas, o nosso *DocsToGo* converte, por exemplo, os "zeros" e "uns" da linguagem da máquina em sinais amigáveis ao homem. Passa da série numérica (formada por 0 e 1) para a escrita. Isto é, codifica as sequências numéricas em sinais de nosso sistema alfabético.

Assim, entre o que redigimos, vemos, lemos na tela há uma interface tradutora. Dessa forma, a tela e o teclado, seja este virtual ou físico, não são as únicas interfaces que nos ligam ao programa *DocsToGo*. Há uma cadeia de interfaces.

No entanto, segundo Pierre Lévy, utiliza-se ainda hoje essa acepção de interface, isto é, a de homem\máquina sem acrescentar quase nada ao termo. Pois, até o próprio vocábulo "interface" como dispositivo, no seio do computador, começou a ser empregado lentamente. Só com o passar do tempo, aos poucos, a expressão interface foi substituindo os termos

³ LÉVI, Pierre. *As tecnologias da inteligência*, São Paulo, Editora 34, 1993, p.178/9.

⁴ Idem, p.177

⁵ Ibidem, p.177.

“dispositivos de entradas e saídas”. A tela do computador, as impressoras por muito tempo foram vistas como dispositivos de “saídas” dos sistemas informáticos. E o teclado como de “entradas”. Conforme o autor⁶ em destaque essa era já se passou.

Hoje o computador pode ser visto como uma rede de interfaces sucessivas e continuadas que interfaceia o próprio homem e este, ao mesmo tempo, interfaceia o computador. Esta noção de interface colocou o homem e a máquina lado-a-lado. Nem o homem e nem a máquina agora são o centro, a referência.

outras interfaces

Pierre Lévy amplia mais esse conceito. Nessa nova acepção o vocábulo vai além do utilizado na informática. Ele trabalha também ao nível das tecnologias intelectuais. A relação do homem com as coisas, objetos, conforme esse alargamento do conceito é realizada por interfaces. “O livro que você segura em suas mãos, por exemplo, é uma rede de interfaces”, diz⁷. A “palavra” já surge como interface. Está conectada a um tipo de ressonância sonora, a vários fonemas. E igualmente se apresenta de várias formas, de acordo com uma caligrafia. Não se expressa, portanto, com uma única face. Os seus caracteres se exibem a nós emoldurados de inúmeras maneiras: com letras em **negrito**, em *itálico*, sublinhadas... e inscritas nos mais diversos suportes: tela do computador, *tablet*, telefone celular, papel, papiro, pergaminho, pedras etc.

Cada suporte é também uma interface. A embalagem romana, por exemplo, conecta o papel, a tela do computador, o *tablet*, o telefone celular, o papiro, o pergaminho, etc ao homem. E assim sucessivamente. Há uma infinidade de conexões entre e nas próprias coisas, isto é, entre e nas interfaces. Pois numa interface passam outras interfaces⁸.

O título, o resumo, a pontuação, a numeração das páginas são interfaces, por exemplo, deste texto. A pontuação liga as palavras. O título, o resumo são interfaces que ligam o leitor ao conteúdo da obra. E a numeração da página é a interface que localiza ao leitor o quanto ele já se debruçou sobre o volume deste trabalho. No entanto, estas interfaces - este texto ou outro texto qualquer, seja sob forma de linguagem de máquina e seus “zeros” e “uns”, seja na tela do computador, de um *tablet*, de um telefone celular, seja armazenado em CDs, DVD, *blu ray* ou sob forma de impressão em papel - somente foi possível graças a uma rede de interfaces que vêm de uma embalagem específica, a interface do alfabeto latino.

Tudo parece ser uma questão de conexões, de interface, de comunicação entre e dentro delas⁹. Esta noção de interface remete a basicamente dois tipos de operações: a de tradução e de estabelecimento de contato entre meios heterogêneos¹⁰.

As ferramentas, as diferentes máquinas, os artefatos em geral, a cognição vistas como processos são polias de transmissão. São figuras que se comunicam, e estão imiscuídas, imbricadas. São dispositivos já híbridos,

⁶ Ibidem, p.177

⁷ Ibidem, p.179

⁸ Ibidem, p.182.

⁹ Ibidem, p.183/4.

¹⁰ Ibidem, p.176.

múltiplos. São interfaces. Essa é sua vocação, diz Lévy¹¹. Interface, dessa forma, pode ser encontrada em quase todo o universo da comunicação humana e pode significar muitas coisas igualmente. Pode ser um conjunto de regras, um tabuleiro de xadrez, um filme, etc. É também um meio para um fim e cria, quase sempre, um certo tipo de *experiência*, por exemplo, quando um espectador ou interator interage com ela. Sem a experiência a interface, um filme ou vídeo são inúteis.

Aqui entendemos *experiência* como tudo o que já vimos, fizemos, pensamos ou sentimos. Diz respeito as nossas lembranças e o que pensamos e sentimos a partir delas. Não podemos experimentar nada que não seja uma experiência. Esta é difícil de descrevê-la porque não podemos tocá-la, vê-la, segurá-la e muito menos compartilhá-la. E não há possibilidade que duas pessoas possam compartilhar a mesma experiência em relação a coisas idênticas, afirma Jesse Schell na obra *A arte de game design – o livro original*¹². A experiência de cada pessoa sobre algo é completamente singular.

A experiência e sua natureza subjetiva, assim, cria um problema de comunicação entre as interfaces, particularmente na relação do homem com os objetos culturais. Isso dificulta, dessa forma, o trabalho do criador e construtor de interfaces. Este, antes de tudo, para superar a subjetividade da experiência deve compreender e dominar a natureza da experiência humana. Essa é uma tarefa nada fácil.

Interface e o tempo fílmico

Na obra *Linguagem cinematográfica*, Marcel Martin ao tratar do tempo do cinema afirma que nele encontramos 3 noções do tempo: o tempo da *ação*, o da *projeção* e o da *percepção*. O primeiro diz respeito ao tempo da diegese, o tempo ficcional, o relacionado com a duração da história. Se a história começa com o personagem central com 8 anos e este termina a narrativa com 30 anos, o tempo da ação é de 22 anos. Este tempo pode durar 5 minutos como também 200 anos, ele se relaciona com o tempo do desenvolvimento da história.

O tempo da *projeção* nos informa o tempo de duração da projeção do filme. Se a projeção do filme ou exibição a partir de um DVD, *blu ray* ou outra tecnologia similar, durar uma hora e meia ou duas horas, este é o *tempo da projeção*.

O *tempo da percepção* é o tempo da *experiência* por excelência. É um tempo subjetivo, singular como a experiência. É a forma ou maneira como o espectador ou interator se relaciona com o filme ou vídeo. Se esta é divertida, prazerosa, 3 horas de filme parecem ocorrer em 5 minutos. E se a experiência é desagradável, 5 minutos de filme parecem durar 3 horas. Esse tempo é individual, subjetivo e está ligado a história de cada espectador ou interator. E como já destacado, não há possibilidade de que duas pessoas possam compartilhar a mesma experiência em relação a mesma coisa, como um filme ou vídeo, por exemplo. A experiência de cada pessoa sobre um filme ou vídeo é completamente singular.

Assim, quando o *designer* cria uma interface de interação deve cruzar os dedos para que a experiência através dela seja prazerosa para o interator.

¹¹ Ibidem, p.181/2

¹² SCHELL, Jesse. *A arte de game design – o livro original*. Rio de Janeiro, ed. Campus, 2010, p.10.

E talvez nunca o *designer* verá realmente o resultado do seu trabalho, uma vez que se trata de uma experiência vivida por outra pessoa e que, portanto, não pode ser compartilhada.

Interface e fruição

Em relação ao entretenimento audiovisual podemos classificar a interface em dois tipos: a de natureza **linear** e a de natureza **interativa**. As clássicas e lineares como o livro, o filme, a peça de teatro, criam um tipo de experiência bem diferente das obras audiovisuais interativas, aquelas criam uma experiência linear. Há uma correspondência relativamente direta entre o que o diretor e montador criam e o que o interator ou espectador sente. Já as interfaces de natureza interativa proporcionam ao interator um outro tipo de experiência. Vejamos as diferenças.

A obra de arte reclama quase sempre um olhar paciente, demorado. Para sua fruição, em geral, exige o tempo do *flâneur*, o errante baudelairiano que perambulava pela grande cidade seguindo o ritmo dos passos das tartarugas e não o dos apressados passantes orientado pelo tempo abstrato, homogêneo do relógio.

Na pintura o encontro entre a sensibilidade e a subjetividade do artista e seu público manda a perseverança do *flâneur*. As informações que se encerram numa tela necessitam, em geral, de um tempo descompromissado para a realização do diálogo e a intersubjetividade entre o artista e seu público. É claro que há obras de arte que são realizadas para serem fruídas em altas velocidades.

No cinema o espectador já sabe que ao pagar o ingresso para uma sessão ele vai despende uma hora e meia ou de duas horas daquele dia para apreciar o objeto artístico. Num filme as informações não estão concentradas num único quadro. São distribuídas em centenas de planos e cada plano tem a duração média suficiente para o público lê-lo e interpretá-lo no tempo agenciado pelo cineasta e/ou pelo montador.

Muitas informações, claro, são "perdidas" durante a sessão. Mas diferente da pintura, cada espectador é "obrigado" a seguir a sequência do filme amparado por um ritmo - adequado para ver a obra - previamente estabelecido. Esse controle é mais ou menos uma garantia de que no final do último plano do filme o espectador terá um pleno usufruto da obra.

Na pintura, diferente do cinema, as informações estão contidas em um único quadro e para lê-las o público determina o seu tempo. Mas diferente do espectador de cinema, o público de uma exposição de pintura nem sempre reserva o tempo necessário para apreciação. O que nem sempre é suficiente para fruição pois, às vezes, na intenção de percorrer todo o espaço expositivo, o mesmo não reserva o tempo suficiente exigido de cada obra para sua fruição. Ele corre como o passante baudelairiano.

Num filme interativo o controle do tempo, do ritmo, do tamanho do plano é mais difícil para o diretor e o montador. O controle é relativo. Isso cria, dessa forma, um desafio maior para o trabalho do *designer* de interfaces interativas. O interator tem bastante controle, ou pelo menos algum, em relação ao ritmo e à sequência dos eventos e por consequência de sua própria experiência. É mais difícil assegurar qual experiência surgirá na mente do interator.

Como já destacamos, na pintura as informações estão contidas, em geral, em um único quadro e o seu público determina o tempo de lê-las. Nos filmes ou vídeos interativos o interator pode ser, em determinado

momento da narrativa, o senhor do seu próprio tempo para uma possível fruição, uma vez que ele tem o poder de parar a narrativa para pensar e acionar a partir de uma interface assim que ele desejar. Ele pode no limite, dependendo do tipo de interface, até sair do local, consultar outras pessoas, voltar depois e decidir o que fazer com o que lhe é solicitado.

Em filmes ou vídeos interativos não há possibilidade de fruição com a presença exclusiva do espectador de cinema tradicional, uma vez que a todo instante o filme para e exige a atenção daquele que não corresponde a seu apelo: o espectador.

E por que queremos abrir mãos desse controle que as obras lineares desfrutam? Essa é uma questão muito complexa. Talvez abdicamos de tudo pelo fascínio da experiência que a interface interativa cria. Há certos sentimentos de escolha, de liberdade, de responsabilidade, de realização e muitos outros que só estes tipos de interfaces podem oferecer.

Interface e transparência

Na relação entre o interator e o filme, aquele põe a sua mente dentro do mundo diegético, isto é o mundo ficcional. Este só existe lá na mente do interator. E também só é possível graças a uma série de interfaces. Estas, quando falham, a relação ou interação entre o espectador ou interator com o filme enfraquece.

Os espectadores ou interatores se projetam nos filmes ou vídeos e, a partir de determinado tempo, em alguns casos, até ignoram que a interface esteja lá, a menos que ela se torne de repente inadequada e confusa. A capacidade de uma pessoa projetar a sua consciência em um mundo diegético, e particularmente em tudo que vê e controla, é assustador. Mas isso só é possível se a interface tornar-se uma segunda natureza para o espectador ou interator.

A interface ideal é aquela que torna-se invisível ao interator ou espectador e deixa a imaginação deste completamente imersa no mundo ficcional. Para que isso ocorra sem nenhum problema, o desejo do *design* de interface deve corresponder o mais próximo possível dos sentimentos do espectador ou interator. Para não fracassar nesse objetivo o *designer* de interface deve ter em mente algumas questões como: a interface permite que o interator faça o que ele deseja sem pensar? É necessário aprender a usar a interface ou ela é intuitiva? Se não for intuitiva, ela pode se tornar intuitiva facilmente? Ela permite ser personalizada? Há algo nela que pode confundir o interator? Ela funciona bem em todas as situações como por exemplo em exibição em ambiente escuro, confortável e silencioso e em local barulhento e favorável a interferência externa, como a sala de TV de uma residência com algumas pessoas conversando.

Num filme interativo de narrativa clássica as interfaces devem ser adequadas, invisíveis e de preferência agradáveis aos sentidos. Isto é, não devem chamar a atenção do interator, e sim, devem fazer que o interator esqueça que elas estão ali.

Uma boa interface faz o que se espera dela: fácil manipulação e quem a usa sente que ela não interfere no andamento da narrativa. Ou seja, o interator sente-se no controle e ao mesmo tempo não percebe esse controle e a própria interface. Essa está lá e não está ao mesmo tempo.

Principais elementos da interface

A noção de interface, como já destacado, pode significar quase tudo no universo da comunicação humana. E para evitar confusão e compreendê-la de uma forma mais sistemática vamos apresentar suas partes constituintes.

Vamos tomar como exemplo a partir de agora sempre a relação de um interator com um filme ou vídeo interativo. E nesse tipo de relação a mais comum é a como mostrada no esquema abaixo.

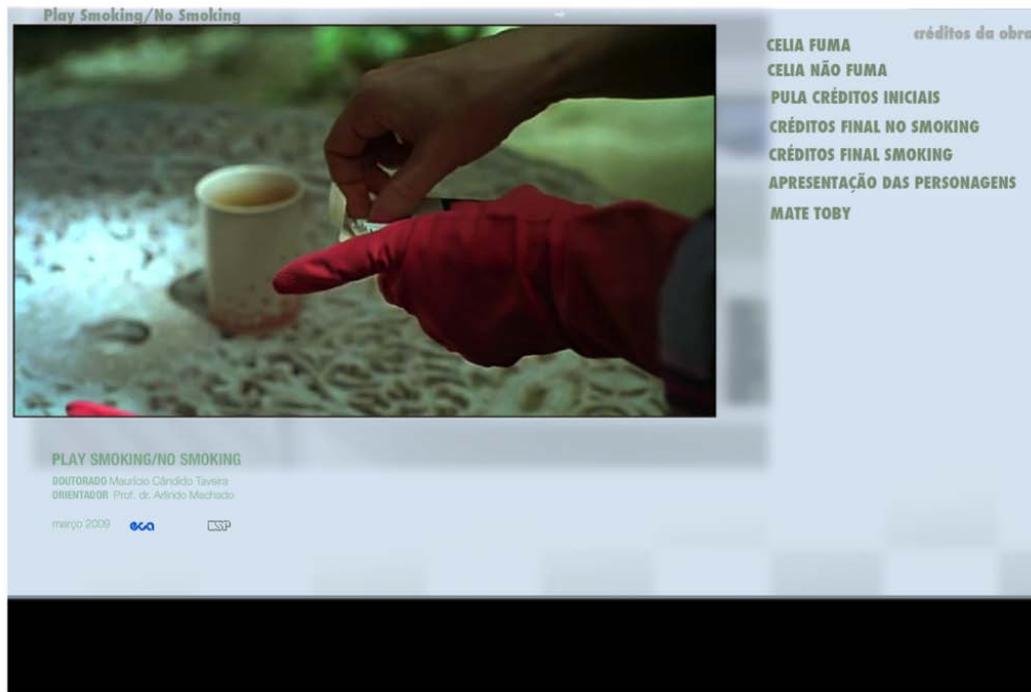


No nível mais simples, interface é tudo que está entre o interator e o filme ou vídeo. Que relação é esta? De que forma o interator pode fazer mudanças no mundo fílmico ou videográfico?

Em determinado filme interativo as mudanças podem ser realizadas, por exemplo, através de um teclado físico e um *mouse*. Chamaremos esses elementos de **interface física de entrada**. E nessa relação a tela permite ao interator ver o que está acontecendo no mundo diagético. A esse componente vamos chamar de **interface física de saída**.

Num filme interativo nem sempre as **interfaces físicas de entrada** e **de saída** estão conectadas diretamente ao mundo ficcional, na maioria das vezes há uma interface no meio, entre as **interfaces físicas de entrada** e **de saída**. Essa interface, dada a sua natureza virtual, chamaremos de **interface virtual** e ela igualmente como a **interface física** podem ser de **entrada** ou de **saída**. Na maioria das vezes são menus e botões virtuais que estão lá para permitir a interação do filme com o interator.

O vídeo interativo *Smoking/No Smoking* (2009), de minha autoria, é um dos muitos trabalhos que utilizam a **interface virtual** como meio de interatividade. Veja na figura abaixo *Celia fuma, Celia não fuma...*, *mate Toby* são as **interfaces virtuais de entrada** dos vídeos em destaque. E a resposta ao acionamento de cada uma delas na tela vídeo são as **interfaces virtuais de saída**.



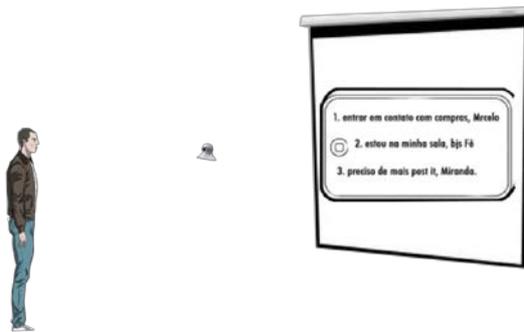
Além das **interfaces físicas de entrada** temos as **interfaces físicas-virtuais**. Hoje os *Tablets* e os telefones celulares são dispositivos móveis que podem se converterem em interfaces de interação com o vídeo ou filme interativo. O dispositivo é físico e o teclado é virtual. A partir dessa nova característica da interface o interator tem uma relação não mais somente física com a interface, mas também virtual. Ele se relaciona com uma **interface virtual** no próprio dispositivo e também com **outra** na tela da imagem. Veja as figuras abaixo.



Às vezes a camada virtual do filme ou vídeo é tão fina que é quase inexistente, imperceptível. Outras vezes, é muito densa, cheia de menus e botões virtuais que ajudam na imersão da narrativa, porém esses elementos não são partes do mundo ficcional, sempre, são partes da interface da obra.

A interface que capta desejos

Um outro tipo de interface que permite a interação com o vídeo ou filme são as que podemos nomear de **interface física-transparente**. Elas estão lá fisicamente e ao mesmo tempo não estão lá “visivelmente” interferindo na impressão de realidade criada pela diegese em uma narrativa clássica. Em *Arthur 2.0* – vídeo interativo em andamento - esse tipo de interface integra *softwares* e dispositivos que permitem a captação dos desejos de um interator a partir da interação do interator com a narrativa em uma TV ou projetor digital.



Atualmente há inúmeros programas informáticos que permitem operar nesse tipo de relação: interator/filme como **interface física-transparente**. Aqui destacamos o *Eyesweb* e o *Isadora*. Esses programas funcionam como sistemas de captura de informação e de interpretação de gestos do interator de um filme, por exemplo, através de uma *webcam*. Durante a exibição do filme uma *webcam* capta a imagem dos olhos do interator e a partir da entrada desses dados o programa mapeia os olhos. Um exemplo similar poderá ser visto em detalhes no *link* abaixo.

<http://ladygogogoch.blogspot.com/2011/06/itu-gaze-tracker-according-to.html>

O interator poderá interagir com o filme utilizando um óculos integrados com um dispositivo *eye-tracking*, por exemplo.

Tudo isso, claro, mediante uma decupagem especial da cena, uma mapeamento preciso da direção do olhar do interator e do tempo dispendido desse olhar em algumas áreas de decisão da narrativa. Por exemplo, um *close up* no telefone do personagem Arthur, no filme *Arthur 2.0*. Nesse plano temos em primeiro plano (pp) três mensagens simultaneamente:

Mensagem 1. entrar em contato com compras, Marcelo.

Mensagem 2. acabei de chegar, passe na minha sala, bjs Fê.

Mensagem 3. Arthur, preciso de mais post it, Miranda.

Nesse evento o interator poderá decidir inconscientemente, a partir da **interface física-transparente** (um sistema constituído de *softwares*, óculos, *webcam*, etc), com quem Arthur estará na cena seguinte: com Marcelo? com Fê? ou com Miranda? O programa faz um mapeamento da área do plano ou cena (conforme a decupagem) que o interator dispendeu mais tempo (a partir dos movimentos dos olhos) e aciona o plano e a cena seguinte apoiado em dados que vem diretamente do interator e de forma inconscientemente.

O interator decidirá, inconscientemente, que Arthur, como no exemplo da cena acima, vá ao encontro de Fê e não ao de Marcelo ou de Miranda. Em face disso o interator deverá sair satisfeito dessa experiência de interação, uma vez que esse sistema de interface (**interface física-transparente**) ao mapear os olhos do interator, mapeia também os seus desejos.

Mapeamento da interface

A forma como a interface física e virtual é mapeada interfere na narrativa e no mundo ficcional. Qual a aparência da **interface física e virtual de entrada e de saída**? Qual a melhor metáfora deve ser usada para mapeá-la? Ela é agradável para o interator quando ele a vê, a seleciona e a toca? É possível melhorar a **interface** para fazer o filme ou vídeo mais real na imaginação do interator? Todos esses elementos devem ser pensados no momento de mapeamento da interface.

Um outro detalhe: numa **interface física** ou **virtual**, seja de **entrada** ou de **saída** se a resposta ao comando a elas acontecer simultaneamente ao interator pressionar o controle físico (um clique, duplo clique no mouse, etc), a percepção do efeito é diferente de quando a resposta acontece alguns segundos depois. Um atraso na resposta, geralmente, é pouco desejável. O interator espera, em geral, ser atendido seus desejos no exato momento em que solicita mudança no mundo ficcional.

Um filme ou vídeo interativo não é necessariamente como um *game*, mas o interator, igualmente como o jogador, avalia, recebe estímulos e segue desafios propostos pelo roteiro da obra interativa. E para manter esse espírito o roteiro deve fornecer ao interator, do começo ao fim da narrativa, informações na medida certa para aquele continuar com interesse de prosseguir até o final do filme ou vídeo.

Esse desafio não é diferente da proposta do filme de narrativa clássica. Ou seja, o roteiro não deve revelar informações que são vitais para manter o interesse do espectador (e aqui o do interator) em seguir até o final da história. O roteiro e a interface são cruciais nesses instantes e devem fazer as seguintes questões. O que o interator quer saber? O que ele precisa saber? E o que ele deve sentir e o que queremos que ele deve sentir em determinado momento da história? Mapear esses desejos não é uma tarefa simples, mas se alcançados, temos meio caminho andado para garantir que o interator prossiga até o final da narrativa.

Voltando um pouco ao começo do texto... Lembram de nossos viajantes? Ligar, misturar, articular, agenciar, transportar, traduzir, transformar,

passar, interpretar, em suma, interfacear, também é sua vocação. Aquelas figuras são como um encaixe. Recebem, levam, carregam, propagam, conduzem, etc o conjunto das informações disponíveis em suas viagens. São formas híbridas, misturadas. E, por excelência, um operador de passagens. São corpos de tradução, interpretação. Ligam culturas, espaços, tempos diferentes; estabelecem contato com realidades, representações as mais distintas possíveis; levam, trazem, carregam as mensagens que circulam em meios próximos, distantes e heterogêneos. São interfaces. E elas, ao que parece, estão por todos os lados, em todos os meios, objetos culturais, artefatos técnicos e tecnológicos, textos escritos, filmicos etc.

O filme e suas conexões

Os filmes ou vídeos também são interfaces. E os são num sentido duplo. Eles são como os viajantes que chegam até nós. Trazem informações de outros espaços, meios, culturas, realidades as mais semelhantes e diferentes, distantes e heterogêneas. Eles conectam, traduzem, transmitem, enfim, interfaceiam dois meios e ordens de realidade, espaços e tempos distintos. Os filmes ou vídeos ligam, carregam, misturam, levam informação ao espectador ou interator onde quer que eles sejam projetados, atualizados¹³. São interfaces. Não é sem sentido então a clássica expressão: “devemos preservar as crianças dos filmes violentos, de sexo explícito, dos amorais, etc”. Num outro sentido nossos pais e os moralistas estão apenas dizendo que nossas crianças não devem se cruzar com determinados tipos de interfaces.

Já o filme antigo nos liga ao passado, ou pelo menos, aos sonhos e fantasmas dos construtores de mundo da época; nos liga também a sua técnica e estética. Os irmãos Lumières, Georges Méliès, Charles Chaplin, Orson Welles, Visconti, Hitchcock, Fellini, Antonioni, Godard, etc são exemplos. Suas obras são as interfaces que nos levam hoje ao passado e, através delas, nos articulamos, transportamos, misturamos com outros tempos, espaços, história, técnica e estética cinematográfica.

Assim entre as interfaces do filme ou do vídeo, igualmente como as interfaces do computador, há sempre possibilidade de encontrarmos outras. Pois elas, como já destacadas, são embutidas, dobradas e até o último invólucro encontramos dobras, camadas. No interior do plano, das cenas e das sequências, os conteúdos filmicos são também encaixados. E são de tal forma que há sempre probabilidade de encontrarmos um novo encaixe.

Bibliografia

BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens*. Campinas, Papyrus, 1997.

BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.

_____. *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern*

¹³ O termo “atualizado” é empregado aqui com o sentido de enfatizar que o filme antes de sua projeção ele está apenas em potência, são rolos de películas. E somente durante a sua projeção é que ele se apresenta, ou melhor, se atualiza ao espectador. A mesma analogia pode ser empregada para as obras audiovisuais como o vídeo armazenado no DVD, Blu ray ou no HD do computador, tablet ou em nuvem em um servidor da web.

Movies. Berkeley: University of California Press, 2006.

BURCH, Noel. *Práxis do cinema*. São Paulo, Perspectiva, 1992.

EISENSTEIN, Serguei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro, Zahar, 1990.

JENNIFER, Preece; YVONNE, Rogers; HELEN, Sharp. *Design de interação – além da interação homem-computador*. Porto Alegre, Bookman, 2005.

LÉVI, Pierre. *As tecnologias da inteligência*, São Paulo, Editora 34, 1993.

_____. *O que é virtual*, São Paulo, Editora 34, 1996.

JOHNSON, Steven. *Cultura da interface*. Rio de Janeiro, Zahar, 2001.

PRADO, Gilberto; DONATI, Luisa; CARVALHO, Hélio. "Sites na WEB: considerações sobre o Design Gráfico e a Estrutura de Navegação". In: *Cadernos da Pós-Graduação*. Instituto de Artes/Unicamp, Campinas, ano 1, vol.1, n.1, 1997, p.27-39.

SCHELL, Jesse. *A arte de game design – o livro original*. Rio de Janeiro, ed. Campus, 2010.

TAVEIRA, Maurício Cândido. *Interface, linguagem e fruição nas obras interativas Play smoking/no smoking e Collabore*. São Paulo, ECA-USP (tese de doutorado), 2009.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas, Papyrus, 1997.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico. A opacidade e a transparência*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1984.