

Nelson Zagalo

**EMOÇÕES INTERACTIVAS
DO CINEMA PARA OS VIDEOJOGOS**



Ficha técnica

Título:

Emoções interactivas. Do cinema para os videojogos

Autor:

Nelson Zagalo

Sítio Web

www.emocoesinteractivas.net

Colecção:

Comunicação e Sociedade — n.º 18

Director da colecção:

Moisés de Lemos Martins,

Centro de Estudos Comunicação e Sociedade da Universidade do Minho

Capa:

Frederico da Silva

Coordenação editorial:

Rui Grácio

Design gráfico e paginação:

Grácio Editor

Impressão e acabamento:

Tipografia Lousanense

1ª Edição: Novembro de 2009

Dep. Legal: 301062/09

ISBN: 978-989-96375-1-1

© Grácio Editor

Avenida Emídio Navarro, 93, 2.º, Sala E

3000-151 COIMBRA

Telef.: 239 091 658

e-mail: editor@ruigracio.com

sítio: www.ruigracio.com

Reservados todos os direitos

Introdução

Estamos perante novas formas de mediação, media interactivos¹, que permitem o aparecimento de novos artefactos e de novos modelos de comunicação, sejam estes de ordem sintáctica, semântica ou pragmática (Watzlawick, et al, 1967). O aparecimento de sistemas digitais com interacção gráfica, nomeadamente através de tecnologias de realidade virtual (RV), deu lugar à criação dos chamados ambientes virtuais. Ambientes que permitiram o desenvolvimento de novos níveis de representação, capazes de proporcionar a criação de novos modelos de videojogos.

São evidentes as diferenças que separam um objecto narrativo mediado por *media* tradicionais, como o cinema, e um objecto suportado pelos media interactivos, como os videojogos. Desde o aparente processo de autoria partilhada (Glassner, 2001) ao fenómeno perceptivo da imersividade, passando pela dimensão da interactividade, que está no cerne da distinção e inovação deste novo *medium*, várias são as estruturas que estabelecem a fronteira.

Assim, um ambiente virtual pode ser de ordem narrativa, mas é sempre por natureza um ambiente interactivo. É um objecto digital que se define, em sentido lato, como uma “navegação tridimensional em tempo real” (Vince, 2003). No entanto, enquanto narrativo e interactivo, este não é apenas responsável por uma inovação, mas é ele próprio também responsável pelo chamado “paradoxo narrativo”; isto é, quanto menos controlo o autor tem sobre a narrativa, menos esta parece tornar-se interessante para o receptor. Por outro lado, a manutenção de um controlo por parte do autor parece limitar a suposta liberdade que um mundo virtual pressupõe oferecer. Ou seja, estamos perante uma necessidade de balanceamento sobre o “conflito entre as estruturas narrativas pré-definidas – especialmente o enredo (plot) – e a liberdade que o ambiente virtual oferece ao utilizador (Louchart, 2003).

A liberdade está na essência da RV, oferecendo ao *experienciador*² um espaço e tempo virtual, praticamente infinito. “Na RV, a realidade não é tão fechada, ela é verdadeiramente aberta. O utilizador tem o espaço aberto e tempo ilimitado” (Zagalo et al, 2003a). Como resposta a esta

¹ O conceito de media interactivos surge aqui como uma tentativa de ultrapassar o denominado e ultrapassado termo de novos media, justificando-se pela característica que em nosso entender diferencia verdadeiramente os chamados novos dos tradicionais.

² *Experienciador* – termo não existente na língua portuguesa mas que julgamos ser capaz de traduzir com maior coerência o aspecto sensorio e menos o aspecto pratico da experimentação.

imensidão espaço-temporal, o autor vê-se obrigado a criar mais possibilidades do que aquelas que o receptor pode experienciar. Assim,

“(...) este paradoxo surge porque criando muitas possibilidades leva a diferentes cadeias de eventos possíveis, e a maior parte não será muito interessante. Isto é óbvio se considerarmos que você, o leitor, possui imensas acções possíveis para escolher [...] Ou considerando que a maior parte das histórias são construídas para um clímax. Para chegar a um clímax, é necessário que uma série específica de eventos ocorra, limitando severamente o número de caminhos possíveis para lá chegar.” (Uijlings, 2006)

Aqui chegamos ao problema do *envolvimento*³ com o artefacto, a infinidade de escolhas, espaço, tempo, acções, entre outras. Cria, então uma espécie de ausência de interesse, que é fundamental na criação de afectividade para com qualquer artefacto artístico (Tan, 1996).

Desta forma, o debate à volta da construção de narrativas interactivas em ambientes virtuais tem sido bastante convulsivo nos últimos anos (Laurel, 1993; Murray, 1997; Cavazza, 2001; Crawford, 2005) apontando maioritariamente no sentido estruturalista tudo em nome de uma narrativa algorítmica⁴. Mark Barret refere o cíclico debate à volta desta questão ao longo da última década.

“Não é segredo nenhum que o interesse académico pela indústria interactiva explodiu nos últimos anos, mas está a acontecer uma reviravolta nos artefactos. Como forma de arte expressiva, a interactividade ainda está na sua infância, e um dos principais problemas do medium – storytelling interactivo⁵ – ainda precisa de ser quebrado. Através da última década uma miríade de tentativas comerciais falhadas providenciaram um número de lições importantes, uma das quais é que as capacidades centrais da indústria

³ O termo “envolvimento” é utilizado neste livro como uma tradução do termo inglês “engagement” no sentido em que este é usado em inglês, nomeadamente nas artes filmicas, para definir a relação entre o receptor e a obra.

⁴ Uma estrutura narrativa passível de parametrização e adaptabilidade a novas ideias e temas

⁵ Como podemos ver nesta tradução do original inglês, optámos por não traduzir a palavra storytelling. A razão prende-se com dois factores: a aceitação do termo para definir um campo de estudos a nível internacional; e o facto de não existir uma palavra de tradução directa do conceito. Storytelling traduzir-se-ia por “contar histórias”. A possível tradução de “Interactive Storytelling” para “Narrativas Interactivas”, uma vez que se fala da aplicação da interactividade em momentos do processo criativo da história diferentes.

na premissa avaliativa, assim como na literatura do *design*, desenvolveu duas listas de condições genéricas para as emoções positivas e negativas.

Condições para Emoções Positivas	Condições para Emoções Negativas
Calor, lugares com iluminação confortável	Alturas
Clima temperado	Repentinos e inesperados sons altos e luzes brilhantes
Sabores e cheiros doces	Objectos que parecem vir de encontro ao sujeito
Brilho, cores altamente saturadas	Extremo calor ou frio
Sons “sedativos” e melodias simples e rítmicas	Escuridão
Musica e sons harmoniosos	Luzes brilhantes ou sons altos extremados
Carícias	Vazio, terrenos planos (desertos)
Caras sorrindo	Terrenos cheios ou densos (florestas ou selva)
Batidas rítmicas	Multidões de pessoas
Pessoas “atractivas”	Cheiro a podre ou comida em deterioração
Objectos simétricos	Sabores amargos
Objectos arredondados e macios	Objectos afiados
Sentimentos, sons e formas “sensuais”	Sons abruptos e “ásperos”
-	Sons discordantes e “desarmoniosos”
-	Corpos humanos deformados
-	Cobras e aranhas
-	Fezes humanas (e o seu cheiro)
-	Fluidos do corpo dos outros
-	Vómito

Tabela 1: Listas de condições de afecto positivo/negativo (Norman, 2003:29-30)

De salientar que esta listagem de Norman se enquadra no âmbito dos exemplos já apresentados por Damásio relativamente à emoção como tendo uma função essencial na sobrevivência da espécie.

“(...) tamanho (animais de grande porte); uma grande envergadura (águias de voo); o tipo de movimento (como o dos repteis); determinados sons (como os rugidos); determinadas configurações do estado do corpo (a dor sentida durante um ataque cardíaco)” (1999:146)

Da Expressão e Comportamento

Do anterior Diagrama 2 percebe-se como última implicação da emoção, o comportamento. O comportamento é a face mais relevante da emoção no que respeita à comunicação, é a fonte de expressão da emoção. É por via dos comportamentos específicos produzidos por cada emoção que comunicamos os estados emocionais. Comportamentos afectados não só pela cognição mas também pelas alterações biológicas automáticas que são externas, dadas a ver ao outro.

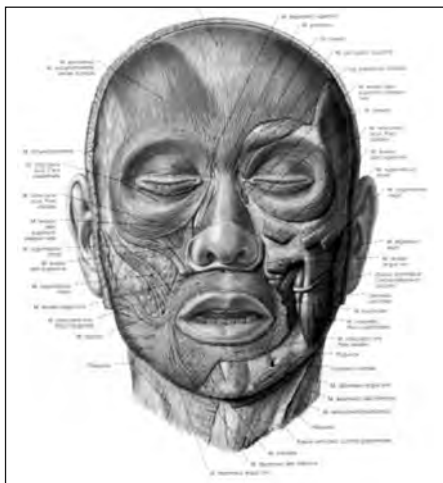


Fig. 3: Músculos da face

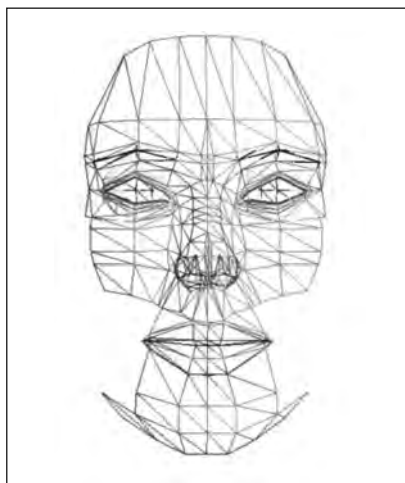


Fig. 4: Modelação 3d da face

Em 1872, Darwin publica o primeiro grande estudo sobre a expressão de emoção nos humanos e animais, partindo de uma abordagem biológica e evolucionária em busca dos comportamentos, procurando quebrar o tabu da distinção entre emoção humana e emoção animal, perseguindo o seu objectivo de declarar a emoção como mais um processo universal, biológico e,

3 Da ilusão cinematográfica

“A arte se dirige a todos, na esperança de criar uma impressão, de ser sobretudo sentida, de ser a causa de um impacto emocional.” (Tarkovsky, 1986: 40)

No interesse deste projecto, o estudo da ilusão fílmica tem dois objectivos concretos: em primeiro lugar, isolar a ilusão no cinema como o elemento que em nossa opinião funciona como motor do imaginário e ao mesmo tempo como fonte de poder emocional, verificando de que modo esta se desenvolveu desde a inocência do realismo da chegada do comboio a La Ciotat (ver Fig. 23) até aos níveis altamente sofisticados, derivados do CGI (ver Fig. 24). Em segundo lugar, relacionar o artifício ilusório fílmico com a necessidade de simulação do real da RV. Ou seja, demonstrar que o cinema caminhou em direcção à ilusão perfeita, criando a representação última da ilusão, a simulação, ou seja uma capacidade de se fazer passar por real que a RV tanto procura com o incremento das suas capacidades tecnológicas. Assim, vamos procurar perceber através desta revisão de momentos marcantes, não só como as tecnologias e o cinema evoluíram, mas sim em que direcção o fizeram e com que objectivos.



Fig. 23: *L'Arrivée d'un train à La Ciotat* (Lumière, 1895)



Fig. 24: *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe* (2005)

Desse modo, vamos proceder à análise das capacidades de ilusão inerentes ao cinema; estabelecer uma aturada análise de momentos históricos nos quais a ilusão se mostrou prevalente sobre outras dimensões ou perspectivas da arte cinematográfica; identificar personagens da história do cinema que se tenham destacado pela criação de ilusões; levar em linha de conta géneros e teorias cinematográficas que contribuíram para o crescendo da ilusão no cinema. Por fim, definir as diferenças entre a ilusão decorrente do objecto estético e a resultante da representação ficcional.

3.1 Ilusão filosófica

A ilusão apresenta-se ao nível do senso comum actual como uma capacidade humana para acreditar no irreal. Mas a discussão sobre o que é real e o que é ilusão acompanha-nos há milhares de anos. Embora aqui possamos apenas relatar o que conhecemos dos escritos dos nossos antepassados gregos, podemos considerar que esta questão terá começado bem antes, isto, se tivermos em conta alguns dos pensamentos budistas (Rinpoche, 1992) que retratam este tipo de questões e que terão sido mantidos por via oral até ao aparecimento da escrita. Relacionando os pensamentos budistas e o pensamento grego, poderemos perceber que esta é uma questão fortemente ligada à meditação ou indagação introspectiva. Ou seja, o questionamento sobre o real, apresenta-se como um motivo complexo e incapacitante de argumentação, para quem não consiga ultrapassar uma determinada fronteira de abstraccionismo perante o mundo, sendo assim um assunto pouco habitual no questionamento geral do senso comum.

Platão encarava a realidade como qualquer coisa que transcendia a experiência, considerava a existência humana como uma imagem transitória daquilo que a realidade era. Com a “alegoria da caverna” (380 a.C.) alerta-nos para o facto de os nossos sentidos funcionarem como maus filtros de realidade, deturpando por completo a realidade que até nós chega. Sendo o mundo inextrincavelmente dependente do conhecimento sensorio, defendia que o mundo que nós conhecemos, como tal, sofre de deficiências de nível estético e moral. Ou seja, somos dominados pela aparência em contraste com a realidade e só a contemplação filosófica nos poderá levar à verdade.

Assim, Rosset, (1976) seguindo a via filosófica, definiu a função fundamental da ilusão, como, a capacidade de proteger o real. Para realizar essa protecção, a ilusão assenta numa estrutura baseada no desdobramento do real e não na sua negação. Ou seja, na ilusão dá-se o fenómeno da duplicação do real criando assim um Duplo e um Outro passando o real a ser o Duplo e o Outro a ser o absoluto real inatingível. Seguindo este raciocínio e passando-o para a reflexão Estruturalista da linguagem, foi à seguinte conclusão que Saussure (1916) chegou, o real só existe através da linguagem. Para Saussure, o objecto só existe enquanto significado para nós humanos, enquanto este não possuir nome, não existe. O signo composto por Significado — Significante, corresponde respectivamente ao Duplo — Outro, de Rosset. A evolução deste pensamento para uma corrente Pós-Estruturalista, através de alguns autores como Barthes (1966), vai ainda mais longe e onde o real existia para servir a linguagem, passa o sujeito a existir dependente da linguagem. É a linguagem quem determina o que

Índice de conteúdos detalhado

Agradecimentos	5
Prefácio	7
O que falta a uma narrativa interactiva para ser filme?	11
Nota de abertura	15
Introdução	17
O problema	20
A relevância	22
A abordagem	24
PARTE I	29
1. Natureza da Emoção Humana	31
1.1 O que é a Emoção?	31
1.2 Perspectiva Clássica	32
1.3 Perspectiva Contemporânea	35
1.4 Níveis e Espectro da Emoção	47
2. Comunicação Afectiva	53
2.1 Processo de Comunicação	53
2.2 Estado-da-arte da Computação Afectiva	62
3. Da ilusão cinematográfica	73
3.1 Ilusão filosófica	74
3.2 Ilusão psicológica	75
3.3 A Realidade aparente no cinema	77
3.4 Revisão da ilusão cinematográfica	79
3.5 A virtualização como ilusão	107
4. Cinema e tecnologia	111
4.1 Base tecnológica	111
4.2 Ciberespaço – a abstracção digital	113
4.3 O primeiro passo – <i>Tron</i>	114
4.4 Conflito <i>media</i> /mensagem – <i>The Matrix</i>	118
4.5 O novo Storytelling Virtual - <i>eXistenZ</i>	129
4.6 De Volta ao Real – <i>Artificial Intelligence: AI</i>	137
4.7 A tecnologia digital sobre o cinema	141
4.8 Conclusões	147
5. Cinema de Entretenimento	149
5.1 Entretenimento ou Arte	149
5.2 Teorias da Emoção Fílmica	154
5.3 Modelo Formalista da Narrativa	160
5.4 Conclusões	176
6. Propriedades dos Ambientes Virtuais	177
6.1 Evolução da RV	180

6.2 Tempo-real.....	186
6.3 Interactividade.....	187
6.4 Navegabilidade	194
6.5 Imersividade	200
7. Entretenimento digital	207
7.1 Teorias de análise dos artefactos	210
7.2 Modelo de análise do Entretenimento Narrativo.....	214
8. Storytelling Interactivo	223
8.1 Videojogos.....	224
8.2 Estudo comparativo da evolução do género.....	234
8.3 Conclusões.....	254
PARTE II.....	255
1. Estudo Empírico do Espectro Emocional.....	257
1.1 Teoria fundamental do estudo.....	259
1.2 Metodologia de Estudo	263
1.3 Análise dos dados.....	276
1.4 Comparação Filmes / Videojogos	283
1.5 Conclusões.....	285
2. Problemática da Divergência Emocional.....	287
2.1 Efeitos da problemática.....	287
2.2 O Paradoxo da Emoção (Inter)activa.....	299
3. Análise de Conteúdos	303
3.1 Ambientes.....	303
3.2 Personagens	317
4. Avaliação de classes e parâmetros	327
4.1 As fases.....	328
4.2 Metodologia e sequências	330
4.3 Análise de dados	334
5. Correlação de classes e parâmetros	343
5.1 Ambientes em RV	343
5.2 Personagens virtuais	353
6. Caso Específico da Tristeza	361
6.1 O Vínculo	361
6.2 A Quebra.....	362
6.3 Interactividade Passiva	363
Conclusão	367
Referência Bibliográfica.....	373
Referência Filmográfica e Televisiva	390
Referência Multimédia e de Jogos Digitais	393