

Arthur 2.0 e a interface que capta desejos

Maurício Cândido Taveira
Pós-Doutorando em Artes Visuais
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
mauriciotaveira@gmail.com

Gilberto dos Santos Prado
Prof. Titular do Departamento de Artes Visuais
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
gtoprado@ajato.com.br

Resumo Quando vemos um filme não esperamos que nossas ações interfiram na narrativa, não experimentamos o sentimento de agenciamento. Porém, em alguns filmes digitais podemos nos defrontar com situações em que a narrativa é dinamicamente alterada pela nossa participação. Podemos interferir na história e ajudar personagens resolverem seus problemas. O artigo propõe esta reflexão através do roteiro e discussão sobre o sistema de interface física-transparente do filme interativo Arthur 2.0, em fase de produção. Esse sistema integra softwares e dispositivos que permitem o mapeamento dos olhos do interator a partir de óculos integrados com um dispositivo eye-tracking.

Palavras-chaves: interface, interface física transparente, filme interativo, agenciamento.

Resumen: Cuando vemos una película no esperamos que nuestros actos interfieran con la narración, no experimentamos la sensación de agencia. Sin embargo, en algunas películas digitales podemos enfrentar situaciones en que de forma dinámica la narración cambia por nuestra participación. Podemos interferir la historia y los personajes para ayudar a resolver sus problemas. El artículo propone la reflexión a través del guión y la discusión sobre el sistema de interfaz física transparente de la película interactiva Arthur 2.0, en fase de producción. Este sistema integra software y dispositivos, permitiendo el mapeo ocular del interactor con gafas integradas a un dispositivo eye-tracking.

Palabras clave: interfaz, interfaz física transparente, película interactiva, agencia.

1. Considerações 1.0 sobre filme e a noção de agenciamento

Quando vemos um filme no cinema não esperamos que nossas ações interfiram na narrativa, isto é, não experimentamos o sentimento de *agenciamento*. No entanto em alguns deles podemos nos defrontar com situações em que a narrativa é dinamicamente alterada pela nossa participação. Podemos interferir na história e ajudar, por exemplo, os personagens a resolver seus problemas e desejos. Estamos diante dos chamados filmes interativos.

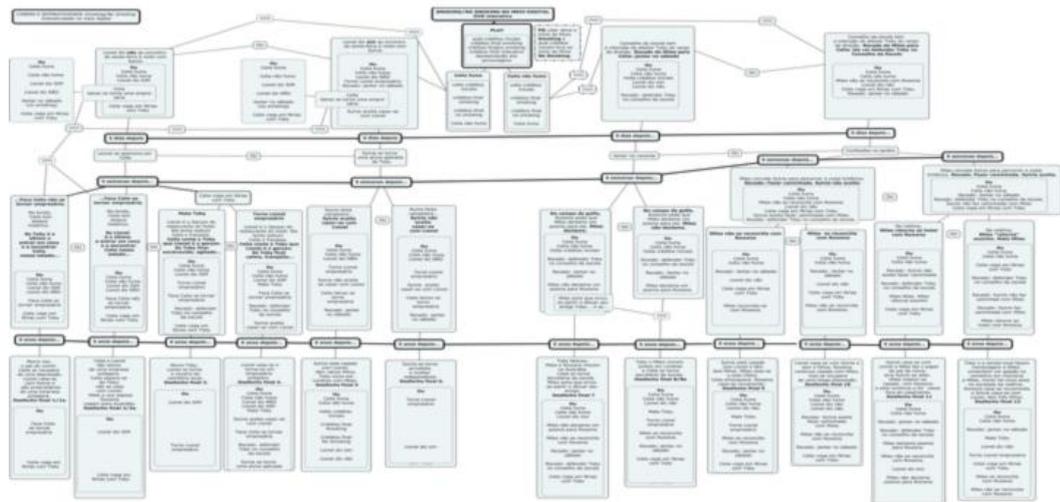
Um detalhe: aqui entendemos agenciamento conforme (MACHADO, 2009: 173-181) no texto Regimes de Imersão e modos de Agenciamento. Agenciamento (Agency): “É o termo que os povos de língua inglesa utilizam para designar a sensação experimentada por um interator de que uma ação significativa é resultado de sua decisão ou escolha (...) é experimentar um evento como o seu agente, como aquele que age dentro do evento e como o elemento em função do qual o próprio evento acontece”.

Os filmes *Smoking* e *No Smoking* (1993), de Alain Resnais, realizados em um meio analógico não provocam o sentimento de agenciamento, mas introduzem uma novidade antes da proliferação dos filmes propriamente interativos: simulam interatividade. São as obras audiovisuais, realizadas em películas, de melhor êxito entre as várias tentativas de simulação de “interatividade” com o espectador. Cada uma oferecem ao espectador 6 finais diferentes. Mas os filmes fracassam quando obrigam o espectador a apenas seguir os 12 finais possíveis da narrativa. Em nenhum momento o espectador se torna um interator e experimenta a ação ou evento como agente. Temos apenas a figura do espectador que assiste passivamente aos dramas dos personagens. Em nenhum momento ele pode “ajudar” a realizar os desejos e o destinos de cada um deles. Os desencadeamentos narrativos, por exemplo, são independentes das vontades do espectador.



Fluxograma dos filmes *Smoking* e *No Smoking* (1993), de Alain Resnais

O DVD interativo *Play Smoking/No Smoking* (2009)⁸⁷, de Maurício Taveira – uma remontagem dos filmes *Smoking e No Smoking* (1993), de Alain Resnais, propõe uma nova experiência de se relacionar com estas obras de Resnais - transforma o espectador em interator. Em *Play Smoking/No Smoking* (2009) o interator “navega” “decidindo” o destino das principais ações dos personagens centrais. Embora o controle daquele não seja soberano, absoluto, ele tem a possibilidade de realizar muitos das vontades dos personagens e também os seus próprios desejos.



— Fluxograma do DVD interativo *Play Smoking/No Smoking* (2009), de Maurício Taveira



Taveira Um dos menus do DVD interativo *Play Smoking/No Smoking* (2009), de Maurício

⁸⁷ *Play Smoking/No Smoking* é um DVD interativo que é parte integrante da tese de doutorado de Maurício Taveira. Tem como título: *Interface, linguagem e fruição nas obras interativas Play Smoking/No Smoking e Collabore*. Foi realizado em 2009, na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

Em *Play Smoking/No Smoking* (2009) o interator, por exemplo, decide se Lionel e Celia se tornam empresários, se Celia viaja em férias com Toby, qual o recado de Miles para Celia, ou o recado Sylvie para Miles, dentre outras.

No entanto essas possibilidades de escolhas ou decisões força o interator a se relacionar com a obra de forma sempre muito consciente. E ao mesmo tempo ele é obrigado a carregar em suas mãos um objeto que não é natural para uma sessão cinematográfica: um controle remoto ou mouse de computador. A todo instante o interator é solicitado a participar do filme, porque este pára e exige a atenção dele.

Assim a narrativa e a impressão de realidade são suspensas e criam um tempo que não existe numa projeção cinematográfica: o tempo do interator parar para pensar, mesmo que ínfimo, e acionar o controle remoto ou clicar o mouse do computador. Esse tempo é de controle total do interator. Ele pode sair, refletir, consultar outras pessoas, voltar e decidir o que fazer com a questão que lhe é colocado para resolver. No limite, a ilusão e a impressão de realidade deixam de ser totalmente controladas, conforme é garantida numa sessão cinematográfica. Há muitas interferências e a principal dela ocorre pela própria forma do interator se relacionar com obra.

2. Interface e o filme Arthur 2.0

O DVD interativo *Play Smoking/No Smoking* (2009) obtém êxito no quesito interatividade e de fato potencializa o poder do interator. Este torna-se um agente e age em muitos dos desencadeamentos narrativos, mas a obra enfraquece dramaticamente. Pois exatamente no ápice de cada cena ou sequência dramática a narrativa pára e temos a ruptura da ilusão e da impressão de realidade. O interator volta a consciência de que está assistindo a um filme quando lhe é solicitado a clicar o mouse ou controle remoto. Estas interfaces, dessa forma, rompem com a magia e a impressão de realidade produzida pelo espetáculo cinematográfico de estrutura clássica.

No entanto, esses tipos de interfaces ampliam as condições de realização audiovisual à medida em que a imagem digital armazenada num CD, DVD ou BLU RAY pode produzir obras mais interativas do que as impressas numa película, como os filmes *Smoking* e *No Smoking* (1993), de Alain Resnais ou em outro meio tradicional. Elas limitam também, porque ainda estamos na pré-história do desenvolvimento tecnológico das interfaces de interação com o meio audiovisual. Elas causam ainda empecilhos para operar com alguns tipos de narrativa audiovisual, particularmente os filmes do cinema clássico.

Acerca das limitações do uso do mouse e do controle remoto como interface - conforme já destacado estas interfaces provocam o rompimento com a impressão de realidade e com a cena ilusionista, pois à medida que somos obrigados a parar a história e manipulá-las, a diegese, isto é, o mundo ficcional, enfraquece. Imediatamente saímos da cena ilusionista para o mundo da consciência. Damo-nos conta de que estamos assistindo a uma obra numa superfície plana e que estamos vendo uma obra audiovisual.

Acreditamos que a estrutura do cinema clássico de tradição griffithiana tal como a entendemos hoje não se adequa, talvez, perfeitamente a essa nova forma de contar história, a partir desses tipos de interfaces. A modernidade atual das principais

interfaces tais como controle remoto, mouse, console wii, etc, ajusta-se, nas devidas proporções, à linguagem do cinema moderno. Uma tradição de cinema que exige, de certa forma, uma maior consciência do espectador, ou melhor, do interator, nesse caso. Isto é, um cinema “mais transparente” e que não esconde do espectador os seus mecanismos de representação.

O projeto do filme interativo *Arthur 2.0* (2012 - em fase de produção) emergiu exatamente dessa reflexão e tem a intenção de conciliar esse problema que parece não ter uma solução tão simples: que tipo de interface permite contar uma história interativa de narrativa clássica sem a suspensão da ilusão e do rompimento de impressão de realidade? Apresentaremos nas seções seguintes alguns rudimentos da interface que denominamos de *Interface física-transparente* e que está desenvolvendo para o filme em destaque.

3. 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, 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 a interface deve responder da forma mais adequada possível os desejos do espectador ou interator. A interface, por exemplo, deve permitir que o interator faça o que ele deseja sem pensar. Nada dela não deve perturbá-lo. E ao mesmo tempo a interface deve funcionar bem em todas as situações, seja em uma exibição em ambiente escuro, confortável e silencioso e seja 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 de um filme deve fazer 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.

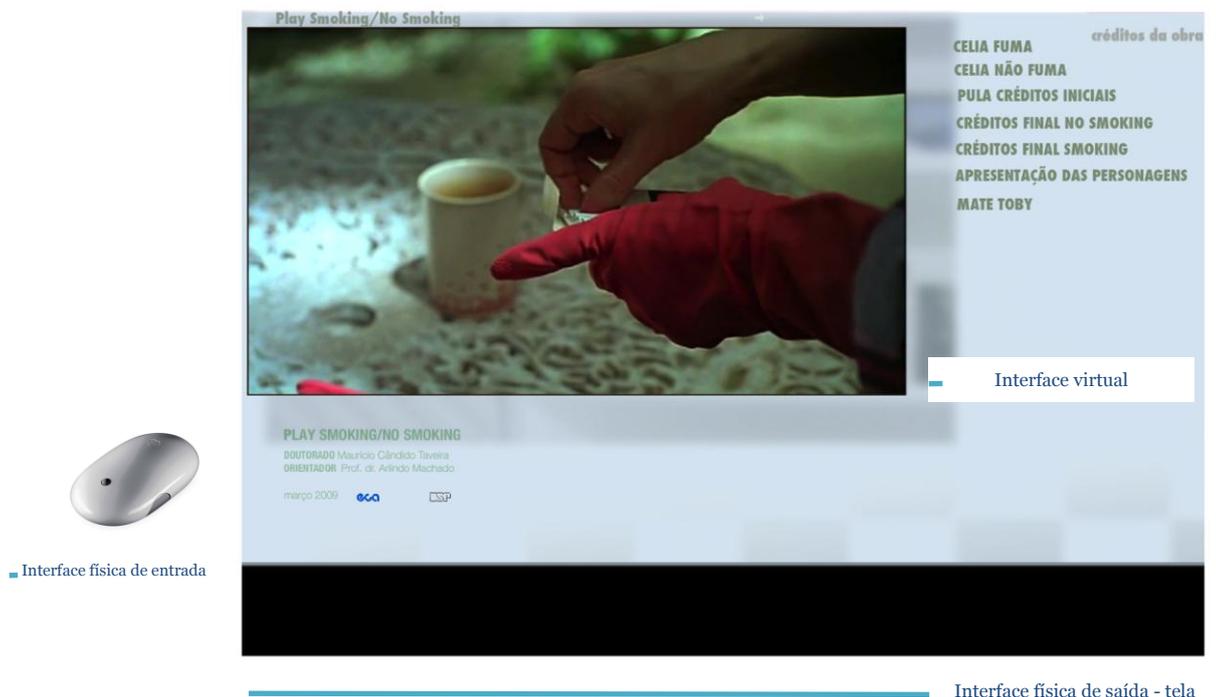
4. Acerca da interface para meio audiovisual

A noção de interface, hoje, pode significar quase tudo no universo da comunicação humana. E para evitar confusão e compreendê-la melhor vamos apresentá-la de uma forma mais sistemática.

Vamos tratá-la a partir de agora sempre na relação de um interator com um filme interativo. E no nível mais simples dessa relação, interface é tudo que está entre o interator e o filme. Que relação é esta? De que forma o interator pode fazer mudanças no universo filmico?

Em determinados filmes interativos as mudanças podem ser realizadas 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 diegético. A esse componente, quer dizer, a tela, vamos chamar de *interface física de saída*.

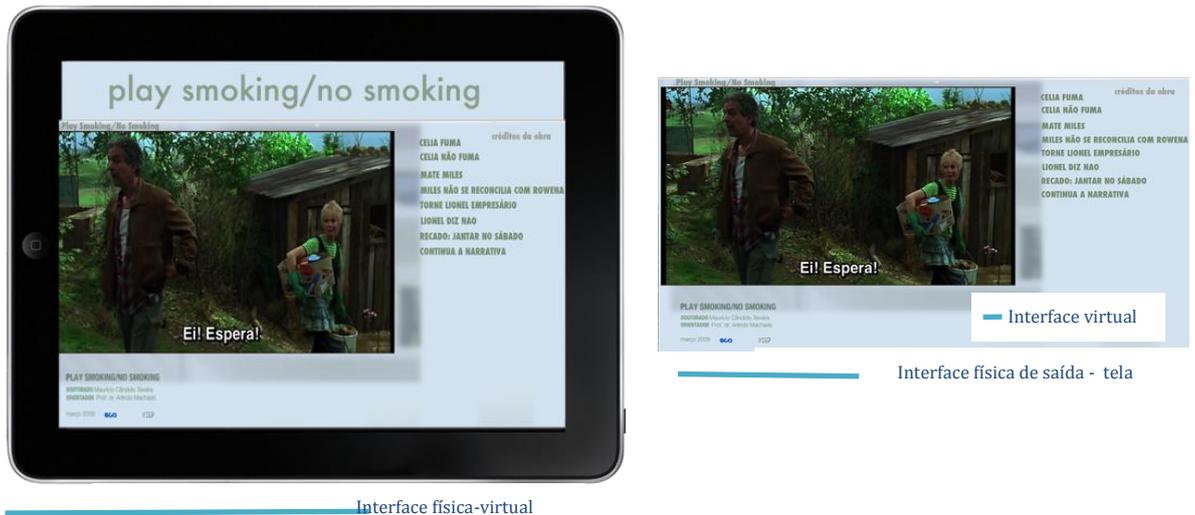
Num filme interativo nem sempre as *interfaces físicas de entrada* (*mouse*, controle remoto, por exemplo) e de saída (tela) estão conectadas diretamente ao mundo ficcional, na maioria das vezes há uma interface no meio, entre as *interfaces físicas de entrada* e *de saída*. Essa interface, dada a sua 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 DVD interativo *Play Smoking/No Smoking* (2009), de Maurício Taveira, é um dos muitos trabalhos que utilizam a *interface virtual* como meio de interatividade. Veja na figura acima *Celia fuma*, *Celia não fuma*, *Pula créditos iniciais*, *Créditos final No Smoking*, *Créditos fina Smoking*, *apresentação das personagens*, *Mate Toby* são as *interfaces virtuais de entrada* das sequências em destaque. E a resposta ao

acionamento ou atualização de cada uma delas na tela 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 filme. 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.



As vezes a camada virtual do filme 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.

5. Interface física-transparente

Um outro tipo de interface que permite a interação com o filme nomeamos de *interface física-transparente*. Ela estão lá fisicamente e ao mesmo tempo não estão lá “visivelmente” interferindo na ilusão criada pela diegese em uma narrativa clássica. Todo o projeto do filme *Arthur 2.0* (2012, em fase de produção) foi configurado tendo como referência esse modelo de interface e 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://ladygogoch.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 vem a ocorrer, no caso do filme *Arthur 2.0*, mediante uma decupagem especial (das cenas que permitem decisões do interator), um mapeamento preciso da direção do olhar do interator e do tempo dispendido desse olhar em algumas áreas de decisão da narrativa. Em outras palavras: a duração do tempo do olhar do interator numa determinada área do plano determina o desencadeamento narrativo da cena seguinte. O maior interesse ou desejo numa área específica do plano fílmico irá instaurar uma tomada de decisão, embora inconsciente, do interator. No roteiro do filme *Arthur 2.0* essa tomada de decisão ocorre em 5 momentos. Porém antes de tratar em detalhes deles, apresentaremos as linhas gerais do roteiro.

Arthur 2.0 conta a história de um dia de trabalho na vida dos personagens Arthur, Fernanda, Seu Miranda e Daliton. Arthur tem 22 anos e é extremamente desorganizado; é romântico e fiel, namora com Fernanda há 3 meses. Trabalha para Seu Miranda.

Fernanda tem 25 anos e é extremamente racional e pragmática; preza muito sua imagem e é maníaca por organização. *Post-its* são proibidos em sua sala porque, de acordo com ela, “*deixam o lugar uma zona*”. Namora escondido simultaneamente com Arthur, Seu Miranda e Daliton. Nenhum deles sabe que ela os trai até o momento. Fernanda também trabalha para Seu Miranda.

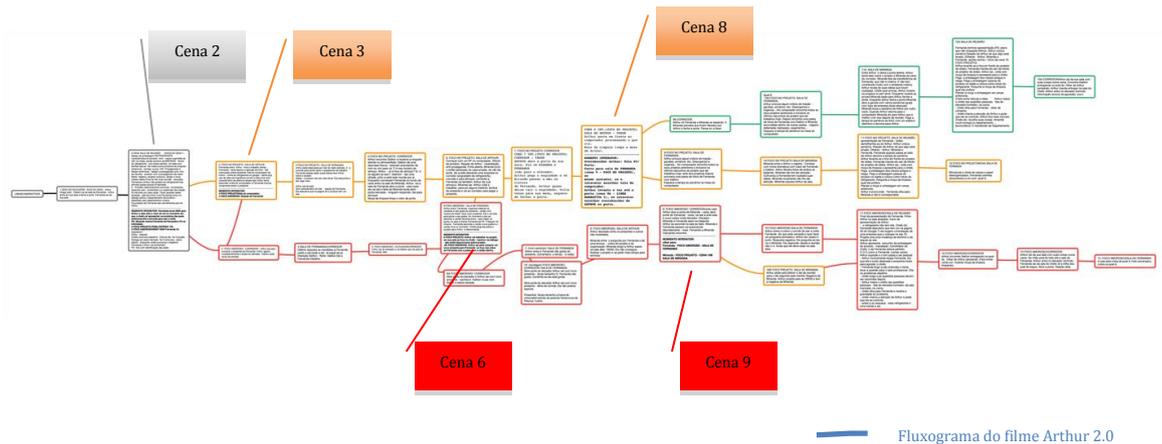
Seu Miranda tem 35 anos e coloca a eficiência em primeiro lugar. Namora com Fernanda há 1 ano e meio e hoje, aniversário dela, pretende pedi-la em casamento. Seu Miranda é o chefe no departamento onde trabalham Arthur e Fernanda. Seu Miranda adora mostrar erudição, bom gosto e carrega sempre um livro de autores clássicos para impressionar. Gosta de produtos importado, crê que são os melhores. Adora usar palavras estrangeiras (uma palavra estrangeira a cada 10 palavras em português) particularmente as de origem francesa, mas não desconfia que além de não ter uma boa fluência em língua estrangeira é também motivo de piada pelos seus subordinados.

Daliton tem 20 anos é atlético, ciumento e violento. Age depois pensa. Seu Miranda adora repreendê-lo porque Daliton sempre é muito franco e não aprova os produtos estrangeiros degustados. Namora com Fernanda há 6 meses. Trabalha alguns andares abaixo no setor do almoxarifado e faz entregas de materiais periódicas no setores de criação da empresa.

As histórias desses personagens nesse dia de trabalho se cruzam através de três linhas narrativas. Uma tem como eixo a que denominamos de *foco projeto* (fluxograma, em laranja) – nessa linha narrativa se Arthur se dedicar ao projeto do produto novo, importante para empresa que ele trabalha, no final do dia ele será promovido. A segunda linha tem como núcleo central o *foco amoroso* (fluxograma, em vermelho). Se Arthur destinar suas horas de trabalho as questões afetivas com Fernanda no final do dia será punido e transferido para o setor de trabalho burocrático que ele e todos do departamento de criação odeiam. A terceira linha narrativa é uma bifurcação que se origina na linha *foco projeto*. Nessa linha (fluxograma, em verde) Arthur continua com o *foco projeto* (fluxograma, em laranja), porém o final é rancoroso. Arthur se vinga de Fernanda e de Seu Miranda.

Fernanda usará todos os meios nesse dia para envolver Arthur afetivamente, porém o interator poderá ajudar Arthur ter um final de dia melhor, para isso o seu olhar, ou melhor os seus desejos, em alguns dos 5 momentos (fluxograma, em cinza, laranja e vermelho) de decisão da narrativa, coincidam com a área que leva Arthur a focar mais no trabalho do que nas questões amorosas.

Os momentos de interação ocorrem nas cenas 2, 3, 6, 8 e 9. A cena 2 (fluxograma, em cinza) não faz parte de nenhuma das três linhas narrativas; as cenas 3 e 8 fazem parte da linha *foco projeto* (fluxograma, em laranja); e as cenas 6 e 9 constroem a estrutura da linha narrativa *foco amoroso* (fluxograma, em vermelho).



A cena 2 (fluxograma, em cinza) é o momento em que o interator levará Arthur para um dos grandes eixos: o *foco amoroso* (fluxograma, em vermelho) ou o *foco projeto* (fluxograma, em laranja). Esse instante chamamos de *momento interator*. Examinaremos como isso ocorre.

Cena 2: sala de reunião com Seu Miranda, Arthur e Fernanda. O trecho da ação acontece quase no final da cena. Miranda liga o projetor de imagem e organiza os papéis. O celular de Arthur na mesa apita. Fernanda gesticula para Arthur olhar o celular. Arthur discretamente vê a mensagem. Fernanda digita novamente. E em seguida temos duas ações: A - *Celular de Arthur apita outra vez*. E Seu Miranda apresenta B - *Imagem de produtos com designs muito ruins na tela do projetor*.

MOMENTO INTERATOR:

A) Se o olhar do interator for seduzido pelo celular: Arthur pega o celular...

Tela do celular

Fernanda: “VOU GANHAR ALGUMA COISA?”

“APOSTO QUE ESQUECEU”

Arthur: “SEMPRE ESQUEÇO DO DIA MAIS IMPORTANTE DO ANO”

Fernanda: “BOBO”

A cena continua até o final, depois corta para cena 3 *foco amoroso* (fluxograma, em vermelho). Nessa linha até a cena 6 o interator não tem opção de entrar no eixo *foco projeto* (fluxograma, em laranja), a menos que no *momento interator* da cena 6 *foco amoroso* o interator tenha mais interesse em Seu Miranda quando este fala do

projeto com Arthur. Se isso ocorrer, no final da cena corta para Arthur na cena 6 *foco projeto* trabalhando no projeto em sua sala. Porém se o interator dá mais atenção para mãos de Fernanda com a pasta com o cartão de natal dentro: Arthur sai para comprar um novo presente para Fernanda e a narrativa continua no *foco amoroso*, corta para a cena 7 *foco amoroso*.

Depois da cena 6 não há outro momento no eixo *foco amoroso* para retornar a linha narrativa *foco projeto*. A cena 9 tem uma falsa opção que simula o retorno ao *foco projeto*, porém essa cena revela apenas um novo ponto de vista de Arthur e novas informações acerca das relações amorosas e profissionais de Arthur, Seu Miranda, Fernanda e Daliton. Nesse *momento interator* quando Fernanda e Seu Miranda vão entrar em suas salas, se interator olhar demoradamente para Fernanda, corta para a cena 10 e continua a narrativa no *foco amoroso*. Se interator olhar para Miranda por mais tempo, corta para a cena 10 *foco projeto*, porém a cena seguinte, a cena 11, retorna a linha narrativa *foco amoroso*.

Retomando a cena 2. Miranda liga o projetor de imagem e organiza os papéis. O celular de Arthur na mesa apita. Fernanda gesticula para Arthur olhar o celular. Arthur discretamente vê a mensagem. Fernanda digita novamente. E em seguida temos duas ações: A - *Celular de Arthur apita outra vez*. E Seu Miranda apresenta B - *Imagem de produtos com designs muito ruins na tela do projetor* .

B) Se o interator olhar para a tela do projetor de imagem e se interessar mais pelos *designs* ruins dos produtos (cerveja, suco, sabonete, brinquedo), no final da cena corta para a cena 3 *foco projeto*. O *momento interator* desta cena, a cena 3 *foco projeto*, pode levar a narrativa para a cena 3 *foco amoroso* ou continuar seguindo no *foco projeto*. Um detalhe: esse é o único *momento interator* nesse eixo narrativo que permite levar a narrativa para o *foco projeto*. O outro *momento interator*, na cena 8, é uma bifurcação que funciona mais como uma variação de dois possíveis finais da linha *foco projeto*. Esse é o ponto fraco do roteiro, já que o filme se propõe interativo.

Elementos do *momento interator* da cena 3: A - tela computador; B – reação de Fernanda.

CENA 3 - INT. (FOCO NO PROJETO) SALA DE ARTHUR – MANHÃ

Várias pilhas de papel e desordem na mesa. FERNANDA observa da porta Arthur trabalhando no computador. Ela se recompõe e passa a mão nos cabelos dele.

ARTHUR

Não esqueci.

FERNANDA

Só vim te ver.

Ela vai para trás dele focada no computador. Arthur minimiza a tela.

FERNANDA

Ah, tá bom, não vou estragar a surpresa.

ARTHUR

A gente pode conversar outra hora?

Fernanda recua mostrando as palmas das mãos até o outro lado da mesa, onde não há visão da tela.

Arthur clica no primeiro LINK do Google: BOUQUET DELÍRIO.

Vários POP-UPS de sites pornográficos na tela. Fernanda põe as mãos em alguns papéis com esboços do projeto de Arthur.

Momento interator: Oversholder - Tela do computador e Fernanda com interesse nos esboços do projeto de Arthur. A ação vai para cena 4, *foco projeto*, se o interator tiver mais interesse pelo que se passa na tela do computador. Ou vai para cena 3, *foco amoroso*, se o desejo do interator é saber o que Fernanda vai fazer com os esboços do projeto de Arthur.

Cont. da cena.

Quando Arthur fecha um POP-UP, novos surgem. Ruído de gemidos.

FERNANDA

(colocando os papéis na pasta)

Desculpa, não queria atrapalhar.

Arthur continua fechando os POP-UPS.

Os trechos das cenas acima estão fora do contexto e a partir da descrição não é possível sentir o clima de cada uma delas, mas o roteiro teve e tem uma grande preocupação com esses *momentos interator*. Durante os 5 momentos de decisões do filme, o roteiro busca um equilíbrio dos elementos visuais, sonoros e dramáticos do plano. Procura uma neutralidade entre as ações simultâneas A e B. Os eventos A e B são igualmente importantes do ponto de vista visual, sonoro e dramático e nenhum desses elementos devem influenciar com um peso maior ou menor ao interator. O roteiro propõe que as escolhas emanem das vontades e desejos do interator, e estes são captados pelo tempo: tempo de interesse, ou melhor, de desejo do interator por uma área específica do plano filmico.

O personagem Arthur em 2 linhas narrativas terá um dia difícil, um dia de cão, mas se tudo dar errado, quem não gostaria de ter uma segunda chance? Em *Arthur 2.0*, isso é possível. E o interator poderá, mesmo que inconsciente, escolher um novo caminho e mudar para melhor o destino de Arthur. Se isso ocorrer o interator deverá sair satisfeito dessa experiência de interação, uma vez que o sistema de *interface física-transparente* ao mapear os olhos do interator, mapeia também os seus desejos. E aqui diferente do DVD interativo *play Smoking/No Smoking*, o interator não tem o sentimento de *agenciamento*.

Em outras palavras: embora o interator experimente o evento (*momento interator*) como agente, a sensação de *agenciamento* é interrompida pela *interface física transparente*. A interface é um antídoto ao *agenciamento*. Ela opera como um *anti-agenciamento*, uma vez que interator não sabe que esta decidindo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BORDWELL, David (1985): *Narration in the Fiction Film*. Madison. University of Wisconsin Press.
- BURCH, Noel (1992): *Práxis do cinema*. São Paulo, Perspectiva.
- COUCHOT, E (2003): “A segunda interatividade. Em direção a novas práticas artísticas”, en: DOMINGUES, D (org). *Arte e vida no século XXI*, SP, Unesp.
- JOHNSON, Steven (2001): *Cultura da interface*. Rio de Janeiro, Zahar.
- LÉVI, Pierre (1993): *As tecnologias da inteligência*, São Paulo, Editora 34.
- MACHADO, Arlindo (1997): *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas, Papirus.
- MACHADO, Arlindo (2009): “Regimes de imersão e modos de agenciamento”, en MEDEIROS, M. B. de (org). *A arte pesquisa. Ensino e aprendizagem da arte. Linguagens visuais*. Brasília, UNB/ANPAP, vol.I.
- MOURÃO, M.D.G (1998): *Reflexões sobre o cinema e o movimento das novas tecnologias*. São Paulo, Tese de Livre Docência ECA-USP.
- PREECE, Jennifer, y ROGERS, Yvonne, SHARP, Helen (2005): *Design de interação – além da interação homem-computador*. Porto Alegre, Bookman.
- SCHELL, Jesse (2010): *A arte de game design – o livro original*. Rio de Janeiro, ed. Campus.
- TAVEIRA, Maurício cândido (2009): *Interface, linguagem e fruição nas obras interativas Play smoking/no smoking e Collabore*. São Paulo, ECA-USP (tese de doutorado).
- XAVIER, Ismail (1984): *O discurso cinematográfico. A opacidade e a transparência*. Rio de Janeiro, Paz e Terra.