

Micronarrativas, Cinema e Interatividade: *Faustine* e *O Jardim do Tempo*, dois estudos de caso

CARLOS SENA CAIRES¹
ccaaires@porto.ucp.pt

JORGE C. S. CARDOSO²
jorgecardoso@ieee.org

A manifestação de novas formas de conceber a narrativa fílmica, nomeadamente através da interatividade, a adaptação do texto literário nas hipernarrativas de hoje (Balpe, 2000a) e da sua leitura interativa pelo público participante e interator (Boissier, 2004) levantam novos desafios que nos cabe aqui analisar. Veremos como a narração imagética difere da literária pelo recurso à simultaneidade espaço-temporal e analisaremos as primeiras micronarrativas da era do cinema primitivo, para compreender que o plano único era aproveitado como fenómeno de construção de micronarrativas cinemáticas adequadas àquela época. No plano artístico, veremos como nos anos 1960 e 1970 surge um certo revivalismo pelo filme “unipontual” e analisaremos a forma como essa tipologia narrativa servia para romper com as normas de edição de então. Finalmente, e no que toca ao diálogo emergente entre as micronarrativas e a interatividade, veremos como o papel do interator é fundamental para o visionamento da(s) história(s) e o desencadeamento do fluxo narrativo através de duas propostas de instalações de vídeo interativo: *Faustine* e *O Jardim do Tempo*. Duas instalações de vídeo interativo que têm por base a novela de Adolfo Bioy Casares, *A Invenção de Morel* (1940), e o conto curto, *O Jardim dos Caminhos que se Bifurcam*, de Jorge Luís Borges (1941), respetivamente. A primeira debate-se com a questão dos meios de alcance e de retenção (de gravação e de leitura das imagens) e as formas de transportar os espectadores para um ambiente virtual transformando-os, pela sua participação, numa das personagens de cada micronarrativa. A segunda aborda os conceitos de bifurcação no tempo e no espaço em que uma mesma narrativa contém várias possibilidades de desenvolvimento e interpretação. Em ambas, o objetivo primordial da vídeo-instalação passa pela reinterpretção da história original levando cada espectador (participante/interator) a questionar-se sobre a temática central do texto.

1. Narrar com as imagens

Toda e qualquer narrativa é constituída por um início, um meio e um fim, assim já o anunciava Aristóteles na sua *Poética*.³ Relativamente a novos modelos narrativos contemporâneos poderá dizer-se o mesmo da narrativa cinematográfica: o filme, limitado pelas suas extremidades, integra em si próprio um início (o começo da película), uma parte central (o filme propriamente dito) e um final, que corresponderia ao extremo oposto dessa mesma película. Do ponto de vista da história que nos é contada, e dentro do espaço-tempo determinado pelos eventos relatados no ecrã, a narrativa fílmica rompe com esta regra fechada e “quase” obsoleta, declarando-se ao espectador e pondo em perspetiva uma temporalidade e um espaço que quase nunca está relacionado com o tempo da projeção (ou duração da película – *Le temps écranique*⁴ – Étienne Souriau), mas sim com uma *diegese*⁵ própria. Pode assim

¹ Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes (CITAR), Universidade Católica Portuguesa – Escola das Artes, Porto, Portugal. Laboratoire Arts des Images et Art Contemporain, Équipe de Recherche Esthétique des Nouveaux Médias, Université Paris 8, Paris, França.

² Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes (CITAR), Universidade Católica Portuguesa – Escola das Artes, Porto, Portugal.

³ Fazemos referência aqui à *Poética* de Aristóteles para sublinhar a capacidade do *texto* em formular uma sequência de factos narrativos que conduzem o leitor a um determinado fim, procurado pelo autor ou locutor do texto (*vid.* Simonin, 2005).

⁴ Aquando da leitura de um romance ou de um conto, o tempo de leitura é sempre incerto. Existem pausas, atrasos, demoras que o autor não prevê, velocidades de leitura segundo se trate de um leitor ou de outro, saltos no texto, releituras, passagens do texto que se evitam, etc. No que diz respeito ao cinema, a questão do tempo de leitura é, em oposição, fixo e quantificável: é o tempo do ecrã (*le temps écranique* que désigne Étienne Souriau), ou o tempo do significado, isto é o tempo da projeção, de uma amostragem (*d'une monstration*).

dizer-se que o *texto* fílmico se entrega à temporalidade do discurso narrativo, dispondo um tempo dentro de outro tempo, o tempo da história dentro do tempo da leitura - o tempo do espectador. Sabemos que o *texto* literário propõe a construção de um espaço dentro de um tempo determinado e que em literatura torna-se difícil descrever e narrar ao mesmo tempo (Genette, 1972);⁶ sabemos que o *texto* fotográfico constrói um espaço dentro do espaço do quadro; cabe assim ao *texto* fílmico a criação de uma simultaneidade entre tempo e espaço, construindo uma espacialização do tempo ao mesmo tempo que temporaliza o espaço. Ao mesmo tempo que descreve um espaço, pode contar uma história, ao mesmo tempo que conta, descreve e mostra, reunindo narração e descrição num só ato narrativo.

2. As primeiras micronarrativas do cinema

Nos primórdios do cinema e no tempo da sua invenção tecnológica e narrativa surgiram os primeiros quadros e filmes a ponto de vista único ou, se quisermos, o cinema “unipontual”⁷. Era o tempo das primeiras experiências cinematográficas que excluía a ideia de montagem ou de pós-produção das imagens. Os *docu-filmes* dos irmãos Louis e Auguste Lumière limitavam-se a registar, desde um ponto de vista único, normalmente de frente para o espectador e escolhendo a perspetiva ideal, o que se passava em frente à câmara de filmar (o cinematógrafo⁸). O plano único, aqui, agia como uma unidade narrativa.

No cinema dos irmãos Lumière ou até de George Méliès, a continuidade narrativa só é dada pela sucessão de pequenos filmes ou quadros fílmicos (micronarrativas).⁹ As pequenas histórias de então desempenhavam um modo de representação muito coerente para a época. Uma micro-história podia perfeitamente ser contada sem recurso à edição, como são exemplo os primeiros filmes dos irmãos Lumière, apresentados nas sessões pagas do salão indiano do *Grand Café*, na cave do nº 14 da avenida *des Capucines* em Paris, nos anos de 1895 e 1896.

Nesta época, um plano bastava para contar uma história: o realizador introduzia a película no cinematógrafo e, cerca de cinquenta segundos mais tarde, o filme estava pronto. Pequenos acontecimentos do quotidiano ou histórias curtas do dia a dia (i.e. *La Sortie des usines Lumière à Lyon*, *L’Arrivé d’un Train en Gare de la Ciotat*, *Les Forgerons*, *l’Arroseur Arrosé*, *le Déjeuner de Bébé*, *Baignade en mer*, etc.) eram gravados como eventos normais da época para mais tarde serem visionados pelo público, não raras vezes estupefacto com as imagens que desfilavam à sua frente. São referências à saída dos trabalhadores de uma fábrica, ao cão que passa, ao cavalo a puxar uma carroça, à chegada de um comboio, aos passageiros no cais, à comida do bebé, ao jogo de cartas, etc. Apesar deste carácter mais documental, os filmes desta época narravam sempre algo, um acontecimento, um evento ou uma pequena história mais preparada – uma micronarrativa.

⁵ É diegese, diegético, “Tudo o que pertence, na inteligibilidade (como o diz o M. Cohen-Séat) à história contada, ao mundo suposto ou proposto pela ficção do filme”, in Souriau, 1953: 7.

⁶ No espaço pró-fílmico, é possível narrar e descrever ao mesmo tempo. Em oposição, o texto literário é obrigado a recortar a história segundo dois modelos narrativos, sacrificando, por vezes, algumas informações de natureza descritiva e espacial em detrimento de uma narração e/ou diálogo dos personagens. *Vid.* Genette, 1972.

⁷ O cinema “unipontual” (neologismo inspirado e traduzido literalmente do francês: *cinéma uniponctuel*) é um tipo de cinema a ponto de vista único, que tem como primeiro exemplo na história do cinema os filmes dos irmãos Lumière, que eles próprios designavam como *tableaux* (quadros). Fazem referência a um filme-bobina de aproximadamente cinquenta segundos, onde um único plano fazia o registo de uma cena, enquanto sequência, enquanto filme.

⁸ Patenteado em 13 de fevereiro de 1895 com o número 245-032, o Cinematógrafo era um aparelho de captação e projeção de imagens em movimento que permitia o desfilamento de uma película a uma velocidade de mais de 18 imagens por segundo. O aparelho de captação das imagens, o cinematógrafo, por ser muito pesado e pouco robusto, ficava comumente imóvel, fixo ao chão, com a objetiva presa ao tripé.

⁹ Para Noël Burch são precisos pelo menos três quadros (*tableaux*), ou seja três planos consecutivos, para formar o que ele designa como “a grande forma narrativa”. *Vid.* Burch, 1986.



Figura 1. Fotograma do filme *L'arroseur arrosé*, Louis e Auguste Lumière (1895).

3. Micronarrativas na arte cinematográfica

Nos anos 1960 e 1970 nasce um movimento revivalista do cinema “unipontual”, dentro do qual alguns artistas de renome como Andy Warhol ou Michael Snow concebem uma reapropriação do plano fixo único e de longa duração.¹⁰ O enfoque das suas propostas visa o reencontro do caráter de amostragem¹¹ do cinema primitivo dos irmãos Lumière, e por consequência, a vontade de exercer e construir um cinema que podemos apelidar de antinarrativo, contra a norma.

A maior parte dos filmes de Andy Warhol dessa época descrevem (registam) uma *performance* simples e por sua vez única, por exemplo o ato de comer (revisitando *Le Déjeuner de Bébé* dos irmãos Lumière), ou de beijar (como os filmes primitivos de Thomas Edison apresentados no seu cinescópio¹²), levando o princípio do plano único ao seu extremo,

¹⁰ Usando uma temática ou uma forma expressiva relativamente simples, como forma de expressão aglutinante.

¹¹ Retomamos aqui as teorias de Noël Burch e a sua referência ao *cinéma monstatif*: um tipo de cinema com caráter de amostragem, documental quase, sem intenção de contar história alguma. A distinção utilizada por Noël Burch no seu estudo sobre a linearização, para distinguir o cinema primitivo – o cinema da pequena forma narrativa, o cinema a plano único – do cinema da grande forma narrativa – cinema complexo composto pelo somatório de diversos planos, parece-nos ajustar-se ao nosso argumento.

¹² Entre 1877 e 1891, Thomas Alva Edison (inventor do telégrafo, da lâmpada elétrica doméstica e da central elétrica) trabalha em diversos dispositivos de captação do real. No mês de abril de 1894 tem lugar o primeiro espetáculo do Kinetoscópio (cinescópio) no *Brooklyn Institute of Arts and Sciences* de Nova York. Cada filme era composto por mais de 750 fotografias impressas numa película de celuloide de 15 metros de comprimento e 35 milímetros de largura.

com filmes com mais de cinco ou oito horas de duração. Exemplo disso é o projeto *Sleep* de 1963, com uma duração de cinco horas e vinte minutos, um filme contínuo que apresenta o companheiro de Warhol, John Giorno, dormindo. Ou ainda *Empire*, de 1964, que culmina após oito horas e cinco minutos de uma vista noturna, e usando um plano fixo do edifício *Empire State* de Nova Iorque. Andy Warhol gostava de dizer que o público podia chegar a qualquer hora para ver a sua obra, pois esta não continha propriamente um início ou um fim predeterminado.

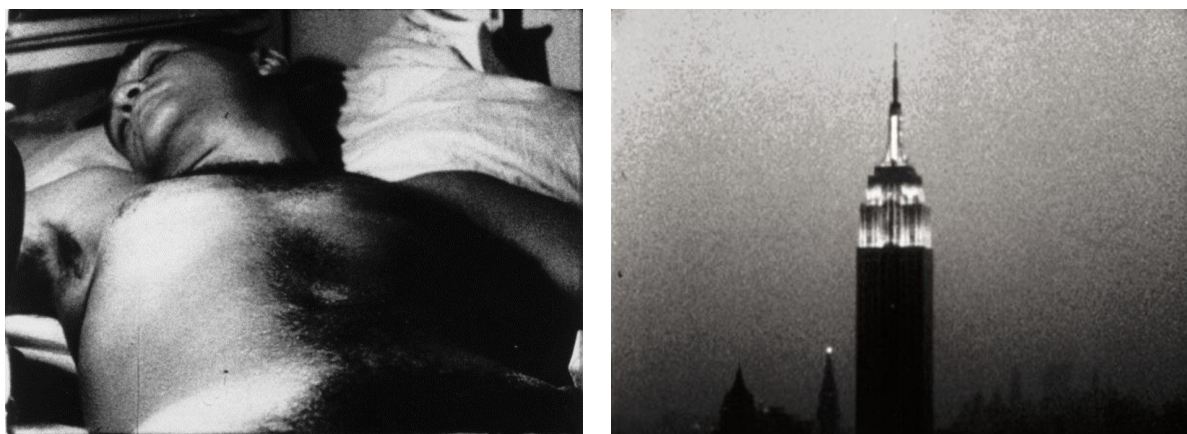


Figura 2. Imagem da esquerda, *Sleep*, Andy Warhol (1963), imagem da direita *Empire*, Andy Warhol (1964). Fotogramas dos filmes.

Os trabalhos *Wavelength* (1967) e *La Région Centrale* (1971) do artista canadiano Michael Snow parecem-nos ser outros dois exemplos pertinentes da utilização do plano fixo e “unipontual” como reconfiguração das micronarrativas para ultrapassar o modelo vigente da montagem clássica da época.¹³

La Région Centrale, com uma duração de três horas, foi filmado nas montanhas do Québec, no Canadá, durante um período de vinte e quatro horas com a ajuda de um braço robótico programado para movimentar-se segundo parâmetros que evitassem que a câmara repetisse o mesmo movimento uma e outra vez. O segundo projeto, *Wavelength* (Comprimento de onda), tem também uma ação muito reduzida. Quase nada se passa no quadro da imagem. É um trabalho composto por quatro micronarrativas que acontecem em frente à objetiva enquanto esta faz um *zoom* de quarenta e cinco minutos desde uma vista geral de uma sala vazia até chegar a uma fotografia que se encontra pendurada na parede em frente e que ilustra uma paisagem de um mar calmo. Sem qualquer corte, isto é, num plano sequência de quarenta e cinco minutos, vemos aparecer e desaparecer quatro personagens em diferentes ações, uma das quais culmina com a morte de um homem. Na primeira cena, uma mulher entra no quarto acompanhada de dois homens e voltam a sair. Mais tarde, a mesma mulher volta com uma amiga e servem-se de algumas bebidas ouvindo uma música na rádio. Muito após a sua saída, ouve-se o estilhaçar de vidros, e nesse preciso momento um homem entra no quarto e cai inexplicavelmente no chão. Mais tarde ainda, a primeira mulher

¹³ Sem querer confundir o uso do plano único para fins narrativos no cinema, que André Bazin intitulava de “plano sequência” – e que servia essencialmente para provar que era possível ultrapassar a montagem convencional da época, nomeadamente com o uso de cortes (montagem intelectual de Serguei Eisenstein – a montagem é o “Todo” do filme –, montagem Invisível de David Wark Griffith – ou até o caso limite de “A Corda” de Alfred Hitchcock, 1948), o uso do plano único nestas décadas e por estes artistas tinha como finalidade maior a procura da coincidência entre a temporalidade real do evento filmado e o seu registo magnético, permitindo a uma ação ou a um evento a expansão no tempo.

reaparece e faz um telefonema avisando que no seu quarto se encontra um homem morto que ela não conhece e que nunca viu antes. No final ouvem-se os sons de uma sirene da polícia e entretanto, passados os quarenta e cinco minutos, a câmara já se encontra junto à fotografia da parede. Michael Snow recorre ao *travelling* ótico (*zoom* ótico) como forma narrativa para contar vários eventos que acontecem num espaço desabitado, dando um valor narrativo à câmara, o quinto elemento presente e que se “ocupa” de levar o espectador ao encontro de uma paisagem oposta aos eventos que foram acontecendo entretanto.



Figura 3. Fotograma do filme *Wavelength*, Michael Snow (1967).

Andy Warhol e Michael Snow podem ser considerados os artistas que melhor utilizaram o caráter de amostragem da imagem cinematográfica (*le monstatif* – Burch, 1986), apresentando propostas narrativas com uma micro-ação, com uma micro-história de uma duração que em nada vem provocar alterações no seu significado – pelo contrário, privilegiando-se o caráter contemplativo e da ação quase nula de uma micronarrativa deste género. Hoje em dia múltiplos projetos podem ser observados em diversos festivais de cinema que retomam o conceito do plano único como modelo narrativo, nomeadamente o *One Take Film Festival*¹⁴ que acontece desde 2007 na cidade de Zagreb na Croácia, e que desafia artistas e realizadores para a criação de curta-metragens de caráter unipontual. Ou ainda o *iPhone Film Festival*¹⁵ que na sua 3ª edição incita os participantes à criação de micronarrativas com recurso ao telemóvel da Apple.

¹⁴ Endereço eletrónico do festival: <http://www.onetakefilmfestival.com>, última consulta em novembro de 2011.

¹⁵ Endereço eletrónico do festival: <http://www.iphonelf.com/>, última consulta em novembro de 2011.

4. Micronarrativas e interatividade

Existem atualmente inúmeras formas de conceber as micronarrativas cinemáticas, uma delas passa pelo recurso aos meios digitais interativos. Jean-Pierre Balpe já previa uma rápida adaptação do texto literário (e, por prolongamento, da hipernarrativa fílmica), àquilo a que ele designou por hipernarrativas.¹⁶ Obras como *Le Masque* ou *La Disparition du Général Proust*¹⁷ são dois exemplos ilustrativos do uso da interatividade dos computadores enquanto máquinas geradoras de conteúdos e dispositivos narrativos originais que incentivam a participação do leitor. Por seu lado, Jean-Louis Boissier dá uma enorme importância ao papel do interator¹⁸ neste género de projetos interativos, afirmando que a variabilidade da vídeo-interatividade ganha a sua verdadeira dimensão quando “as capacidades de bifurcação, de suspensão, de desencadeamento [da narrativa], mas também a possibilidade de dissociação generalizada do tempo gravado e do tempo restituído pela receção ou pela leitura fazem parte de uma escolha de possibilidades verdadeiramente alargada” (Boissier, 2004: 286). Este novo leitor, participante neste novo género narrativo, deve poder ponderar as suas escolhas e poder fazê-lo de forma consciente. Numa oportunidade de escolha (de uma das possibilidades narrativas fornecidas), a narrativa deveria suspender-se um ínfimo de tempo suficiente para que a seleção seja feita de forma consciente pelo interator. Mas como afirma Boissier, “o problema concreto numa narrativa interativa, onde a continuação diegética depende do gesto do leitor, que fica em suspensão se o leitor nada faz, prende-se com a necessidade de construir essa suspensão narrativa que possibilite [também] ao leitor de nada escolher” (Boissier, 2004: 293-294). A imagem digital, que em si considera determinados objetos programados e generativos, comportamentos e eventos, pode, consideramos nós, animar-se de diversas formas que não seja unicamente pela sucessão das imagens (próprio do cinema e da imagem-movimento¹⁹). Assim sendo, a solução mais natural para o cinema contemporâneo, e que gostaríamos de intitular de interativo, é a de explorar o jogo entre as imagens e de dar uma oportunidade ao espectador de participar no jogo narrativo e imagético. É esse “entre-imagens” (Bellour, 2002) que consideraremos como a substância própria do cinema. Essa nova narrativa fílmica interativa deveria propor, quanto a nós, uma leitura condicionada dos acontecimentos diegéticos, baseada na variabilidade da ordem de sucessão dos seus sintagmas narrativos; zonas de acesso específicas onde determinadas imagens podem ser ativadas com um clique sobre uma parte do quadro imagético ou através de um gesto do interator/participante (Weissberg, 2002).²⁰

Durante os últimos anos e graças a um trabalho colaborativo profícuo, temos vindo a desenvolver projetos artísticos de cariz cinemático e interativo que têm por base o texto literário.²¹ A maleabilidade interpretativa desse texto literário permitiu-nos criar novas propostas cinemáticas interativas adaptadas e atualizadas a formas de expressão e de receção inovadoras. São duas dessas propostas que nos propomos aqui descrever: as instalações *Faustine*, realizada em 2010, e *O Jardim do Tempo*, em 2011.

¹⁶ Vid. Balpe, 2000a. Ver também: “Cyberlittérature”, in Balpe (dir.), 2000b, e Caires, 2011.

¹⁷ Endereço eletrónico do projeto: <http://generalproust.oidiblog.com/>

¹⁸ Usamos a designação “interator”, introduzida por Brenda Laurel em 1990 (*The Interactor*) e retomada em 2003 por Anne-Gaëlle, Baboni-Schilingui na sua tese de doutoramento intitulada *L'interacteur : paramètre ou maître à bord ? La place de l'interacteur dans les installations artistiques numériques*, para distinguir o “visitante” do mundo digital do visitante do museu, o “espectador” das instalações interativas do espectador de cinema.

¹⁹ Referência direta aos estudos filosóficos de Gilles Deleuze sobre cinema (vid. Deleuze, 1983).

²⁰ Weissberg, (2002), « Qu'est-ce que l'interactivité ? Éléments pour une réponse », dezembro, em: <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires> (última consulta em fevereiro de 2007).

²¹ <http://www.carloscaires.org> e <http://www.jorgecardoso.eu>

4.1. *Faustine*

Faustine é uma instalação de vídeo-interativo inspirada na novela de 1940 de Adolfo Bioy Casares, *A Invenção de Morel*.²² Nesta instalação²³ adaptamos uma história ficcionada de personagens que se debatem com certos meios de alcance e de retenção de imagens (que na verdade são processos de gravação e de releitura)²⁴, transportando os interatores (leitores/visitantes da instalação) para um mundo virtual inesperado e transformando-os, pela sua participação, numa das personagens de cada micronarrativa recriada.

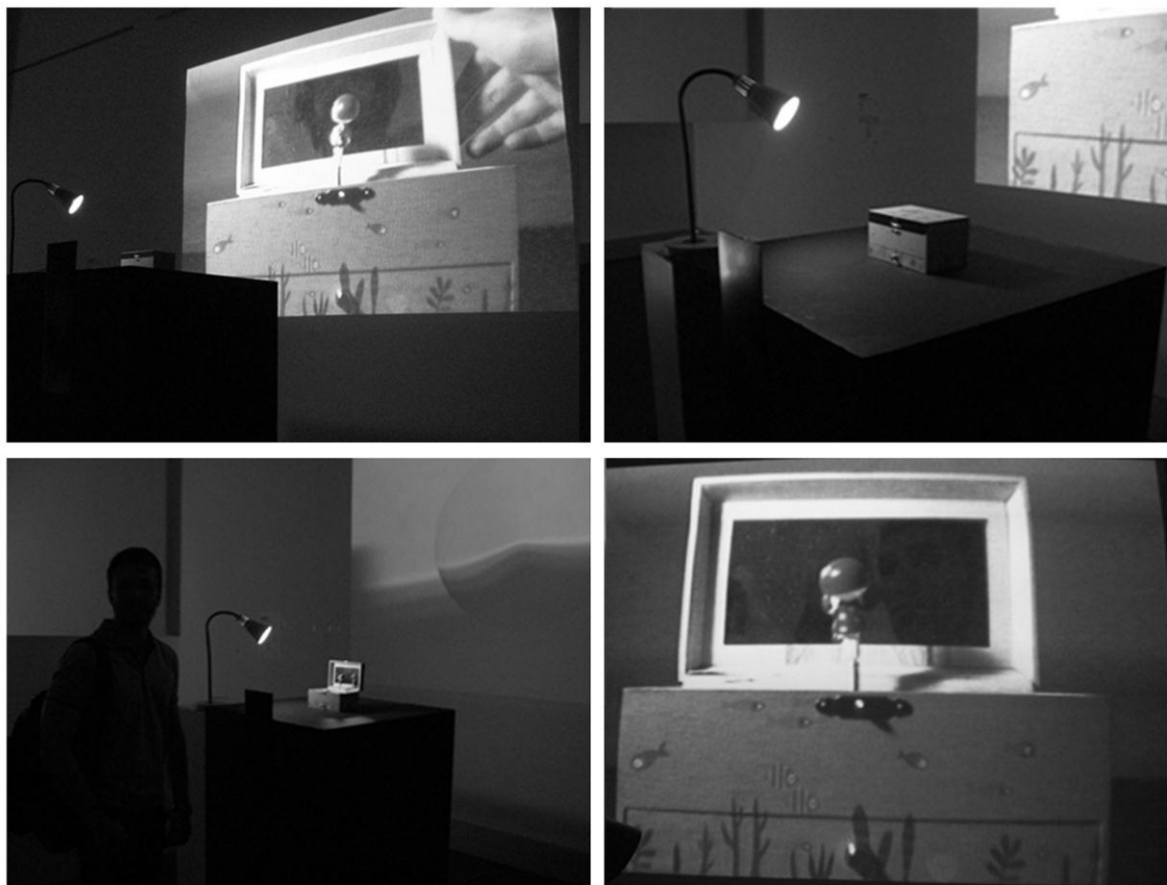


Figura 4. Quatro fotografias da instalação *Faustine*, apresentada na galeria de arte da Escola das Artes da Universidade Católica do Porto, maio/junho de 2010.

“A minha alma não passou, ainda, para a imagem; senão, eu teria morrido, teria (talvez) deixado de ver Faustine, para estar com ela numa visão que ninguém recolherá” (Casares, 2003: 122). A novela de Casares conta uma história de amor entre personagens separados pelo tempo e pela paixão que os une: Faustine, retida na máquina de Morel, e um perseguido-narrador que a “descobre” numa ilha vazia. Para que o desejo do amor eterno se concretize

²² Casares, 2003.

²³ Um dos vídeos da instalação pode ser visionado no seguinte endereço eletrónico: <http://vimeo.com/19043202>

²⁴ Para Morel “todos os aparelhos de suprir ausências são, pois, meios de alcance (antes de se ter a fotografia ou o disco, é preciso tirá-la, gravá-la)” (Casares, 2003: 92). Assim, os meios de alcance e retenção são todos aqueles meios que, *per se*, conseguem gravar e reter uma imagem, um som, um espaço-tempo da realidade. O cinematógrafo, a máquina fotográfica, o fonógrafo, enquanto verdadeiros arquivos de imagens, são meios de alcance e retenção.

entre eles, uma das personagens tem de se sacrificar na ilusão de um real que nunca poderá satisfazer por completo o amor que sentem um pelo outro. Na verdade, a invenção de Morel não é mais que uma máquina de gravação e de reprodução de seres vivos, simulacro perfeito da realidade. Casares utiliza esta metáfora literária para demonstrar o desejo e a necessidade que sentem homens e mulheres de recriar o seu próprio mundo e de, pelo menos, conservar, nem que seja de forma ilusória, um determinado espaço-tempo de uma realidade vivida.

A instalação interativa *Faustine* foi pensada para funcionar como uma máquina de gravação e de reprodução de personagens-espectadores e visitantes. A nossa proposta vai ao encontro da personagem feminina da novela de Casares, Faustine, presa numa máquina do tempo (que se repete infinitamente). Tentámos, através do uso de uma imagem virtual, uma imagem/espelho²⁵, levar o interator até à protagonista de Casares. Presa no seu próprio mundo, metaforicamente representada na instalação por uma caixa de música, Faustine não pertence a esta realidade. Cabe ao visitante, através da sua participação (que consiste em abrir e fechar a caixa de música e descobrir o seu reflexo no espelho), a tentativa de penetrar nesse mundo virtual e imaginário e assim alcançar Faustine. O filósofo Gilles Deleuze afirmava que “quando as imagens virtuais proliferam desta forma [nos múltiplos reflexos de vários espelhos], o seu conjunto absorve toda a atualidade da personagem, ao mesmo tempo que essa mesma personagem passa a ser uma virtualidade entre os outros” (Deleuze, 1985: 95). A irredutibilidade da imagem-cristal consiste, achamos nós, na unidade indivisível de uma imagem atual e simultaneamente da “sua” imagem virtual. Faustine, a personagem, é atual enquanto imagem representada, e passa a ser virtual enquanto imagem refletida no espelho da caixa de música. Assim, os mundos virtuais de hoje podem ser tais locais, lugares de “gravação e reprodução”, onde o nosso próprio avatar (o eu-avatar) brinca aos realizadores e aos atores de um novo género narrativo. Cinema do virtual, representação das nossas ilusões, a(s) história(s) que se constroem a partir da *Invenção de Morel* continuam sendo fonte de inspiração para inúmeros artistas contemporâneos.²⁶

4.2. O Jardim do Tempo

O Jardim do Tempo é uma instalação de vídeo interativo²⁷ inspirada no conto curto de 1941 de Jorge Luís Borges “O Jardim dos Caminhos que se Bifurcam”²⁸. Quisemos, com este projeto, enfatizar as características hipertextuais²⁹ e interativas que o texto de Borges potencia e propor aos visitantes uma experiência única de interação com uma diversidade de micronarrativas que, visionadas no seu conjunto, levam à perceção e ao entendimento de uma história original.³⁰

²⁵ Essa imagem-espelho é uma das cinco possíveis imagens-cristal propostas por Gilles Deleuze. Para este filósofo, “a imagem no espelho é virtual em relação ao personagem atual que o espelho captura, mas ela é atual no espelho que deixa ao personagem apenas e só uma simples virtualidade e o empurra para fora de campo.” (in Deleuze, 1985: 94-95).

²⁶ Courchesnem Luc, *Portrait 1*, 1990, Instalação vídeo interativo. Endereços eletrónicos do projeto: <http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=157> e <http://www.courchel.net> (última consulta em março de 2010); Fujihata Masaki, *Morel's Panorama*, 2003, Instalação vídeo interativo. Documentação sobre o projeto: http://www.dailymotion.com/video/x7ua0w_morel-s-panorama_creation (última consulta em maio de 2010); Dingo, Robbie, *Watch the World, Machinima*, 2007. Documento vídeo no Youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=vV1YbWBSXS8> (última consulta em março de 2010).

²⁷ Instalação integrada na exposição coletiva “O Jardim de Ts’ui Pên, Tempos que se Bifurcam”. Mais informações sobre os diversos projetos da exposição no seguinte endereço: <http://www.artes.ucp.pt/si/ai/tsuipen/>

²⁸ Borges, Jorge Luís (1989), “O Jardim dos Caminhos que se Bifurcam”, *Ficções*, Teorema, Lisboa.

²⁹ “O Jardim dos Caminhos que se Bifurcam” tem sido descrito como a invenção da novela hipertextual. Vid. Bolter, J. D. e Joyce, M. (1987), *Hypertext and creative writing*, in *Proceeding of the ACM conference on Hypertext – HYPERTEXT’87*, ACM Press, Nova Iorque, USA, pp. 41-50. Moulthrop. S. (1991), *Reading from the map: metonymy and metaphor in the fiction of “Forking Paths”*, MIT Press, pp. 119-132.

³⁰ Um vídeo da instalação pode ser visionado no seguinte endereço eletrónico: <http://vimeo.com/24836769>

“O jardim dos Caminhos que se Bifurcam” encaminha o leitor para um relato (classificado por Borges de relato policial), que narra o percurso de uma personagem-narrador (o espião Dr. Yu Tsun), que comete um assassinato de forma a transmitir uma mensagem secreta para o Império Germânico. Ao longo da história, o leitor acaba por conhecer a vítima (Dr. Stephen Albert), que fora encarregue de decifrar o misterioso livro de Ts’ui Pên, antepassado de Yu Tsun. A lenda conta que Ts’ui Pên queria alcançar duas tarefas primordiais: escrever uma novela intricada e vasta, e construir um tão vasto e intricado labirinto. Pensa-se que Ts’ui Pên morreu antes de conseguir completar a sua novela e o que ele escreveu não tinha sentido e era visto como “um esboço tão desordenado e contraditório”, de impossível resolução, assim como o labirinto nunca fora encontrado. Foi o Dr. Stephen Albert quem imaginou que os escritos descobertos representavam os dois objetivos de Ts’ui Pên: estavam escritos na forma de um labirinto e por essa razão pareciam não fazer sentido algum. A novela era um labirinto que bifurcava no tempo, e não no espaço da ação, descrevendo um mundo onde todos os possíveis desenlaces de um determinado evento poderiam ocorrer, originando caminhos divergentes, que por vezes convergem e voltam a divergir: “Nós não existimos na maior parte desses tempos; nalguns deles existes tu e eu não; noutros, eu, e tu não; noutros ainda existimos os dois” (Borges, 1989: 91). A obra de Ts’ui Pên, um objeto simultaneamente livro e labirinto, transporta o leitor para diferentes momentos temporais e espaciais da narrativa. As opções de leitura devem ser imaginadas não só no plano dos percursos físicos, no espaço, mas também no plano dos vários fenómenos divergentes, convergentes ou paralelos que a noção de tempo potencia. Um labirinto espaço-temporal que, de alguma forma, subverte a noção de texto tradicional e onde é pedido ao leitor, através de várias interpretações imagináveis, que encontre, nos múltiplos caminhos possíveis, a direção certa que o leve à conclusão da história.



Figura 5. Quatro fotografias da instalação *O Jardim do Tempo*, apresentada no Festival de Artes Digitais FAD2011 em Belo Horizonte, Brasil, setembro 2011.

A instalação *O Jardim do Tempo* apresenta-se como uma viagem no tempo. Uma viagem que expõe as múltiplas possibilidades de um percurso, iterações de uma vida. O protagonista da nossa história (inspirado no Dr. Yu Tsun), encontra-se num dilema: suicidar-se ou continuar a sua vida miserável de traidor à pátria. Num dos tempos possíveis da sua vida (passado, presente ou futuro), ele assume o seu destino, noutra tenta ganhar coragem, noutra ainda, desiste. Como no conto de Borges: "Num dos passados possíveis tu és meu inimigo, noutra meu amigo, ambos podem salvar-se, ambos podem morrer" (Borges, 1989: 88). Cabe ao interator descobrir as diversas micronarrativas num total de 23 segmentos fílmicos que compõem a globalidade da história. Cada segmento foi filmado com recurso ao plano único e à imagem fixa, recuperando o conceito do filme "unipontual".³¹ Através da sua participação na instalação (participação essa que consiste em lançar berlindes num labirinto de madeira), e consoante os caminhos percorridos pelo(s) berlinde(s), ele poderá assistir à projeção de diversos fragmentos de vídeo que descrevem o desenrolar das múltiplas opções diegéticas disponíveis. A cada seleção, um novo fragmento, até à descoberta de um dos múltiplos finais possíveis. Devido ao fator de aleatoriedade implementado nos vários percursos do labirinto, cada participação é (potencialmente) diversa da anterior, o que permite fornecer uma maior desenvoltura à história e encontrar versões diegéticas sempre diversas consoante quem interaja com a instalação.

5. Conclusão

Com a invenção do cinema, o "narrar com imagens" adquire uma nova dimensão. O filme, na sua essência técnica, é constituído pelos limites do seu tempo de visionamento, o tempo da projeção e do espectador. Do ponto de vista da sua diegese, ficou claro que a dimensão temporal da narrativa ultrapassa essa condição primária. Vimos neste ensaio como a narrativa fílmica é rica em construir eventos espaço-temporais através de imagens e de sons que o *texto* literário não consegue abranger: o filme consegue narrar e descrever simultaneamente.

As primeiras micronarrativas do cinema surgiram com os primeiros filmes dos irmãos Lumière (o cinematógrafo, aparelho de registo e projeção de imagens), e as primeiras experiências de George Méliès. Eram filmes de curta duração que normalmente utilizavam o plano único como estilo narrativo. A câmara fixa no tripé, pousado no solo, registava momentos anódinos da vida das pessoas daquela época. As restrições técnicas e tecnológicas fizeram com que o plano único (cinema "unipontual") funcionasse durante alguns anos como o modelo narrativo vigente.

Mais tarde, nos anos 1960 e 1970, alguns artistas de renome, entre os quais Andy Warhol e Michael Snow, partiram de uma atitude revivalista mas também de contranorma e retomaram o plano único como modelo narrativo para os seus projetos de vídeo arte. A ideia era ir ao encontro do carácter documental e de amostragem do cinema primitivo dos irmãos Lumière, criando obras videográficas de duração extremada com um único plano fixo. Os trabalhos *Sleep* (1963) de Andy Warhol e *Wavelength* (1967) de Michael Snow são dois exemplos que ilustram bem a irreverência destes artistas e a vontade de ultrapassar a montagem convencional da época, nomeadamente com o uso abusivo de cortes e de *jump cuts* que os cineastas da *Nouvelle Vague* apadrinhavam (i.e. Jean-Luc Godard, François Truffaut, Alain Resnais, entre outros).

³¹ Os segmentos fílmicos têm uma duração que varia entre os 10 segundos para o mais curto e 1 minuto e 4 segundos para o mais longo.

Hoje em dia, a rápida adaptação do texto literário às novas tecnologias digitais fez com que o leitor ganhasse uma nova dimensão participativa. Surgiram novos modelos narrativos, nomeadamente as novas micronarrativas cinemáticas interativas, que aproveitam todo o potencial da interatividade dos computadores para criar dispositivos narrativos originais. *Faustine* e *O Jardim do Tempo* são as duas propostas que apresentámos aqui e que vão ao encontro dessa nova realidade. Duas instalações interativas inovadoras, tanto na sua forma de apresentação ao público (interfaces de interação intuitivos e diretos – a caixa de música e o labirinto de madeira), como na exibição de um argumento original e apelativo baseado em textos de autores consagrados. Para as duas instalações foram pensadas formas de participação que permitisse ao visitante uma interação direta com micronarrativas cinematográficas interativas e que usassem dispositivos originais para mapear de forma única o conceito artístico de cada projeto. Do ponto de vista dos segmentos fílmicos, estes foram pensados como micronarrativas que depois de somados (visionados na globalidade) poderiam funcionar como um todo, fornecendo aos espectadores/interatores um sentido final às histórias contadas.

Agradecimentos

Gostaríamos de agradecer o apoio da Universidade Católica Portuguesa, na cedência dos espaços para a instalação das obras *Faustine* e *O Jardim do Tempo*. Agradecer igualmente à empresa Cuboro³², que forneceu os cubos de madeira para a construção do labirinto, e à loja Didakto³³ pela sua ajuda e cooperação.

REFERÊNCIAS

- BALPE, Jean-Pierre (2000a), *Contextes de l'art numérique*, Paris, Hermés Sciences Publications.
- BALPE, Jean-Pierre (dir.) (2000b), *L'art et le numérique*, Paris, Hermés Sciences Publications.
- BELLOUR, Raymond (2002), *L'entre-images*, Paris, Éditions La différence.
- BOISSIER, Jean-Louis (2004), *La relation comme forme. L'interactivité en art*, Genève, Édition MAMCO.
- BORGES, Jorge Luís (1989), "O Jardim dos Caminhos que se Bifurcam", *Ficções*, «Gabinete de Curiosidade», Lisboa, Edições Teorema, tradução de José Colaço Barreiros.
- BURCH, Noël (1986), *Une praxis du cinéma*, «Folio, Essais», s. 1., Édition Gallimard.
- CAIRES, Carlos Sena (2011), "O hiper no modernismo e na ficção", in Xaquín Núñez Sabarís (ed.), *Diálogos Ibéricos sobre a Modernidade*, Braga, Ed. HUMUS, Universidade do Minho, pp. 25-40.
- CASARES, Adolfo Bioy (2003), *A Invenção de Morel*, Lisboa, Antígona, 2ª ed., tradução de Miguel Serras Pereira.

³² http://cuboro.ch/en/Info/Products/cuboro_marble_track_system

³³ <http://www.didakto.pt/>

DELEUZE, Gilles (1983), *Cinéma I, L'image-mouvement*, « Critique », Paris, Les Éditions de Minuit.

DELEUZE, Gilles (1985), *Cinéma II, L'image-temps*, « Critique », Paris, Les Éditions de Minuit.

FAUSTINE [em linha], disponível em <http://www.carloscaires.org/00-Faustine.htm>, consultado em novembro de 2011.

GENETTE, Gérard (1972), *Figures III*, « Poétique », Paris, Éditions du Seuil.

MOREL'S PANORAMA [em linha], vídeo da instalação disponível em http://www.dailymotion.com/video/x7ua0w_morel-s-panorama_creation, consultado em novembro de 2011.

O JARDIM DE TS'UI PÊN [em linha], disponível em <http://www.artes.ucp.pt/si/ai/tsuipen>, consultado em novembro de 2011.

O JARDIM DO TEMPO [em linha], disponível em <http://www.carloscaires.org/00-Jardim.htm>, consultado em novembro de 2011.

PORTRAIT 1 [em linha], disponível em <http://www.courchel.net>, consultado em novembro de 2011.

SIMONIN, Michel (dir.) (2005), *Aristote, Poétique*, « Classique de Poche », Paris, Éditions Le Livre de Poche.

SOURIAU, Étienne (dir.) (1953), *L'Univers filmique*, Paris, Éditions Flammarion.

WATCH THE WORLD, MACHINIMA [em linha], disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=vV1YbWBSXS8>, consultado em março de 2010.

WEISSBERG, Jean-Louis (2002), *Présence à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus la télévision*, « Communications et Civilisation », Paris, Éditions L'Harmattan.