

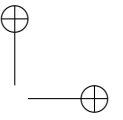
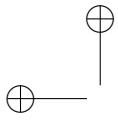
Manuela Penafria
Índia Mara Martins
(Org.)

ESTÉTICAS DO DIGITAL

cinema e tecnologia



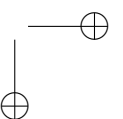
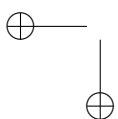
Livros LABCOM 2007

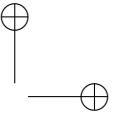
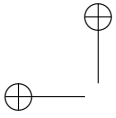


Manuela Penafria
Índia Mara Martins
(Org.)

ESTÉTICAS DO DIGITAL
Cinema e Tecnologia

2007





Livros LabCom

www.labcom.ubi.pt/livroslabcom

Série: Estados da Arte

Direcção: António Fidalgo

Design da capa: Underline Your Ideas,
Carolina Lopes

Paginação: Catarina Rodrigues, Manuela Penafria
Covilhã, 2007

ISBN: 978-972-8790-84-4

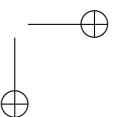
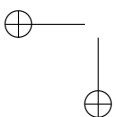
Depósito Legal: 267659 / 07

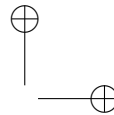
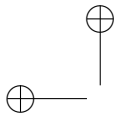
Apoio financeiro: FCT-Fundação para a Ciência e a Tecnologia, MCTES-Ministério da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior.

LABCOM-Laboratório de Comunicação On-line.

NICO-Novas Formas de Informação e Comunicação On-line; IPOCOM-Processos de Imagem e Comunicação;

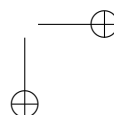
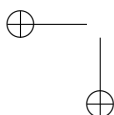
Projecto Teoria e Estética do Cinema Documentário.

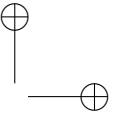
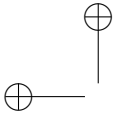




Índice

Apresentação	1
André Parente	
Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo	3
Paulo Viveiros	
Espaços densos: configurações do cinema digital	33
David Fernández Quijada	
Implicaciones de la televisión interactiva en el diseño de la obra audiovisual	49
Carlos Caires	
Da narrativa fílmica interactiva. <i>Carrossel e Transparências</i>: dois projectos experimentais	69
Índia Mara Martins	
Documentário animado: um novo projeto do cinema	87





Da narrativa fílmica interactiva. *Carrossel e Transparências*: dois projectos experimentais

Carlos Caires

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

Introdução

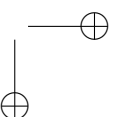
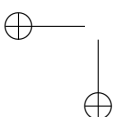
Que condições são necessárias para a narrativa fílmica interactiva? Como induzir interactividade numa narrativa que se diz linear, seqüencial e com uma duração predefinida? Que novos dispositivos estão à disposição dos artistas e/ou realizadores para a implementação de tais mudanças? O propósito deste artigo não se esgota na resposta a estas perguntas, mas também na descrição de dois projectos experimentais desenvolvidos com base na investigação realizada.

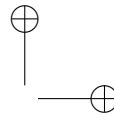
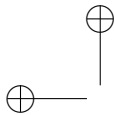
Numa abordagem concisa tentamos, primeiro, definir o que se entende por narrativa e como o conceito é visto pelos estudiosos da área, desde os estudos semiológicos, passando pelas análises dos formalistas russos até aos estruturalistas.

No capítulo seguinte é questão de esclarecer o que denominamos por narrativa interactiva. Baseando-nos numa aproximação aos conceitos de narrativa enumeramos várias definições possíveis, mas que não deixam de ser especulativas, propostas por alguns teóricos da área.

Quando analisamos a narrativa fílmica, fazemo-lo de forma a encontrar indícios potenciadores de interactividade. Neste capítulo expomos alguns filmes que, segundo a nossa análise, detêm um potencial interactivo. Igualmente, descrevemos diversos exemplos das primeiras experiências de filmes interactivos a par de projectos mais recentes realizados nesta mesma área.

Finalmente, o último tópico resume de forma sucinta os objectivos e intenções de dois projectos experimentais intitulados *Carrossel e Transparências*, desenvolvidos com o intuito de estudar de forma empírica as condições da narrativa fílmica interactiva.





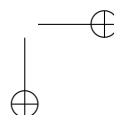
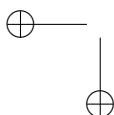
Da narrativa

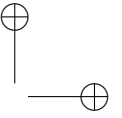
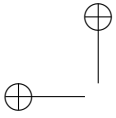
Para entendermos melhor o conceito, tentemos primeiro averiguar as diversas acepções da palavra segundo uma análise da produção da narrativa. Desde os anos 20 acontecem investigações sistemáticas na análise da narrativa através do desenvolvimento da lingüística geral, nomeadamente com Ferdinand de Saussure, e o nascimento dos estudos semiológicos. Os formalistas russos impulsionaram tais estudos e dedicaram a atenção das suas análises ao funcionamento do texto propriamente dito. Nos anos 1960, desenvolve-se a escola estruturalista influenciada pelas teorias produzidas pelos formalistas e, a partir dos anos 1970, a análise volta-se igualmente para o receptor do texto, isto é o leitor.

Segundo Jean-Michel Adam uma narrativa pressupõe contar uma história, um acontecimento que deve ser narrado através de pelo menos duas proposições ordenadas temporalmente (Adam, 1999:9-20). Temos então dois momentos, m_1 e m_2 , justapostos num eixo temporal t , onde $m_1 + m_2$ é igual à história narrada em t . Para Louis-Claude Paquin a narrativa é o acto de contar uma história, é o discurso em si, que organiza um argumento no espaço e no tempo (Paquin, 2006:373-457).

Numa análise mais profunda e que tem como base as análises dos formalistas russos, nomeadamente Vladimir Propp com o seu ensaio sobre a morfologia do conto (Propp, 1983), os estruturalistas vão dedicar toda a sua atenção no texto, no seu significado e na sua estrutura.

Para Gérard Genette é primordial distinguir as noções de *História* (o significado ou conteúdo narrativo), *Narrativa* (o significando, o discurso, o próprio texto) e *Narração* (o acto de narrar, de produção), subjacentes ao texto (Genette, 1983). Genette irá desenvolver a sua teoria numa análise temporal e modal do texto. No aspecto temporal, serão objecto de estudo as componentes da narrativa segundo as noções de *Ordem*, *Frequência* e *Duração*, onde ele introduz as noções de *Prolepse*, *Analepse* e *Anacronia* (Genette, 1972). No aspecto modal, Genette distingue três níveis de focalização: a focalização zero, onde o narrador é onisciente, a focalização interna fixa ou variável, onde as informações são dadas por um mesmo personagem ou diversos personagens ao longo da história, e a focalização externa, onde o narrador diz menos do que sabe o personagem.





Para Claude Bremond, numa análise mais generalizada a todo o tipo de textos (e não apenas ao estudo do mito como o fez Vladimir Propp), o importante é a função do texto e o papel dos personagens. Sem a sucessão dos elementos (ou das seqüências elementares do texto) não há narrativa. “Tout récit consiste en un discours intégrant une succession d’événements d’intérêt humain dans l’unité d’une même action. Où il n’y a pas succession, il n’y a pas récit mais, par exemple, description (...), déduction (...), effusion lyrique (...), etc.¹”.

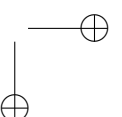
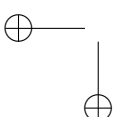
Roland Barthes vai mais longe. Ele redefine com maior rigor as funções e seus valores respectivos (Barthes, 1966). Segundo ele existem três níveis de descrição da narrativa. O nível das funções (no sentido de Propp e Bremond), o nível das acções (no sentido de Greimas) e o nível da narração (o que Tzvetan Todorov definia como discurso). As funções, segundo Roland Barthes são de natureza distributivas e organizam as diferentes seqüências da narrativa. Elas subdividem-se em funções cardinais ou nodais e funções catalisadoras. Outra categoria das funções diz respeito ao carácter de índice das mesmas. Segundo Barthes, os índices são de natureza integradores e servem para assegurar a coerência da história. Mas, para Roland Barthes, a narrativa vai muito além de uma simples análise das componentes estruturantes do texto. Segundo ele: “Le récit est présent dans tout les temps, dans tous les lieux, dans toutes les sociétés; le récit commence avec l’histoire même de l’humanité; il n’y a pas, il n’y a jamais eu nulle part aucun peuple sans récit ; toutes les classes, tous les groupes humains ont leurs récits, et bien souvent ces récits sont goûtés en commun par des hommes de culture différente, voire opposée : le récit se moque de la bonne et de la mauvaise littérature : international, transhistorique, transculturel, le récit est là, comme la vie.”²

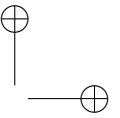
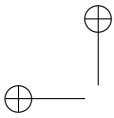
A narrativa está aí, é como a própria vida, está presente em todos os tempos, em todos os lugares, desde o início da humanidade.

Hoje em dia a análise está focada sobre o estudo de recepção da narrativa. Os papéis do leitor e do espectador são preponderantes para um estudo completo do conceito. Umberto Eco será um dos impulsionadores desta perspectiva (ECO, 1979) a par com Searle e Austin e suas teorias pragmáticas, que

¹C. Bremond, “La logique des possibles narratifs” in *Communications*, n.º 8, Paris: 1966, p. 68.

²R. Barthes, “Introduction à l’analyse structurale des récits” in *Communications*, n.º 8, Paris: 1966, p. 7.





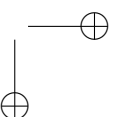
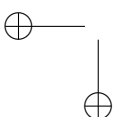
têm em conta o papel do destinatário do texto e a multiplicidade de sentidos presentes em qualquer leitura.

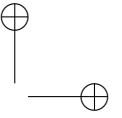
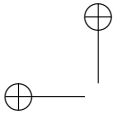
Percebemos desde logo que existem várias abordagens possíveis de análise da narrativa. Jean-Louis Dufays considera três tipos essenciais: primeiro, uma aproximação exegética ou interpretativa, onde o texto é considerado como uma obra dotada de um sentido canónico, que o leitor ou o crítico deve restituir em total fidelidade com as intenções do autor; segundo, uma aproximação imanente, onde se situa a corrente estruturalista que considera o texto como um sistema de signos fechados, onde a análise é feita sem referentes externos; terceiro e por último, a aproximação contextual que analisa o texto nas suas relações com a realidade exterior, ou a partir de outros textos (Dufays, 1991).

Da narrativa Interactiva

Como definir a Narrativa Interactiva? À primeira vista a narrativa interactiva sugere um contra-senso. Pois, se por um lado a narrativa nos dirige por um caminho seguro, por outro possibilita-nos diversos percursos à escolha, através da interactividade. Poucos são, ainda, os autores ou teóricos que propõem uma definição clara para a narrativa interactiva. Segundo Serge Bouchardon a narrativa interactiva consiste no soma de quatro aspectos essenciais: primeiro, que a narrativa é uma sucessão de eventos que compõem uma história; segundo, que a principal representação dessa história faz-se através da narração; terceiro, que, essa mesma narrativa evoca uma programação informática, mais ou menos aberta; e por último, que ela implica a participação activa dos utilizadores (Bouchardon, S. e Ghitalla, 2003). Para Jean-Louis Weissberg a narrativa interactiva põe em relação a actividade da escrita e a narrativa produzida, o autor e as personagens e a interpretação e a organização material do dispositivo. Weissberg introduz a noção de “*Spect-acteur*” (Espect-actor) na perspectiva daquele que comete ou deve cometer uma acção perante um determinado dispositivo cénico (Weissberg, 2002).

Sejam quais forem as definições ou tentativas de delimitações da noção, verificamos que existe uma aproximação evidente entre o que se entende por narrativa e o que se quer definir como narrativa interactiva. Inevitavelmente, as noções subjacentes a primeira irão produzir eco na segunda. As noções de sequência, de ordem, de duração; as funções dos personagens; os nós e





índices do texto; são todos eles elementos integrantes da narrativa que têm repercussões na narrativa interactiva. A narrativa interactiva quer-se segmentada (implicando diversos momentos de narração) permitindo assim alterações na sequência temporal dos factos narrados. A segmentação da narrativa irá permitir a navegação pelos seus diversos elementos, por parte do leitor. Essa mesma segmentação das partes autoriza, igualmente, uma certa reordenação da história e permite realizar escolhas. Consequentemente, e porque há escolhas para fazerem-se a narrativa deve prever ramificações em momentos determinados da história. Essas mesmas ramificações, ou bifurcações implicam um momento de suspensão da narrativa. Momento esse, que é dado ao leitor ou espectador, para poder fazer suas escolhas.

A narrativa interactiva é não linear. Isto é, é possível uma alternância da ordem dos diversos momentos da história, através de uma escolha (muitas vezes prevista ou previsível), seja ela objectiva ou subjectiva. É claro que este efeito de intermitência e alternância é perverso, na medida em que todas as histórias seguem um eixo temporal linear induzido através do discurso.

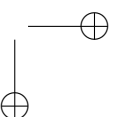
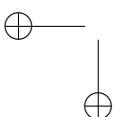
Por causa da não linearidade subjacente à narrativa interactiva, impõe-se a possibilidade de uma escolha ou de diferentes escolhas. Essas escolhas remetem-nos para pontos de suspensão e de bifurcação³. Segundo Jean-Louis Boissier, “la variabilité vidéo-interactive ouvre non seulement des capacités de bifurcation, de mis en suspens, de déclenchement, mais encore une possible dissociation généralisée du temps enregistré et du temps restitué par la reception ou la lecture”⁴. No momento de uma escolha determinada, a narrativa é posta em suspenso. A história não avança enquanto não for feita uma selecção. “Le problème concret, dans un récit interactif, où la suite dépend du geste du lecteur, qui reste en suspens si le lecteur ne fait rien, c’est précisément de fabriquer cette suspension qui permet au lecteur de ne rien faire,⁵” afirma J.L. Boissier.

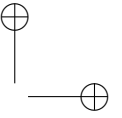
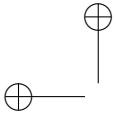
Consideremos o seguinte exemplo: numa determinada sequência narrativa t composta pelos momentos $m1$, $m2$ e $m3$, encaremos $m2$ como o ponto de bifurcação. Desde $m2$ é dada a possibilidade de voltar para $m1$ ou avançar

³Para uma abordagem interessante na literatura ler *Le Jardin aux sentiers qui bifurquent*. In, J. Borges, *Fictions*, Paris: Gallimard, Nouvelle édition augmentée, 1983.

⁴J.L. Boissier, *La relation comme forme, L’interactivité en art*, Genève: Mamco, 2004, p. 286.

⁵Idem, pp. 293-294.





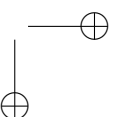
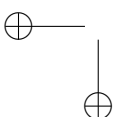
para $m3$. Enquanto não houver uma escolha continuamos suspensos em $m2$. Esta noção de reticência na narrativa remete-nos para uma outra figura: a da repetição. Ao ficarmos em expectativa na possibilidade de uma escolha, de $m2$ para $m1$ ou de $m2$ para $m3$ exerce-se a figura da repetição em $m2$. Esta repetição invoca a idéia de retorno, de laço ou de ciclo. A idéia é podermos voltar ao mesmo ponto por onde já passamos antes. Pode ser um retorno sobre si próprio, isto é um momento que não avança e que se repete – recapitulação da mesma instância – $m2, m2, m2$, etc. Ou ainda, um momento por onde já passámos, depois de conhecer outras instâncias – $m1, m2, m3, m2, m1, m2, m3$. J.-L. Boissier chama a atenção para um número inevitavelmente reduzido de bifurcações, num cinema dito interactivo, visto serem o resultado de uma gravação antecedente. “Résultant d’un enregistrement [les bifurcations], elles sont jouées d’avance. Mais, faisant l’objet d’une mise en scène et d’un montage, elles peuvent présenter leurs alternatives virtuelles comme relevant du possible, puisque le choix ressortit alors d’une mise en mémoire, d’une répétition (...)”⁶.

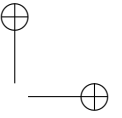
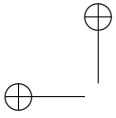
Com a figura da bifurcação, a repetição é realçada e deixa-se notar. Outro aspecto que pode ajudar a designar a narrativa interactiva relaciona-se com o conceito de memorização. Isto é, se já analisámos a urgência de repetição, depreende-se facilmente a necessidade de uma memorização. Ao voltarmos para um momento determinado da narrativa (ex. $m2$), consideramos a registo prévio desse mesmo momento. Reencontrar um objecto, uma instância, um momento narrativo, é ter acesso à sua memorização, através de um processo de identificação e singularização.

Da narrativa fílmica, Um potencial interactivo?

Muito antes da narrativa fílmica se tornar interactiva, o cinema introduziu a questão da ductilidade na manipulação temporal e a noção consequente da aparência de continuidade. Os estudos de Christian Metz sobre a grande sintagmática da narrativa fílmica ajudaram a entender, não só os elementos estruturantes do filme como também as técnicas narrativas do cinema (Metz, 1966). A questão da montagem dos diferentes momentos temporais da acção cinematográfica define-se como o seu principal ensejo na construção de

⁶ *Ibidem*, p. 295.



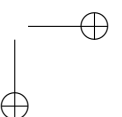
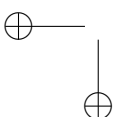


significado. No cinema, nem sempre o que vemos corresponde a ordem cronológica das filmagens. A sequência das imagens é muitas vezes alterada para dar ênfase a algum aspecto da narrativa ou realçar os diferentes momentos temporais do filme (Cousins, 2004). A estética do filme de plano único dos irmãos Lumière, com *L'arrivée d'un train à la Gare de Ciotat* (1895) e *L'arroseur arrosé* (1895), levou a um impasse no momento em que se ansiava contar histórias mais complexas, através de uma imagem em movimento, onde o plano único tornara-se então insuficiente⁷.

Através da reorganização temporal da narrativa fílmica, da sua interrupção e repetição dos diferentes momentos (*analepses* e *prolepses*) e dos saltos temporais na acção (*ellipse*), o cinema reposiciona o espectador em relação à história contada, e pede a sua intervenção para a compreensão dos acontecimentos relatados. Obrigando o espectador a estar activo mentalmente, o cinema consegue chamar para si um certo potencial interactivo. No filme *Rashomon* (1950), de Akira Kurosawa, estamos perante a mesma história contada segundo quatro versões diferentes. Em substituição à personagem do juiz, Akira Kurosawa utiliza a câmara subjectiva, criando assim uma relação directa entre o espectador e os relatores. O espectador, no pressuposto papel de juiz, vê-se obrigado a posicionar-se perante uma das versões, exercendo assim uma escolha consciente dos diferentes relatos. Este jogo de olhares diferentes sobre o mesmo acontecimento induz o espectador a tomar partido, a estar do lado de uma das personagens e a acreditar na veracidade de uma das versões que está a ser contada. Em *Rashomon* Kurosawa joga com a variação e descontinuidade da narrativa. A mesma história, contada de forma diferente, ramifica-se em quatro versões. No entanto, perante o olhar atento do espectador os relatos são apresentados sequencialmente. Numa hábil montagem paralela Kurosawa deixa o espectador suspenso, enquanto aguarda pelo seu juízo final. A expectativa de uma escolha pela versão verdadeira dos factos fica pendente, até ao término dos diferentes relatos. Esta opção de Akira Kurosawa, pela desmultiplicação da narrativa e implicação do espectador, situa o seu filme perante um compromisso interactivo que consideramos obrigatório.

A narração fílmica em *Elephant* (2003), de Gus Van Sant, não avança, ou, melhor dizendo, pouco avança. A acção passa-se num colégio americano dos

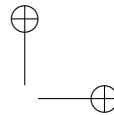
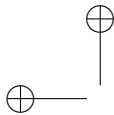
⁷Só em 1903, com *The Life of an American Fireman*, de Edwin Stanton Porter, é feita uma primeira experiência de montagem paralela e fragmentação da narrativa fílmica.



arredores de *Columbine*, nos Estados Unidos da América. O estilo de repetição utilizado pelo realizador faz-nos voltar ao mesmo local, uma vez, duas vezes, até três vezes. Entretanto já demos conta do que vai acontecer, antes mesmo de o visionarmos. Esta repetição, diferenciada, obriga-nos a uma certa memorização e a uma intensificação dos significados que presenciamos. O espectador é incessantemente remetido para momentos da acção que, entretanto, ficaram em suspenso. Este constante retorno da narrativa, em forma de repetição diferenciada, proposto pelo realizador, deixa em aberto uma apetência para uma forma de interacção mais vincada. Suponhamos a possibilidade de fornecer ao espectador o poder de escolha de diferentes pontos de vista de uma determinada cena do filme. Segundo Gus van Sant, entramos nitidamente numa era de desconstrução do próprio cinema, isto por causa da chegada de outro tipo de imagens avançadas, nomeadamente imagens videográficas, ligadas aos jogos, imagens de síntese e imagens interactivas⁸ Poderemos então considerar uma ligação objectiva entre o modo de narração do filme *Elephant* e a narrativa interactiva? Presenciamos de facto a multiplicidade dos planos, os diferentes pontos de vista, a repetição dos percursos e as escolhas (ainda que subjectivas) dos espectadores. A manipulação dos espaços, os diferentes pontos de vista e os distintos níveis de acção nos jogos para computador vêm animar uma estrutura demasiado fechada e contínua existente no cinema. Ao utilizar esta metáfora narrativa, Van Sant desafia o próprio espectador a tomar uma posição sobre o que está a acontecer (para julgar melhor o que está a ver?). Pondo em causa os modos de narração vigentes, Van Sant encaminha-nos para possíveis sobreposições e aplicações para uma narrativa fílmica interactiva.

Aos espectadores é-lhes pedido um esforço complementar para preencher os espaços vazios e as falhas de uma narrativa que se quer não linear, mas que não consegue sê-la verdadeiramente. Numa tentativa arrojada, Alain Resnais fez do seu “bi-filme” *Smoking/No Smoking* (1993) uma primeira abordagem a desconstrução da narrativa cinematográfica. *Smoking/ No Smoking* é composto por dois filmes que devem ser visionados separadamente, mas na ordem que o espectador quiser escolher. A obrigatoriedade de uma escolha torna o filme múltiplo de Alain Resnais deveras interessante. Por um lado, a escolha

⁸Os planos utilizados em *Elephant*, remetem-nos para os vídeos-jogos FPS (*First Person Shooter*), onde o espectador toma o lugar do atirador, numa visão objectiva, por cima do ombro do seu *avatar*. Ver: R. Bellour, “Le parti pris du réel” in *Trafic*, n.º 49, 2004, pp. 5-13.



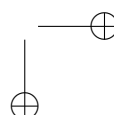
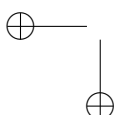
faz-se de uma forma mais virtual (obrigando o espectador a optar por uma das versões da história contada), por outro essa escolha torna-se obrigatória devido ao formalismo da apresentação das narrativas fílmicas. Construídos com base numa estrutura rigorosa de vinte e cinco segmentos, os dois filmes complementam-se, segundo um dos personagens decide acender ou não o seu cigarro. As duas narrativas iniciam-se, dando lugar a um labirinto de situações e relações, onde o espectador se vê confrontado com as variações e os desvios que cada histórias vai tomando. O modelo de apresentação escolhido é francamente interessante e até certo modo original. Uma outra possibilidade seria a de mostrar os dois filmes simultaneamente, justapostos na mesma sala de cinema, onde aos espectadores seria dada a opção de escolha directa entre uma ou outra versão (algo que já acontece na versão para DVD deste mesmo filme).

Outros exemplos poderiam servir para ilustrar o nosso propósito. Muito sucintamente citaremos apenas o filme *Blind Chance* (1981), de Krzysztof Kieslowski, onde a estrutura da narrativa fílmica é de todo similar ao filme de Kurosawa, citado mais acima. Ou ainda o filme *Time Code* (2001), de Mike Figgis, onde há novamente repetição de histórias, mas desta vez de forma simultânea, através do uso da técnica do *split-screen*.

Experiências fílmicas interactivas

Muito antes da experiência de Alain Resnais, outros cineastas e artistas tentaram basear os modos de criação das suas obras através da apresentação de narrativas múltiplas, seja a partir dos mais diversos dispositivos inventados na altura, seja a partir da complementaridade entre diferentes modos de narração⁹. Através das experiências de projecção múltipla dava-se início aos ambientes imersivos, mundos virtuais e relações interactivas com os espectadores. Estávamos no início de uma relação mais interactiva entre o espectador e a imagem em movimento. Uma espécie de inauguração da narrativa cinematográfica interactiva, onde era permitido ao público fazer as suas próprias escolhas, construir cada um a sua história ou seguir itinerários divergentes (Dinkla, 1996).

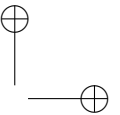
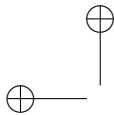
⁹Vejam-se os trabalhos de Josef Svoboda e Alfréd Radok, a *Laterna Magika* de 1958 e *Polyekran, A Mirror of My Country* de 1967. Ou ainda *Glimpses of the USA* de 1959, de Charles e Ray Eames.



Em 1967, Radúz Činčera apresentava para um vasto público, na Exposição Mundial de Montreal, o primeiro filme dito interactivo, o *Kinoautomat: One Man and his Jury*. Tratava-se da primeira narrativa cinematográfica interactiva instalada numa sala de projecção, devidamente acomodada para o efeito. Confrontando os espectadores com as imagens projectadas e a subida ao palco dos actores principais, o filme parava em momentos determinados para permitir a interacção com o público. Este fazia suas escolhas por votação, através de um sistema de botões instalado nos respectivos assentos. Em cada apresentação do filme, as escolhas variadas faziam alterar a ordem sequencial da narrativa, obrigando a inúmeras versões preparadas para o efeito. Mas na realidade, *Kinoautomat* baseava-se numa estrutura muito simples, onde por cada escolha feita, havia sempre as mesmas duas soluções, criando-se uma ilusão perfeita de variabilidade e de interactividade directa (Weibel e Shaw, 2003).

Com a chegada da tecnologia digital, a desconstrução da narrativa para um formato interactivo torna-se mais espontânea. De uma estrutura menos permeável passamos para uma organização da narrativa que pode provir num papel preponderante para o espectador. As novas tecnologias, com a difusão e propagação dos filmes em formato DVD (*Digital Video Disc*), vêm permitir uma abordagem diferente. A imagem, digitalizada, torna-se manipulável, e até mesmo jogável, autorizando alterar a ordem de mostragem dos diferentes segmentos do filme. Na versão para DVD do filme *Final Fantasy* (2001), de Hironobu Sakaguchi, existe uma opção adicional, onde o telespectador é convidado a criar uma versão personalizada de edição de uma sequência pré-definida. No entanto, esta espécie de liberdade, torna-se numa escolha escamoteada em função dos segmentos de filme pré-definidos e gravados no suporte digital. Noutro exemplo, nomeadamente no filme *Switching*¹⁰ (2003), de Morten Schjødt, a narrativa foi separada em diversas partes permitindo uma reconstrução da história através de um processo de escolha aleatória na ordenação dos segmentos fílmicos. Com a ajuda da tecnologia digital, a participação dos espectadores é permitida através de uma interacção directa. Este filme com opções de interacção variadas é uma espécie de *puzzle*, onde cada peça (fragmentos de vídeo) varia de posição num eixo temporal e segundo a intervenção do espectador. Interagindo através do comando televisivo, o especta-

¹⁰O filme *Switching* foi especialmente concebido para o suporte digital em DVD. Ver catálogo do festival Nêmo#6, Março de 2004 em: www.festivalnemo.com. Ou em: www.epccasif.com/nemo/2004/pdf/27-29.pdf. [consultado em Março 2004].



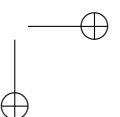
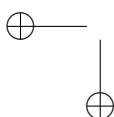
dor propõe a leitura de um novo fragmento de vídeo, escolhido entre todos os disponíveis. O conceito de repetição joga aqui um papel fundamental porque enquanto não houver interacção por parte do espectador, a história permanece suspensa, aguardando por uma continuação (a tal dificuldade mencionada por Jean-Louis Boissier, mais acima, é aqui ultrapassada de forma brilhante). As divisões da história em pequenos fragmentos permitem também essa recapitulação. Por isso, o final da história fica indeterminado, deixando ao espectador uma certa liberdade no momento ideal para fechar a narrativa. A estrutura de *Switching* permite igualmente à história ser recursiva até aos momentos de continuidade oferecidos pela intervenção do espectador¹¹.

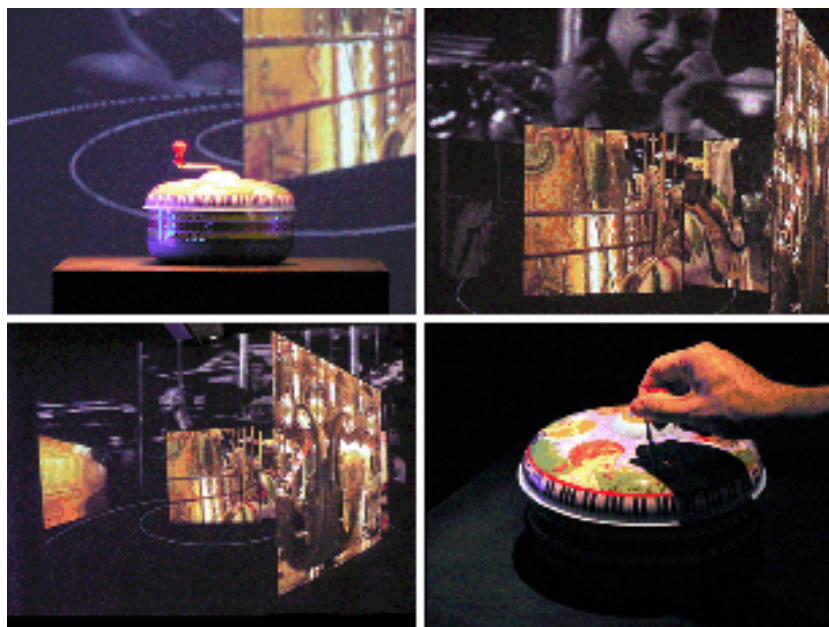
Carrossel e Transparências **O projecto experimental *Carrossel***

O projecto experimental *Carrossel*¹² é uma instalação de vídeo interactivo onde é permitido ao espectador uma interacção directa com uma imagem fílmica projectada (Caires, 2006). *Carrossel* põe em perspectiva uma imagem filmada com a projecção dessa mesma imagem num espaço virtual tridimensional. A imagem filmada, ou, melhor dizendo, a *imagem-movimento* está directamente relacionada com o seu aparelho de captação (evocamos aqui o Cinematógrafo dos irmãos Lumière). No caso específico de *Carrossel*, quisemos colocar em correspondência directa a projecção das imagens filmadas com a deslocação sofrida pela câmara durante a filmagem. Já não se trata apenas de uma sensação de movimento, mas sim da sua constatação. O espectador, perante a imagem projectada, experimenta e visualiza o movimento que a câmara percorreu aquando das filmagens antecedentes. Num espaço virtual a três dimensões, colocámos as imagens (os fragmentos de filme) na posição relativa à sua filmagem anterior. Ao accionar o filme, não só a imagem que vemos reflecte o movimento de um carrossel, como também são os vídeos que compõem a projecção que estão em movimento e acompanham, por corres-

¹¹Ver igualmente outros trabalhos para DVD como *Uncompressed* (2000), de Margi Szperling, 1º Festival Internacional de Cinema Interactivo, Porto, Centro de Exposições Exponor 2001. <http://www.substanz.com/substanz.html/> [Consulta: Setembro 2001]. Ou ainda, *BD-Bipolar Disorder* (2003), de Joan Morey.

¹²Mais informações sobre o projecto no sítio: <http://www.carloscaires.org/00-carrossel.html>



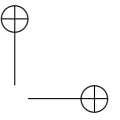
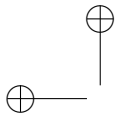


Alguns planos fotográficos da instalação *Carrossel*.

pondência, a deslocação que a câmara efectuou no momento de captação da imagem.

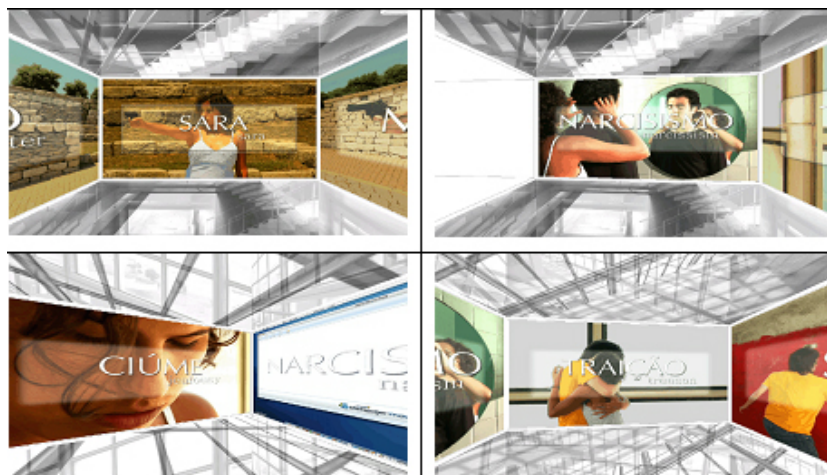
Carrossel é organizado segundo uma interdependência entre as imagens projectadas e a interacção do espectador. A evolução da narrativa e o movimento das imagens no ecrã dependem directamente do comportamento activo do público. Através da acção sobre uma manivela de uma caixa de música, o espectador apreende o desenrolar de uma narrativa sonora e imagética. Esta narrativa, fragmentada, é composta por seis vídeos a cores de 27 segundos cada, por 90 imagens a preto e branco e uma faixa sonora de 8 minutos (composta por diálogos e música), desenvolvendo-se segundo o seguinte critério: a acção do espectador sobre a manivela da caixa de música despoleta um movimento circular nos vídeos projectados assim como a escuta da banda sonora; a paragem da mesma acção acarreta a mudança das imagens a preto e branco, a paragem da banda sonora e dos vídeos.

O movimento descrito pelos seis vídeos a cores corresponde ao movimento circular de um carrossel, sendo que o conteúdo desses mesmos vídeos



refere-se às filmagens capturadas anteriormente sobre o carrossel. As imagens a preto e branco mostram a sequência final (15 minutos) do filme *Strangers in a train* (1951), de Alfred Hitchcock. Nesta parte do filme a acção tem lugar num carrossel descontrolado: *Guy Haines* (Farley Granger) é perseguido pela polícia que julga ser ele o autor de um crime (a morte da sua mulher). *Bruno Anthony* (Robert Walker), o verdadeiro culpado, é apanhado por *Haines*, depois de uma perseguição e luta frenética no meio de um carrossel em movimento e desgovernado. *Anthony* morre com a prova do crime na mão (o isqueiro do *Guy Haines*), ilibando o perseguido *Haines*.

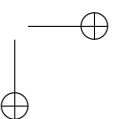
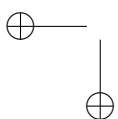
O projecto experimental *Transparências*

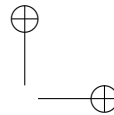
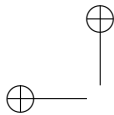


Alguns planos de projecção de *Transparências*

O projecto experimental *Transparências* segue o mesmo propósito de *Carrossel*. Isto é, o estudo das condições para uma narrativa fílmica interactiva¹³. Concebido para estudar novas possibilidades de interacção com a imagem em movimento, o novo papel do espectador – *interactor* (Baboni, 2003) e as condições de adaptação da narrativa fílmica às necessidades interactivas,

¹³Mais informações sobre o projecto no sítio: www.carloscaires.org/i-Cinema/transparency.html



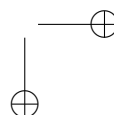
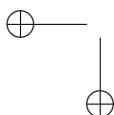


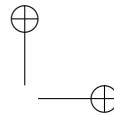
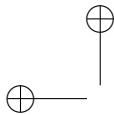
Transparências convida à criação de um novo dispositivo interactivo e a sua adequação à narrativa fílmica.

Sara, Miguel e Pedro são as três personagens desta narrativa fílmica original. As suas vidas cruzam-se e relações amorosas, de ódio ou compaixão entrelaçam-se de forma invulgar. Amor, traição, dor, narcisismo, sexo e ciúme são as temáticas principais abordadas nesta narrativa fragmentada, na expectativa de ser (re)-composta pelos espectadores. O argumento foi desenvolvido segundo os conceitos de rizoma (Deleuze e Guattari, 1980) e fluxo narrativo (Weinbren, 1994). Está composto por 23 segmentos fílmicos, que foram escritos e filmados de forma às suas histórias complementarem-se, quando visionados consecutivamente, ou terem “vida própria” quando visionados individualmente. O espectador pode entrar na história pelo meio, pelo início ou pelo fim, não é questão de uma narrativa sequencial, mas sim de fragmentos de uma história global que se complementam pela interpretação subjectiva de cada espectador. Cada cena ou fragmento de *Transparências* representa uma possibilidade de ligação e de conjugação com as outras cenas que compõem a narrativa. As sequências narrativas criadas pelas escolhas dos espectadores representam as múltiplas possibilidades de percursos oferecidos, sendo que cada espectador pode optar por percursos diferentes e criar em cada escolha uma história singular.

Conclusão e projectos futuros

A antecipação das acções e reacções dos espectadores, normalmente, são previstas pelos autores dos dispositivos interactivos. Seria ilusório pensar que o espectador é completamente livre de fazer o que quer perante uma narrativa interactiva. As leis comportamentais, muitas vezes demasiado rígidas, são predeterminadas pelos autores, e deixam muito pouca margem de manobra à improvisação. Por outro lado, a maior parte das narrativas interactivas são escravas dos atributos das interfaces digitais. As suas composições e estruturação definem-se demasiadas vezes pela influência da tecnologia em virtude dos seus conteúdos. Novos desafios impõem-se aos autores de narrativas interactivas na perspectiva de ultrapassar estas e outras restrições. Veja-se, por exemplo, na narrativa fílmica interactiva onde a acção do voto torna menos interessante o próprio desenvolvimento da história e da sua intriga (ex. *Kino-automat*), deixando o espectador, privado das inúmeras ramificações falhadas



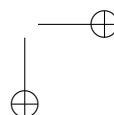
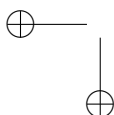


ou perdidas. A grande dificuldade, como diria Bernard Perron, consiste em implicar o *jogador* (espectador) sem o deixar entrar na diegese e simultaneamente deixá-lo intervir sem lhe dar demasiado controle (Perron, 2002).

Então, que transformações deve sofrer a narrativa fílmica para implicá-la numa relação interactiva? Que procedimentos usar para pôr em relação directa e efectiva a narrativa fílmica com os seus espectadores? Jean-Louis Boissier deixa-nos algumas pistas: primeiro, que a variabilidade das imagens capturadas sobre o real, como a escolha do ponto de vista e os movimentos de câmara, deveriam pôr em evidência a noção de “perspectiva interactiva”; segundo, que a camada de relação, vista como a terceira camada da imagem digital (à par com a camada da imagem e a camada sonora), passou a ser o suporte do conjunto das acções possíveis sobre a imagem digital, dos comportamentos interactivos e generativos, enfim a camada performativa; terceiro, que os conceitos de bifurcação, mutação, reversão, comparação, designação, distanciação e procuração podem definir, segundo ele, um quadro sinóptico das figuras da interactividade.

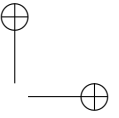
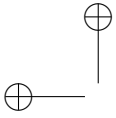
Após a realização de dois projectos sobre o estudo da narrativa fílmica interactiva gostaríamos de desenvolver um novo trabalho, que implique as noções e conclusões propostas neste artigo. Será questão, então, de estudar e concretizar um projecto experimental que ponha em perspectiva as diversas acepções da narrativa fílmica interactiva, propostas num quadro sinóptico das figuras da interactividade.

Claramente, os poucos exemplos aqui apontados suscitam outros, que nos fazem entrar num novo campo de tensões e aproximações entre a narrativa fílmica e a interactividade. Seria como entrar nessa sala de cinema, onde penetramos nas imagens com todo o nosso corpo, sentados aqui, e lá. Sozinhos, numa sala cheia, só a ilusão nos poderia salvar. Seríamos então, um novo espectador, um *spect-actor*, no verdadeiro sentido da palavra.



Bibliografia

- ADAM, J.M., *Le récit*, “Que sais-je?”, Paris: PUF, 1999, pp. 9-20.
- PAQUIN, L.C., *Comprendre les médias interactifs*, “Somme”, Paris: Isabelle Quentin: 2006, pp.373-457.
- PROPP, V., *Morphologie du conte*, Poétique, Paris: Seuil, 1970.
- GENETTE, G., *Nouveau discours du récit*, Poétique, Paris: Seuil, 1983.
- GENETTE, G., *Figures III*, Poétique, Paris: Seuil, 1972.
- BARTHES, Roland, “Introduction a l’analyse structurale des récits”, in *Communications*, n.º8, Paris, 1966.
- ECO, Umberto, *Lector in Fabula*, Le livre de poche, Paris: Grasset, 1979.
- DUFAYS, J.L., “Les théories de la lecture. Essai de structuration d’un nouveau champ de recherche” in *Le langage et l’homme*, vol. XXVI, nº 2-3, 1991, pp. 115-127.
- BOUCHARDON, S. e GHITALLA, F., “Récit interactif, sens et réflexivité”, in *Hypertextes, hypermédias, créer du sens à l’ère numérique*, Hermès, 2003, pp.35-46.
- WEISSBERG, J.L., *Présence à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques: pourquoi nous ne croyons plus la télévision*, “Communications et Civilisation”, Paris: L’Harmattan, 2002.
- METZ, C., “La grande syntagmatique du film narratif”, *Communications*, nº 8, 1966. Nova edição: Seuil, “Points”, nº 129, Paris, 1981, pp. 126-130.
- COUSINS, M., *The Story of Film*, Londres: Pavillon, 2004.
- DINKLA, S., “From participation to Interaction – Toward the origine of Interactive Art”. In, Lynn Hershman Leeson (ed.), *Clicking In: Hot Links to a Digital Culture*, Seattle: Bay Press, 1996, pp. 279-290.
- WEIBEL, P. e SHAW, J. (ed.), *Future Cinema. The Cinematic Imagery After Film*, Cambridge/Karlsruhe: MIT Press/ZKM, 2003, pp. 96-125.



- CAIRES, C., “O projecto experimental “ Carrossel ” : para uma aproximação ao cinema interactivo”. In, Lola Dopica (ed.), *Actas Terceira Conferencia Internacional de Arte Electrónico e Dixital*, Artech2006, Universidade de Vigo, Pontevedra, 2006.
- DELEUZE, G. et GUATTARI, F., *Mille Plateaux, Capitalisme et Schizophrénie 2*, Paris: Éditions de Minuit, 1980.
- WEINBREN, G., “Vers un cinéma interactif”, *Trafic*, n.º 9, 1994, pp. 115-128.
- PERRON, B., “Jouabilité, bipolarité et cinéma interactif”. In, Vandendorpe Christian et Bachand Denis (Dir.), *Hypertextes. Espaces virtuels de lecture et d’écriture*, s.l., Nota Bene, 2002.

Agradecimentos

Gostaria de agradecer ao professor Jean-Louis Boissier da Universidade Paris VIII, pelos seus conselhos e orientação. Ao CITAR pelo apoio logístico para a realização dos projectos empíricos e a todos os elementos que participaram na produção dos mesmos. Agradeço igualmente o apoio da FCT (Fundação para a Ciência e Tecnologia) e do POCI2010 (Programa Operacional da Ciência e Inovação).

