

digital

CARTOGRAFIA DAS FRONTEIRAS DA NARRATIVA AUDIOVISUAL

Edição

Maria Guilhermina Castro

Carlos Sena Caires · Daniel Ribas

Jorge Palinhos



PORTO



CARTOGRAFIA DAS FRONTEIRAS DA NARRATIVA AUDIOVISUAL
MARIA GUILHERMINA CASTRO; CARLOS SENA CAIRES; DANIEL RIBAS;
JORGE PALINHOS [EDIÇÃO]

© Universidade Católica Editora . Porto
Rua Diogo Botelho, 1327 | 4169-005 Porto | Portugal
+ 351 22 6196200 | uce@porto.ucp.pt
www.porto.ucp.pt | www.uceditora.ucp.pt

Coleção · e-book
Coordenação gráfica da coleção · Olinda Martins
Capa · Olinda Martins
Imagem da capa · Carlos Sena Caires
Coordenação · Maria Guilhermina Castro, Carlos Sena Caires,
Daniel Ribas & Jorge Palinhos

Data da edição · fevereiro de 2016
Tipografia da capa · Prelo Slab / Prelo
ISBN · 978-989-8835-04-8

CARTOGRAFIA DAS FRONTEIRAS DA NARRATIVA AUDIOVISUAL

Edição

Maria Guilhermina Castro

Carlos Sena Caires · Daniel Ribas

Jorge Palinhos

INTRODUÇÃO	· 05 ·
<i>Uma viagem pela narrativa</i>	· 06 ·
OS LIMITES DA FICÇÃO	· 10 ·
<i>Depois das narrativas mestras da História da Arte – os filmes indisciplinados de Werner Herzog e Wim Wenders/Julian Salgado sobre arte</i>	· 11 ·
Carolin Overhoff Ferreira	
<i>Literalidade: a compreensão da ficção como experiência real. Gilles Deleuze e Jean Rouch</i>	· 21 ·
Marta Filipe Mendes	
<i>Do Sentido Narrativo à Experiência Estética</i>	· 31 ·
Filipe Martins	
A NARRATIVA COMO ATRAÇÃO	· 47 ·
<i>O “filme de bordas” português. Narrativas alternativas ou convencionais?</i>	· 48 ·
Paulo Cunha	
<i>Narrativa como Estratégia Publicitária para Ações de Responsabilidade Social e de Políticas de Consumo Sustentável</i>	· 60 ·
Rogério Luiz Covaleski	
<i>“Perde-se em poesia, ganha-se em eficiência”: O sistema de mensuração na configuração de narrativas jornalísticas</i>	· 70 ·
Alciane Baccin e Vitor Torres	
NARRATIVA E SOCIEDADE	· 81 ·
<i>Melodrama e realismo em João Canijo</i>	· 82 ·
Daniel Ribas	
<i>Da proposta fílmica ao impacto vital: análise narrativa e pragmática do filme The Shawshank Redemption (1994)</i>	· 92 ·
Pedro Alves	
O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE NARRATIVAS	· 104 ·
<i>Criatividade e Cognição na Emergência da Personagem</i>	· 105 ·
Maria Guilhermina Castro	
<i>Animação e Interação</i>	· 117 ·
António Ferreira e Pedro Mota Teixeira	
A NARRATIVA INTERATIVA E A NÃO LINEARIDADE	· 127 ·
<i>A Narrativa Fílmica Interativa: Estratégias para a participação do público</i>	· 128 ·
Carlos Sena Caires	
<i>Interatividade cognitiva: o papel do leitor na literatura eletrônica</i>	· 138 ·
Daniela Côrtes Maduro	
<i>Variações Fílmicas de Uma Fabula: Flirt, de Hal Hartley, como Narrativa Fraturada</i>	· 148 ·
Fátima Chinita	
A AUTOBIOGRAFIA NO PROCESSO CRIATIVO: DUAS REFLEXÕES DE CRIADORES	· 159 ·
<i>Narrativas do Eu: Processos Autobiográficos no Contexto das Artes Performativas</i>	· 160 ·
Maria Gil e Miguel Bonneville	

A narrativa fílmica interativa: estratégias para a participação do público

Carlos Sena Caires

Universidade Católica Portuguesa, CITAR - Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes,
Escola das Artes, Porto, Portugal

ccaaires@porto.ucp.pt

RESUMO

Desde a sua invenção que o cinema interativo seduz um público ávido por novas experiências cinematográficas, mas apesar da urgência participativa e colaborativa dos novos media, os autores das neo-narrativas cinematográficas multiplicam-se em propostas muito pouco (re)conhecidas. Essa ausência de reconhecimento prende-se sobretudo com questões de formulação das obras propostas mas também por uma falta de entendimento dos seus autores por questões que relevam da participação do público. O processo de concentração e atenção cognitiva dos espetadores sobre o filme é quase sempre valorizado em detrimento da sua condição de interator e de participante de um novo sistema de regras de visualização da narrativa fílmica. Esta dualidade obriga o interator (um espetador que interage) a uma atividade cognitiva desdobrada, que tenta desvendar não só o entendimento da história mas também (e por vezes simultaneamente) a aprendizagem da interface de interação com o filme. O presente artigo apresenta três estratégias que a nosso ver, permitirão uma maior aproximação e participação do público nestas obras de cariz cinematográfico e interativo. Veremos como a narrativa fílmica interativa é potenciadora de criação de novas estratégias de leitura e participação dos seus interatores, designando-as da seguinte forma: 1) a estratégia da variação e repetição diegética enquanto motores da interatividade; 2) a estratégia da simultaneidade diegética enquanto oportunidade para a escolha e 3) a estratégia das interfaces de reciprocidade e mimetismo enquanto facilitadores da interatividade.

PALAVRAS-CHAVE

Cinema interativo; Narrativa fílmica; Estratégias narrativas; interatividade

INTRODUÇÃO

A narrativa fílmica interativa é uma grande forma narrativa baseada no princípio das estruturas hipermediáticas (Lipovetsky, 2006), modulares (Cameron, 2008), rizomáticas (Deleuze e Guattari, 1980), arborescentes e fragmentadas que permite a participação do público com o filme. São narrativas fílmicas que se adaptam à natureza das bases de dados informáticos (Manovich, 2003), mas também às alterações cognitivas de percepção e de comportamento social que a condição hipermoderna acarreta (Lipovetsky, 2006). Algumas estratégias narrativas agenciadas pelo hipermédia e pelo hipertexto já indicavam que a vantagem de usar o potencial informático dos computadores não visava propriamente explorar a sua capacidade ilimitada de armazenamento da informação, mas pelo contrário, a forma como os

autores recorriam aos seus leitores e os seduziam, fornecendo-lhes múltiplas opções e escolhas narrativas, assim como oportunidades de colaboração e de interação.

Segundo Lev Manovich, é necessário reinventar o cinema e adaptá-lo às novas condições pós-modernas da intertextualidade Barthiana, da variabilidade e do indivíduo, da representação digital, da transcodificação, da automação e da modularidade (Manovich, 2001). Para este autor, as estratégias narrativas cinematográficas tradicionais já não são preponderantes, visto que o estudo da narrativa é apenas um dos variadíssimos aspectos a considerar para compreender esta nova forma de cinema participativo (o dito cinema interativo¹). No seu ensaio sobre a linguagem dos novos média, Manovich recupera o cinema dos primeiros tempos, nomeadamente os filmes de Dziga Vertov, para ilustrar o paradigma narrativo da descontinuidade, já bem visível naquela época. Ora os “textos” hipermediáticos atuais têm por modelo esse paradigma, onde não só o relato da história é parte fundamental do processo narrativo, mas também as estratégias visuais e sonoras de descontinuidade, as componentes da fotografia e da (des)composição da imagem, assim como os seus valores estéticos e plásticos. Este paradigma da descontinuidade Vertoviana corresponderia nos nossos dias ao conceito de base de dados informáticos e às suas funções algorítmicas de escolhas múltiplas, bifurcações narrativas e não lineares que caracterizam os projetos cinematográficos realizados por computador, como é exemplo o projeto *Soft Cinema* do próprio Manovich (produzido com a colaboração de Andreas Kratky – DVD-Vídeo Interativo, 2005). Mas do nosso ponto de vista, a visão de Manovich, apesar de muito válida, parece-nos redutora: o autor esquece-se de uma outra característica primordial da narrativa cinematográfica, a de que a acumulação dramática dos acontecimentos numa sucessão temporal e espacial da narrativa deve conduzir o espetador até ao final da história contada – condição primordial do cinema que permite reter a atenção dos espetadores e fazê-los perceberem as consequências dos atos das personagens e dos contornos que a história toma até ao seu desfecho. Quando nas propostas hipermediáticas de escolhas múltiplas é pedido uma ação física efetiva do espetador participante sobre o “texto” fílmico – uma interação explícita (Zimmerman e Salen, 2003), essa ligação à história é, na maior parte das vezes quebrada e requer um esforço cognitivo adicional para ser retomada. Estamos perante uma disrupção cognitiva que impede o espetador de seguir na plenitude o relato que lhe é apresentado, seja porque está mais atento à destreza e manipulação do dispositivo interativo, seja porque entretanto já se perdeu na multiplicidade de possibilidades oferecidas.

Numa perspetiva distinta, Peter Lunenfeld defende que a interatividade é intrínseca a qualquer tipo de narrativa fílmica, porque todo e qualquer filme autoriza uma condição neutra da interatividade e pode ser alterado seja por quem for (uma clara alusão de Lunenfeld à ideia de uma interatividade cognitiva definida por Eric

¹ Apesar de não favorecermos o uso da designação “Cinema Interativo”, fazemos alusão a ela para uma mais rápida compreensão por parte do leitor.

Zimmermann e Salen Katie no livro *Rules of Play*²). A análise de Lunenfeld, baseada nas estratégias de distribuição e de resposta ao filme *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, 1999), refletem igualmente as posições hipermodernistas de Lipovetsky do ponto de vista de uma transformação social profunda: “A criação de hyper-contextos que dão lugar às comunidades comunicativas rizomáticas e dinâmicas” (Lunenfeld, 2002, p. 383) seriam, segundo Lunenfeld, a razão pela qual a nossa sociedade consegue produzir fenômenos interativos de massas como é o caso do filme supracitado. Qualquer um de nós pode criar uma versão individualizada do filme, transformá-la e fazê-la circular na Internet. São estas estratégias de distribuição e de transformação personalizada e múltipla da narrativa fílmica que, segundo Lunenfeld, lhe dão essa capacidade para uma interatividade cognitiva, onde tudo é possível e tudo é imaginável.

Parece-nos no entanto que tanto a proposta de Manovich como a de Lunenfeld comprometem seriamente uma implicação cognitiva e efetiva dos espectadores em relação à narrativa fílmica interativa. Consideramos que essa habilidade única do cinema, que consiste em fixar a atenção do espectador numa narrativa contínua, com início meio e fim e com uma duração que a mente consegue fixar – características já apontadas por Aristóteles na sua *Poética*, fica posta em causa seja pelas estratégias de descontinuidade propostas por Manovich, seja pela concepção de um novo modelo narrativo do infinito e da multiplicidade personalizada que defende Lunenfeld.

No seu artigo *Film Futures* (Bordwell, 2002, 88-104), David Bordwell introduzia a noção de caminhos narrativos com bifurcação ilustrando-a através de filmes que fazem uso de histórias com opções narrativas múltiplas onde uma personagem pode deslocar-se sobre uma linha temporal fracturada e viajar para destinos múltiplos e/ou simultâneos. Este conceito é descrito por Bordwell partindo da análise do romance de Jorge Luís Borges “O Jardim dos Caminhos que Bifurcam” inscrito na obra “Ficções” de 1983. Aqui, a personagem principal descobre o romance de um labirinto temporal simultâneo do sábio Ts’ui Pen. Em quase todas as ficções, quando uma personagem é confrontada com alternativas narrativas acaba por escolher uma delas, eliminando as outras. A particularidade do romance de Ts’ui Pen consiste em que essa personagem escolhe todas as alternativas simultaneamente, criando assim futuros múltiplos, espaços temporais simultâneos que acarretam a criação de bifurcações narrativas espaço-temporais infinitas. Todos os possíveis concretizam-se e cada um deles é o ponto de partida para outras alternativas diegéticas. Ts’ui Pen constrói assim um romance como uma série infinita de tempos divergentes, convergentes e paralelos que contêm todas as alternativas possíveis. Bordwell defende uma proximidade evidente entre a proposta de Borges e alguns filmes contemporâneos referindo-se mais particularmente às obras de Tom Tykwer *Lola Rennt* (1998) e de Peter Howitt *Sliding Doors* (1998), sem deixar de questionar a (im)possibilidade de realizar um filme

² Para Eric Zimmermann e Katie Salen, a interatividade cognitiva diz respeito à participação interpretativa do leitor com um texto, do espectador com um filme ou de um ouvinte com um som.

baseado numa infinidade de possíveis narrativos. Segundo Bordwell “tal proposta pode ser imaginada, mas nunca será realizável em filme de forma a ser apreendida e entendida pelos espetadores, porque numa ficção fílmica os futuros alternativo parecem ser uma questão limitada” (Bordwell, 2002, 89). Daí a nossa convicção de que a narrativa fílmica interativa deva ser pensada antes de mais para responder às necessidades do Homem e não às do computador, capaz de todo o tipo de representação e capacidade de armazenamento infinito.

Diremos, por agora, que uma das questões principais das narrativas múltiplas e infinitas prende-se com uma grande privação dos efeitos de continuidade sobre os espetadores, que na esperança de conseguirem apreender todas as versões possíveis da história contada acabam por perder-se num labirinto narrativo de opções e escolhas múltiplas. No lugar de compreender a história e de segui-la, tentam resolver o puzzle ou a estrutura da narrativa construída de antemão pelos seus autores. Do ponto de vista da narrativa fílmica interativa diremos igualmente que são de observar novas estratégias de participação, estratégias essas que devem considerar não só as questões diretamente relacionadas com as estruturas narrativas contemporâneas, mas também com os potenciais comportamentos dos espetadores participantes para uma interatividade efetiva e explícita. Criar histórias infinitas (possível no mundo virtual da computação informática), opções narrativas ilimitadas e dar a liberdade absoluta aos participantes, leva-nos para uma formulação de um jogo arriscado que parece estar condenado à partida. Deixar um controlo soberano dos espetadores sobre os acontecimentos diegéticos parece-nos ser o caminho certo para abandonarem o filme na primeira falha referencial à história ou na primeira dificuldade de identificação com esta ou aquela personagem. A narrativa fílmica quer-se limitada e centrada nos objetivos das personagens que nela habitam: criar todas as alternativas possíveis e prováveis é desorientar o espetador numa tela de ações diegéticas cujo o único objetivo seria o de conhecer todos os percursos possíveis, todos os destinos, todas as alternativas, fazendo-o passar por todas essas escolhas à cada bifurcação. Daí a nossa proposta considerar estratégias singulares que aproveitam por um lado, as características intrínsecas da narrativa fílmica, e por outro, tentam produzir uma aproximação efetiva dos espetadores participantes às histórias com processos de interatividade mimética e recíproca.

VARIAÇÃO E REPETIÇÃO COMO MOTORES DA INTERATIVIDADE

A narrativa fílmica interpela-nos porque justamente utiliza estratégias narrativas e semióticas que visam dar respostas efetivas e permitem aos espetadores imaginar as hipóteses futuras de cada personagem e de cada acontecimento vivido (confirmando-as ou não, mais tarde). Dito de outra forma, os espetadores esforçam-se, a partir dos acontecimentos diegéticos apreendidos e visionados, em construir uma trajetória narrativa orientada para um fim casual que começa num tempo determinado e acaba, mais tarde, noutra ponto diegético previsto. Estes pontos diegéticos decisivos são os

nós narrativos, que segundo Roland Barthes, remetem para outros pontos diegéticos potenciais (Barthes, 1966). Em consequência, a narrativa fílmica deve ser capaz de criar momentos condicionais que levam os espetadores a imaginar possíveis sequências da história (sequências essas, variáveis). São estes momentos, estas condições e funções cardinais (Barthes, 1966, p. 15), que vão ser indispensáveis a uma viragem na história, à variabilidade diegética. É por isso que, após ter assistido à morte de uma determinada personagem, o espectador poderá sempre perguntar-se: “E se....?”, “E se afinal ele ainda estiver vivo....?”, “E se ficou apenas ferido...?”, “E se....”. O que visa implicá-lo na história e mantê-lo ativo cognitivamente na expectativa de uma resposta plausível. Apesar de existir essa variabilidade, as perguntas dos espetadores deverão sempre levar à respostas mais ou menos coerentes com aquilo que foi contado: “Sim, estava vivo”, “Sim, conseguiu escapar-se”. Essa variabilidade diegética pode encaminhar o percurso narrativo do filme para um formato repetitivo evidente: seja através do uso da repetição de um determinado relato segundo vários pontos de vista díspares, como é exemplo o filme *Rashomon* de Akira Kurosawa (1950) onde a mesmo acontecimento é contado pelas quatro personagens principais – o assassinato do samurai segundo o próprio morto, a sua mulher, o assassino e um lenhador; seja através da uso de uma repetição de percursos narrativos que contam a mesma história seguindo três perspetivas diferentes de um mesmo espaço, como é exemplo o filme *Elephant* de Gus Van Sant (2003); seja ainda através da repetição de um acontecimento que conta, à vez, as variações diegéticas da história de uma personagem que tenta chegar a tempo de salvar o seu namorado, como no filme *Lola Rennt* de Tom Tykwer (1998).

São estas condições intrínsecas de repetição e variação diegética do cinema que, na nossa perspetiva, devem e podem ser exploradas em propostas fílmicas interativas inovadoras, permitindo, por um lado, que através da interatividade a repetição possa despoletar a variação diegética, e, por outro, que a própria repetição seja a causa para uma interatividade explícita. Assim acontece no projeto interativo “Carrossel” de Carlos Sena Caires (Caires, 2006), onde a cada repetição ou ciclo de interação é possível descobrir uma nova sequência fotográfica do filme *Strangers on a train* de Alfred Hitchcock (1951). Ou ainda na proposta de Morten Schjodt, *Switching* (2003), um DVD interativo onde a evidência da repetição diegética induz um aumento da participação, não só para desbloquear o próprio acontecimento cíclico, mas também para descobrir a sequência seguinte e o desenvolvimento da história. É justamente porque existe variação e repetição diegéticas que consideramos que as mesmas são potenciadoras da interatividade, funcionando como um motor de uma nova narrativa fílmica interativa.

SIMULTANEIDADE DIEGÉTICA COMO OPORTUNIDADE PARA A ESCOLHA

Em cinema, a técnica do ecrã dividido é uma estratégia narrativa habitualmente utilizada para mostrar eventos simultâneos passados em espaços diferentes, permitindo a visão de ações temporais paralelas. O filme *Timecode* de Mike Figgis

(2001) é talvez o exemplo mais avisado para ilustrar o uso criativo do ecrã dividido. E no entanto a sua aplicação parece-nos arriscada e longe de completar todo o seu potencial narrativo. É plausível que, no decorrer do visionamento de um filme com ecrã dividido, o espectador fique numa tensão permanente no intuito de conseguir apreender todos os espaços da imagem e ter a certeza que é naquele ou naquele outro quadro do plano que deve focar a sua atenção. Mike Figgis percebeu muito bem essa dificuldade e propôs um seguimento da narrativa fílmica através do seu ambiente sonoro, destacando um dos quatro quadros fílmicos através do volume dos diálogos das personagens que nele habitam. Figgis acrescenta ainda uma outra estratégia narrativa para captar a atenção do espectador e centrá-lo na história, fazendo coincidir nos quatro quadros do ecrã um tremor de terra simultâneo onde todas as personagens sentem a sua vida em perigo. O mesmo artifício já tinha sido usado por Robert Altman em *Short Cuts* (1998). Esta estratégia narrativa unificadora do quadro fílmico de Figgis permite um olhar alargado sobre as quatro partes do ecrã sem perder de vista a continuidade da história e as variações dramáticas vividas por cada uma das personagens. Figgis utiliza ainda o conceito de simultaneidade espaço-temporal onde faz coincidir dois quadros da imagem com o mesmo acontecimento, mas observado de duas perspetivas diferentes. Esta estratégia parece-nos igualmente interessante, pois do ponto de vista da história contada existe uma simultaneidade dos acontecimentos, permitindo apenas uma certa desconstrução espacial dos momentos vividos. Esta desmultiplicação do ponto de vista afigurar-se eficaz aquando da tentativa de reter a atenção do espectador sobre uma cena e daí implicá-lo cognitivamente na história. Assim, parece-nos que o recurso ao ecrã dividido deve continuar a ser usado na criação de pontos de simultaneidade e de paralelismo diegéticos conservando o seu valor políptico. No caso da narrativa fílmica interativa, o ecrã dividido pode dar lugar às oportunidades de escolhas dos participantes. De facto esta técnica foi das primeiras a ser exploradas no filme interativo do artista Checoslovaco Radúz Činčera, *Kinoautomat – One Man and his Jury* [3] de 1963. Aqui, o ecrã dividido em duas partes iguais funciona como opção de escolha direta dos espetadores, pedindo-lhes que através do seu voto, uma de duas preferências narrativas seja visionada, em detrimento da outra. No filme de Mário Marquez, *Mutable Cinema: The blind date* (2007)⁴, as opções de escolha relevam mais de uma dimensão plástica do plano e não tanto de um seguimento da história. A escolha do espectador reside sobre as várias opções de dimensão do plano fílmico, onde pode decidir visualizar uma determinada ação com recurso a um plano médio, grande plano ou plano geral. Já em *La Morale Sensitive* de Jean-Louis Boissier (1999-2001)⁵, o recurso ao ecrã dividido serve como facilitador do

³ Para mais informações sobre o projeto: <http://www.kinoautomat.cz/about-kinoautomat.htm> (visitado em novembro 2015)

⁴ Para mais informações sobre o projeto: <http://mutablecinema.com/> (visitado em novembro 2015).

⁵ Para mais informações sobre o projeto: <http://www.ciren.org/ciren/productions/moments/boissier2.html> (visitado em novembro 2015).

ponto de vista de dois planos simultâneos, podendo, através da interatividade, avançar um determinado ponto de vista de uma mesma cena, em detrimento da outra.

INTERFACES DE RECIPROCIDADE E MIMETISMO COMO FACILITADORES DA INTERATIVIDADE

As interfaces interativas são demasiadas vezes consideradas um obstáculo à melhor compreensão do filme interativo, atuando conseqüentemente como um falso impulsionador de implicação cognitiva por parte dos seus espetadores. Por vezes, funcionam como uma barreira cognitiva e afetiva, tornando difícil o seguimento da história e o envolvimento do espectador na mesma. Por outras, são demasiado difíceis de manipular ou de apreender na sua globalidade, ou ainda, não respondem às expectativas iniciais dos seus utilizadores. O gesto-interfocado, termo cunhado por Jean-Louis Weissberg (2006, 58), deveria ser interpretado enquanto apoio à construção e interpretação cognitiva do participante que interage com o filme – do interator, e não ser visto apenas como uma obstrução à interatividade. Parece-nos que essa complementaridade existe apenas e só quando haja correspondência coerente entre a representação audiovisual e a tipologia de ação comportamental e física do interator. Este caso é bem visível nos videojogos de automobilismo que usam dispositivos interativos similares a um volante e pedais dos carros reais. Assim, o jogador compreende de imediato o que tem de fazer e como utilizar essa interface. Ao virar o volante para a direita, deveria, segundo uma lógica de reciprocidade, ver o seu carro virtual no ecrã virar para a direita. O mesmo princípio é usado nas novas consolas *Wii* da Nintendo que obrigam o jogador a utilizar todo o seu corpo como interface de interação, como é exemplo o jogo *Mario Power Tennis* da Nintendo⁶.

Numa análise muito interessante ao CD-ROM *Ceremony of innocence* de Nick Bantock (1997), Jim Bizzochi especula sobre a importância da transformação visual do rato no ecrã, que funcionaria aqui como um dispositivo narrativo da interatividade (Bizzochi, 2003). A utilização original do rato serve não só para replicar e executar os movimentos dos participantes no ecrã, mas também, e em diversas ocasiões, para mimetizar a forma de um objeto animado, de uma representação de um sentimento ou até de uma consequência narrativa. Esta estratégia tem o propósito de aumentar a sensação de realidade induzida pelo seu contexto audiovisual. Em *Office Voodoo*, uma instalação interativa de Michael Lew (2002)⁷, esta estratégia de mimetismo e reciprocidade interativa torna-se igualmente muito eficaz. Graças à manipulação real dos interatores com duas bonecas interfacadas, é possível alterar as emoções das duas personagens principais da narrativa fílmica. *Office Voodoo* conta a história de Frank e Nancy, dois funcionários irlandeses condenados a passar o seu dia-a-dia no mesmo

⁶ Sítio do jogo *Mario Power Tennis* (Nintendo):

<http://www.nintendo.com/games/detail/jLADGD1l9KXSDdchgOVLLYZLo8zsEUaj> (visitado em outubro 2015).

⁷ Lew, M., *Office voodoo, an algorithmic film with a real-time editing machine*, 2002, (<http://alumni.media.mit.edu/~lew/research/voodoo/>, consulté le 20 février 2007)

gabinete. Os participantes podem fazer a experiência de influenciar as emoções e comportamentos dessas duas personagens através da manipulação das duas bonecas. Em *One Measure of Happiness*, Udi Ben Arie (2003) usa um ecrã tátil como interface para a interatividade. Na imagem e em primeiro plano a cara de uma bonita mulher, no fundo em segundo plano, várias sequências fílmicas tocam consoante a interação efetuada diretamente na face da personagem. A interface tátil é capaz de reconhecer os movimentos tangíveis dos participantes (i.e. carícia, toque, pressão, etc.) e segundo os dados recolhidos faz tocar uma determinada sequência fílmica que corresponderia aos sentimentos que a personagem vivenciou. Com uma carícia ou um toque mais suave, vídeos da sua infância ou recordações afetuosas serão tocados. Com um gesto mais forte ou brusco imagens mais violentas ou disruptivas serão mostradas.

Acreditamos que a reciprocidade do gesto-interfaçado e o seu mimetismo na narrativa fílmica visionada pode constituir um fator preponderante para aumentar o interesse dos participantes na história. Quanto maior o grau de reciprocidade e mimetismo entre gesto e representação audiovisual, menor a distração do participante no uso da interface de interação. Compreender esta interdependência é valorar a criação de projetos fílmicos capazes de captar o interesse dos seus espetadores e daí levar à sua maior participação e interatividade com o dispositivo fílmico. Foi aliás, o que rapidamente entendeu Masaki Fujihata quando realizou a instalação artística *Beyond Pages* em 1996⁸, pedindo ao público que manipulasse diversos objetos virtuais projetados sobre uma mesa, dando conta que a sua interação levaria à uma ação real no ambiente da instalação: acender uma tomada na imagem projetada levava a acender a luz do candeeiro pousado em cima da mesa.

Esta estratégia de reciprocidade e mimetismo, este jogo ação-reação foi aplicada em vários projetos da nossa autoria, nomeadamente nas instalações interativas “Carrossel” (2006) e “Transparência” (2007) (Caires, 2006, 2007). Em cada um destes projetos, a interface foi pensada de forma a permitir um mimetismo real entre a ação do interator e a representação audiovisual. Em “Carrossel”, o girar de uma manivela de uma caixa de música faz girar o carrossel da sequência fílmica. Em “Transparência”, é o girar de um pequeno cubo em acrílico fixo à mesa da instalação que permite fazer girar o cubo virtual em três dimensões projetado na tela – dispositivo narrativo que permite escolher uma de quatro sequências fílmicas em cada interação⁹.

CONCLUSÃO

A narrativa fílmica interativa está longe de estar consolidada. Gwenola Wagon apelida-a de utópica (2006), mas as estratégias aqui apresentadas poderão concorrer para um maior entendimento dos desafios que levanta na sua relação com o público. Pensar a variação diegética, mas sobretudo a sua repetição enquanto impulsionadora de uma participação efetiva do interator é admitir que a estrutura fílmica e a sua

⁸ Sítio do artista: <http://www.fujihata.jp/> (visitado em outubro 2015).

⁹ Para mais informações sobre os projetos “Carrossel” e “Transparência”, visitar: www.carloscaires.org

condição narrativa devem ser refletidas à luz de um papel atuante do seu público. Valorar a composição do ecrã dividido enquanto oportunidade para a escolha do interator é assegurar-lhe um desejo de participação com sentido e implicá-lo na continuidade e resolução diegética do filme. Entender que as interfaces interativas podem facilitar a participação do público, através do seu efeito de mimetismo e de reciprocidade, é contribuir para um maior envolvimento do interator. Considerando, por um lado, a construção de uma narrativa fílmica singular, e, por outro, o seu potencial enquanto agente indutor de uma participação explícita do interator, estas três propostas não fecham em si uma solução definitiva mas, a nosso ver, abrem novos caminhos à investigação e experimentação nesta área.

BIBLIOGRAFIA

- Barboza, P. & Weissberg, J.-L. (2006). *L'imagem actée, scénarisation numérique, parcours du séminaire L'action sur l'image*. Coll. Champs Visuels. Paris: Édition L'Harmattan.
- Barthes, R. (1966). Introduction à l'analyse structurale des récits. In *Communications 8, L'analyse structurale du récit* (pp. 7-33). Paris: Éditions du Seuil.
- Bizzocchi, J. (2003). Ceremony of innocence and the subversion of interface: Cursor transformation as a narrative device. In *MelbourneDAC: MelbourneDAC 2003 Streamingworlds: 5th International Digital Arts & Culture Conference RMIT University*. Melbourne: Adrian Miles Editor.
- Bordwell, D. (2002). Film futures. *SubStance*, 31(1), 88–104.
- Caires, C. S. (2006). O projecto experimental Carrossel: Para uma aproximação ao cinema interativo. In *Reinicia, arte, tecnologia, ciencia, sociedade. Atas Artech2006. 3.ª Conferência Internacional de Arte Digital e Electrónica, ARTECH, Pontevedra*.
- Caires, C. S. (2007). Towards the interactive filmic narrative—"Transparency": An experimental approach. *Computers & Graphics Journal, Special issue on digital arts*, 800-808.
- Cameron, A. (2008). *Modular narratives in contemporary cinema*. Nova Iorque: Palgrave Macmillian Editions.
- Deleuze, G. & Guatarri, F. (1980). *Capitalisme et schizophrénie 2, Mille Plateaux*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- Lipovetsky, G. & Charles, S. (2006). *Les temps hypermodernes*. Paris: Éditions Le Livre de Poche.
- Lunenfeld, P. (2002). The myths of interactive cinema. In M.-L. Ryan (ed.), *Narrative across media* (pp. 377-390). Nebraska: University of Nebraska Press.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Leonardo Book Series. Cambridge: The MIT Press.
- Manovich, L. (2003). New media from Borges to Html. In N. Wardrip-Fruin & N.

Montfort (Eds.), *The new media reader* (pp. 13-25). Cambridge, MA: The MIT Press.

Zimmerman, E. & Salen, K. (2003). *Rules of play. Game design fundamentals*. Cambridge MA: The MIT Press.

Wagon, Gwenola (2006), *Utopies d'un cinéma interactif. Accessibilité des images en mouvement*. Tese de doutoramento disponível em linha WWW: http://cinemactif.free.fr/utopies_cinema_interactif.pdf.

BIOGRAFIA

Carlos Sena Caires (1971), professor auxiliar de carreira da Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa. Professor convidado, desde 2013, na Universidade de São José – Macau. Doutor (2010) em Estética, Ciência e Tecnologia das Artes pela Universidade de Paris VIII (Paris, França), com uma especialização em narrativas fílmicas interativas. Possui um diploma de estudos avançados (2004) pela mesma universidade e um mestrado (2001) em Artes Digitais pela Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa. Licenciado (1995) em Design Gráfico pela Universidade da Madeira. É investigador integrado no centro de investigação em Ciência e Tecnologia das Artes (CITAR) onde coordena a linha de investigação de Criatividade Digital. Coordena o Mestrado em Som e Imagem da Escola das Artes assim como a pós-graduação em Design Digital. Artista dos novos média, com incidência nas instalações interativas, tem sido convidado a expor os seus trabalhos em vários museus e galerias nacionais e internacionais. Destacam-se a exposição retrospectiva no museu de arte contemporânea Casa das Mudas (2008), a participação no projeto Procesalia em Santiago de Compostela (2002) e Vigo (2013), a mostra no museu de arte contemporânea de Serralves (2007) e a participação no Festival de Arte Digital de Belo Horizonte no Brasil (2011). Foi editor-chefe da revista científica CITARJournal entre 2011 e 2013.