

Silva, Bruno M.; Costa, Susana. 2015. Personagens que saem e que entram no ecrã: interatividade e cinema. In *Arte e Tecnologia*, Edições Universidade Federal do Ceará, 377 - 397. ISBN: ISBN: 978-85-7826. Fortaleza, Brasil: ED-UECE.

Personagens que saem e que entram no ecrã: interatividade e cinema

Susana Costa

Bruno Mendes da Silva

Introdução

Este trabalho propõe-se analisar aspetos relativos a processos de interação nas relações entre espetador e personagem cinematográfica. Quando, em 1903, Justus D. Barnes, dispara o seu revólver na direção do público, inaugura uma longa tradição de chamamento do espetador para um papel mais ativo na narrativa fílmica. Neste sentido, dividimos em dois momentos este estudo: um primeiro, onde serão identificados alguns exemplos de filmes em que as personagens abandonam uma narrativa agrilhoadada ao ecrã e procuram, explicitamente, o espetador, umas vezes através de estratégias morfológicas, outras através de soluções técnicas e/ou tecnológicas; e um segundo momento, que aprofunda essas possibilidades tecnológicas e, ao invés de ir ao encontro do espetador, prefere seduzi-lo e guiá-lo para dentro da narrativa. Nesta fase, encontramos diferentes níveis de interatividade homem-máquina, onde o espetador tem algum poder de decisão sobre a narrativa. A estrutura linear pré-definida tende a esbater-se e a ideia de imersão na narrativa ganha uma nova dimensão. Na última parte do artigo, visitaremos mais de perto um caso concreto: o filme interativo *Neblina*, o primeiro filme da trilogia *Os Caminhos que se bifurcam* que procura transferir o espetador, através de um processo de imersão, de um nível extradiagético para um nível intradiagético.

Personagens que saem do ecrã

Na célebre cena do filme *A Rosa Púrpura do Cairo*, realizado por Woody Allen em 1985, uma personagem cinematográfica sai do ecrã e invade o mundo real. Este exercício metanarrativo realça a forma como as personagens ficcionais seduzem as personagens reais. Apesar de Cecilia (interpretada por Mia Farrow) ser também uma

personagem ficcional, ela é, aqui, a metáfora de um desejo latente, por parte do espectador, de imergir no universo ficcional.

No filme decorre o ano de 1935, em Nova Jérquia, quando Tom (personagem que sai do ecrã) leva Cecilia a esquecer os seus problemas reais, ou melhor, atuais (tendo em conta que o virtual e o atual são ambos constituintes do real¹). Esta metáfora culmina com a deixa: “I just met a wonderful new man. He's fictional but you can't have everything”.

A Rosa Púrpura do Cairo sugere, através de Tom, um processo contrário ao de imersão, no qual a personagem emerge de uma narrativa secundária para uma narrativa principal. Aqui, a emersão² esfuma as fronteiras que separam o ator do espectador ficcional (Cecilia), instalando uma nova dinâmica de procura de sentido na narrativa secundária à qual pertencia. Na obra de W. Allen, Tom Baxter, a personagem principal do filme a que Cecilia assiste vezes sem conta (*A Rosa Púrpura do Cairo*, o filme dentro do filme), apaixona-se pela sua espectadora e sai do ecrã, abandonando o filme. A sua atitude gera o pânico no cinema, o pânico na audiência e o pânico no escritório do produtor. Tom decide que quer viver com Cecilia, não quer obedecer ao produtor, não quer voltar ao ecrã e por isso decidem fugir. Aqui, os atores agem apagando os limites daquilo que é convencionalmente aceite como as fronteiras entre o ficcional e o “real”.

Noutra situação do mesmo filme, uma das personagens que assiste ao filme dentro do filme queixa-se: “I want what happened in the movie last week to happen this week; otherwise, what's life all about anyway?” Aqui, o rompimento da estrutura fechada da narrativa filmica lembra ao espectador a sua condição de observador passivo, afastando-o das personagens do ecrã, nomeadamente do protagonista. É, então, quebrada a realidade emocional³, desfaz-se o ciclo de identificação e de imersão proporcionado pelo conforto de uma narrativa fechada e previsível.

¹ Deleuze enfatiza a importância da distinção entre o virtual (que se relaciona com o passado [domínio do onírico, da imaginação, da memória]) e o atual (que se relaciona com o presente [impregnado de imagens virtuais]): “O virtual não se opõe ao real, mas somente ao atual. O virtual possui uma plena realidade enquanto virtual. Do virtual, é preciso dizer exatamente o que Proust dizia dos estados de ressonância: «Reais sem serem atuais, ideais sem serem abstratos», e simbólicos sem serem fictícios. O virtual deve ser entendido como uma estrita parte do objeto real - como se o objeto tivesse uma de suas partes no virtual e aí mergulhasse como numa dimensão objetiva” (DELEUZE e GUATTARI, 1993, pp. 335-336).

² Murray define o conceito de imersão como uma série de estímulos sensoriais que proporcionam uma experiência semelhante à de estar imerso debaixo de água (MURRAY, 2003, p.107). Neste sentido, entendemos por emersão, a saída desse estado ou ainda a passagem entre diferentes estados de imersão.

³ Andrey Tarkovsky (1986) define o filme como uma realidade emocional que é recebida pelo espectador como uma *segunda realidade*.

Esta forma de relação entre o ator e o espectador acontece pela primeira vez no filme realizado por Edwin S. Porter *The great train robbery* (1903), inovador em muitos aspectos⁴, nomeadamente na cena final do filme, quando o líder dos bandidos, interpretado pelo ator Justus D. Barnes, dispara a sua arma na direção do público. Através desta cena, a estratégia narrativa do filme opta por tornar visível o narratário, identificando-o. Ao fixar o olhar diretamente na câmara, o ator convida o espectador a fazer parte da narrativa fílmica e inclui-o de forma autoconsciente.



Figura 1: Fotograma do filme *The great train robbery*, de Edwin Porter, 1903.

Allen e Porter não são casos isolados na história do cinema. Muitas vezes a imersão cinematográfica é concretizada através da evidência do narratário anónimo. Jean-Luc Godard usa da pertinência funcional do narratário, evidenciando-o como forma de estratégia narrativa no processo de caracterização das personagens. Em filmes como *Pierrot le Fou* (1965), *Une femme est une femme* (1961) ou *Bande à part* (1964), os atores dirigem-se ao espectador, chamando-o, de forma direta, à narrativa fílmica.

⁴ A ideia de narrativa paralela, que hoje é a base estrutural de qualquer telenovela, assenta na premissa de narrar duas ou mais sub-narrativas, que poderão cruzar-se ou não, na mesma unidade temporal. No caso: o espectador vê os bandidos a prepararem-se para o assalto, entretanto vê, também, os viajantes a prepararem-se para entrar no comboio.

Noutras alturas, Woody Allen recriou a linguagem audiovisual, recorrendo à estratégia de localização do narratário. Em filmes como *Annie Hall* (1977) ou *Whatever Works* (2009), o ator fala diretamente com o espetador, como se este fosse um amigo confidente com quem pudesse desabafar sobre os seus problemas, de dentro para fora do ecrã. Em *Annie Hall*, a certa altura, na fila do cinema, Alvy (interpretado por W. Allen), dá alguns passos na direção do espetador e olha na direção da câmara para se queixar de uma outra personagem que se encontra atrás de si, que comentava, desde o início da cena, em voz demasiado alta, na opinião de Alvy, as teorias de Marshall McLuhan. O ator secundário tenta defender-se, referindo-se ao facto de ter sido professor de uma disciplina chamada “TV, Media and Culture”, no entanto, num gesto imprevisível, Alvy puxa o teórico de trás de um grande cartaz e este acaba por dar-lhe razão: “I hear-I heard what you were saying. You-you know nothing of my work”. Esta cena termina com o desabafo de Alvy, voltado, mais uma vez, para o espetador: “Boy, if life were only like this!”, deixando bem clara a ilusão do mundo ficcional e contrastando-a com a vida fora do ecrã, mais complexa. Por outro lado, Em *Whatever Works*, numa das cenas iniciais, o ator principal dirige-se ao público para, através de uma analepse, contar a sua história, enquanto os seus amigos continuam a conversar, ignorando a existência de uma audiência.

A busca da imersão do espetador não foi apenas efetivada através de estratégias narrativas. Houve também uma evolução ao nível dos equipamentos e da tecnologia cinematográfica. Sergei Eisenstein, um dos visionários no campo da Media Arte, antevia a evolução da arte num processo inseparável da tecnologia. Assim, o cineasta previa a existência de um meio tecnologicamente avançado que tivesse o poder de envolver a audiência de forma intensa e total. Eisenstein adivinhava que a evolução do cinema pudesse aproximar atores e público, levando o filme até ao espetador e absorvendo o espetador nas imagens do filme (EISENSTEIN, 1949).

Entretanto, desde os finais do século XIX foram muitos os projetos levados a cabo no sentido de absorver os sentidos do espetador, ampliando e desenvolvendo as telas de projeção e, conseqüentemente, o campo de perceção do público. Em 1924, a Paramount introduziu o Magnascopio, composto por uma tela circular e vários projetores, proporcionando ao espetador a impressão de estar envolto na ação. Por outro lado, para concorrer com a televisão e para aumentar o número de espetadores que já tinham começado a diminuir, nos anos 50, começaram a surgir os ecrãs *widescreen*. Em 1953, surge o CinemaScoop da Twentieth Century-Fox, um ecrã panorâmico

anamórfico de 35 mm⁵. Alguns anos mais tarde, Fred Waller apresentou um outro processo cinematográfico de ecrã panorâmico, o *Cinerama*. Originalmente havia três câmaras com um único disparador. No cinema, as imagens eram projetadas a partir de três cabines de projeção de 35 mm sincronizadas para uma tela de grandes proporções, com um arco de 146°. Um dos grandes inconvenientes deste processo eram as emendas que nunca deixavam de se notar no ponto onde se juntavam as diferentes projeções.

No início dos anos 60, Morton L. Heilig, considerado por muitos um precursor da realidade virtual, desenvolveu o *Sensorama*, o Cinema do Futuro, uma experiência que abrangia todos os sentidos humanos, com um ecrã que envolvia completamente o espetador, fazendo uso de som estéreo, imagens 3D, odor e resposta cinestésica aos movimentos do utilizador/espetador: “the screen will curve past the spectator’s ears on both sides and beyond his sphere of vision above and below” (Heilig, 1992) de forma a potenciar a experiência cinematográfica.

Mais tarde, surge o formato IMAX, introduzido nos anos 90, capaz de projetar imagens com maior resolução do que os sistemas de projeção até aí utilizados. Este formato propiciava a projeção de documentários, nomeadamente espaços fantásticos e inacessíveis como Monte Evereste ou o *Grand Canyon*. Comercialmente, foi um sucesso (GRAU, 2003) e permitiu abrir caminho para a comercialização do cinema digital e do cinema 3D (com o auxílio de lentes especiais).

Não obstante, ao mesmo tempo que a tecnologia evolui no sentido da imersão do espetador, afigura-se como fundamental continuar a esconder do público quaisquer referências que possam lembrar a máquina que proporciona o momento de ilusão, por isso continua-se em busca de telas de cinema que não tenham fim e de estratégias que permitam aprofundar a ilusão do espetador.

A evolução das formas de imersão na história do cinema tem contribuído para uma mudança de paradigma: o fio narrativo não tem de ser linear e abrem-se portas para a interação efetiva entre narrativa e espetador(es).

Personagens que entram no ecrã

Ao contrário do que acontece no filme de Woody Allen, *A Rosa Púrpura do Cairo*, (a personagem invade o mundo “real”, dentro da narrativa ficcional que é o

⁵ Formato da película de celuloide.

próprio filme, e relaciona-se com o espectador [ficcional]), têm vindo a surgir projetos em que é o espectador quem invade o mundo ficcional e se relaciona com as personagens.

A interatividade, associada ao crescente surgimento de tecnologias interativas, em especial computadores, sistemas de rede e Internet, ganhou visibilidade nos anos 80. Jensen define interatividade como “medida de uma habilidade potencial de um media ao permitir que o utilizador exerça uma influência sobre o conteúdo e/ou forma da comunicação mediada” (JENSEN, 1998, p.201). Neste sentido, a interatividade permite ao utilizador de meios audiovisuais um determinado nível de troca comunicacional, participação ou interferência em relação ao artefacto digital.

A comunicação mediada por computador, nomeadamente através da utilização de *software*, tem permitido abrir novos caminhos criativos num campo que Lev Manovich designa como “*software* cultural”, potenciando a criação de artefactos culturais interativos (MANOVICH, 2013). Este caminho, viabilizado pela Internet, tem estimulado a troca de mensagens, deixando de lado o modelo tradicional dos meios de comunicação de massa, em que a mensagem enviada pelo emissor é recebida indistintamente por um público homogéneo.

Na sequência da fusão entre a linguagem audiovisual e a linguagem informática, a aprendizagem cultural contemporânea parece caminhar para uma situação de hegemonia da utilização de interfaces interativos, onde as imagens não são estanques e possibilitam um maior ou menor diálogo com o utilizador/espetador. A interatividade mediática não está apenas relacionada com a dimensão visual, podendo abranger a totalidade das extensões sensoriais, inclusive o sentido do tato, por conseguir superar o espaço real da matéria, bem como a extensão e duração dos elementos que compõem o meio ambiente humano. Atualmente, o cinema experimental e os media digitais recorrem às mais avançadas tecnologias como estratégias estéticas que procuram submergir o público, proporcionando-lhe, através da interação, a liberdade de construir a narrativa.

Como os primeiros filmes dos irmãos Lumière, que surgiram como forma de entretenimento, também algumas das primeiras formas de interatividade audiovisual aconteceram em feiras e parques temáticos, onde o espectador sente o que se passa no ecrã: vibrações na cadeira, jatos de água, entre outros aspetos, que permitem chegar a outros sentidos, além do olhar, tornando a experiência mais completa e mais imersiva, tal como Heilig idealizava o seu *Cinema do Futuro*. No estudo desenvolvido em torno

do efeito da imersão na arte virtual, Oliver Grau afirma: “popular and spectacular versions of virtual spaces existed as amusement park and fairground attractions in the 1970s and 1980s, particularly in the form of small immersive circular cinemas” (GRAU, 2003, p. 159), confirmando a ideia de que a maioria dos inventores de meios de reprodução audiovisual eram ilusionistas, cujos interesses se vinculavam no espetáculo de entretenimento de massas.

Zielinski decreve as primeiras experiências vividas pelos espectadores de cinema como “a darkened room, where the spectators, like Plato’s cavedwellers, are virtually held captive between the screen and the projection room, chained to their cinema seats, positioned between the large-size rectangle on which the fleeting illusions of motion appear devices that produce the images of darkness and light” (Zielinski, 1999, p. 92).

De acordo com Lev Manovich, a tecnologia computacional, nas últimas décadas, passou a ser o novo motor cultural, permitindo a reinvenção dos media (MANOVICH, 2013). No entanto, segundo Baudrillard (BAUDRILLARD, 1997), autor pessimista em relação às novas tecnologias, a interatividade com máquinas não existe, ou pelo menos não implica uma troca verdadeira. Ou seja, no sentido de troca não existe interatividade: por detrás do interface encontramos um interesse de rivalidade ou de dominação. Lunenfeld, por seu lado, também manifesta as suas reservas em relação à interatividade, nomeadamente ao nível do cinema. De acordo com este autor, as experiências de cinema interativo ainda não foram bem-sucedidas, todavia admite que se trata de um campo em desenvolvimento e que poderemos ainda chegar a um patamar de interatividade, onde os espectadores-utilizadores possam assumir, plenamente, um papel de realizador e editor (LUNENFELD, 2005). Por sua vez, Manovich defende que os mundos virtuais interativos parecem ser os sucessores lógicos do cinema e, potencialmente, o motor cultural do século XXI, tal como o cinema foi o motor cultural do século XX (MANOVICH, 2001, p. 82).

Contra algum pessimismo, vários projetos cinematográficos têm tentado aplicar a interatividade no cinema, quer ao nível da montagem (transformando os espectadores em coautores no processo criativo), quer em momentos de bifurcação, onde o espectador escolhe o caminho a seguir, de entre duas ou mais possibilidades, ou ainda oferecendo diferentes opções de visualização da narrativa fílmica. Vários são também aqueles que reivindicam o título de “o primeiro filme interativo” da história do cinema. Um dos projetos mais bem-sucedidos é o filme checoslovaco *Kinoautomat- one man and his house*, criado em 1967 por Radúz Činčera, para a Exposição Mundial de Montreal.

Neste filme, o público é chamado (nove vezes) a escolher uma das duas possibilidades para continuar a narrativa. Na primeira exibição, em Montreal o processo de escolha era mediado por um ator.

Vários projetos permitem ao espectador optar por um de dois finais. É o caso do filme *Mr. Sardonicus*, realizado e produzido por William Castle, em 1961. Antes da cena final do filme, os espectadores, podem votar através de um cartão que lhes é dado inicialmente, com dois desenhos possíveis, à semelhança do que acontecia nas arenas romanas, onde os gladiadores lutavam, para entretenimento da plateia: um polegar para cima e um polegar para baixo, que lhes facultava escolher se a personagem deve ser poupada misericordiosamente e viver ou se deve ser castigada e morrer⁶.

Eu sou o seu homem, realizado por Bob Bejan em 1992, também reivindica o título de primeiro filme interativo da história do cinema. Aqui, tal como já tinha sido utilizado anteriormente, recorre-se à cadeira de cinema equipada com botões interativos, através dos quais o espectador decide o caminho da narrativa.

Outro filme anunciado como “o primeiro filme interativo da história do cinema” foi lançado em 1995, *Mr. Payback*, escrito e realizado por Bob Gale. Neste filme, com duração de aproximadamente meia hora, dependendo da interação do público, os espectadores eram chamados a decidir em vários pontos da narrativa, através, mais uma vez, de um comando que se encontrava preso à cadeira. O filme não foi muito bem aceite pela crítica, sobretudo pela ausência de enredo, no entanto marcou um passo importante na maneira de ver cinema, ainda que a experiência tenha sido considerada por muitos mais parecida com um videogame do que com a visualização de um filme.

Em 2010, o filme de terror *Last Call* do canal 13th Street, especializado em filmes de terror, foi anunciado como o primeiro filme de terror interativo do mundo. Através de um *software* que permite o reconhecimento de voz e comandos, um dos espectadores, presentes na sala de cinema, recebe um telefonema da protagonista, pedindo ajuda para escolher o melhor caminho de modo a conseguir fugir do assassino em série que a persegue. Através desta tecnologia, o mesmo filme torna-se único, dependendo das indicações de quem atender o telefone.

⁶ De acordo com John Waters apenas foi mostrado o final em que a personagem deve morrer, fazendo os críticos duvidar da existência de um segundo final alternativo: “Not realizing how bloodthirsty audiences could be, Castle needlessly supplied every print with two endings, just in case. Unfortunately, not once did an audience grant mercy, so this one particular part of the film was never showed” (WATERS, 1983, p. 20).

Mais recentemente, têm surgido filmes que permitem ao espetador construir o seu percurso dentro a narrativa filmica. Em 2014, o filme *Possibilia*⁷ (2014), realizado por Daniel Kwan e Daniel Scheinert (a dupla DANIELS⁸). Aqui, Rick e Pollie encontram-se numa separação difícil, Pollie prepara-se para sair, deixando Rick. Este pede-lhe que fique, iniciando uma discussão. Ao público é dada a possibilidade de visualizar a discussão dos personagens, através de diferentes perspetivas, oferecidas por pequenas imagens (*thumbnails*) que se encontram na parte inferior do ecrã. O texto mantém-se o mesmo, no entanto o ponto de vista e o tom da discussão alteram-se, de acordo com as escolhas do espetador. Ao longo do filme, estas pequenas imagens paralelas multiplicam-se, permitindo ao espetador mudar a forma como a história é contada, mantendo sempre o mesmo argumento. No final, esgotadas todas as possibilidades, Pollie volta a dirigir-se à porta, deixando Rick sozinho, fechando a narrativa filmica no ponto onde esta tinha principiado.

Por sua vez, a experiência *Circa 1948* (2014)⁹, de Loc Dao, leva os espetadores-utilizadores a visitarem, virtualmente, espaços em Vancouver, tal como estes eram em 1948, através da utilização de imagens projetadas que envolvem o espetador, numa sala, onde os seus movimentos são acompanhados por tecnologia cinética.

Estes projetos parecem concretizar os vaticínios de Manovich relativamente ao cinema do futuro: “The typical scenario for twentieth-first century cinema involves a user represented as an avatar existing literally “inside” the narrative space, (...) interacting with virtual characters and perhaps other users and affecting the course of the narrative events” (MANOVICH, 2011, p.87).

Os exemplos de cinema interativo que aqui abordamos, embora não esgotem as experiências feitas neste âmbito, mostram de forma inequívoca que têm sido exploradas estratégias, potencialmente mais inovadoras, de fazer o espetador interagir com o universo filmico, muitas vezes recorrendo a dispositivos complementares (comandos, telefones, tabletes) que concretizam a interação.

Os caminhos que se bifurcam

⁷ Este filme foi produzido com tecnologia da empresa de meios digitais *Interlude*, conhecida pelo recente videoclip interativo “Like a Rolling Stone”(<http://video.bobdylan.com/desktop.html>).

⁸ <http://www.danieldaniel.us/>

⁹ Existe também uma aplicação homónima disponível para IOS.

Neblina (2014) é o primeiro filme da trilogia *Os Caminhos que se bifurcam*, projeto que propõe a produção de narrativas cinematográficas interativas. A base estrutural experimental é a imersão do espectador, transportando-o de um nível extradiegético para um nível intradiegético.

Através da imersão na narrativa interativa, espera-se um efeito de espelho onde o espectador interage com o protagonista da ação, tornando-se um espectador-protagonista. Como sublinha Oliver Grau (GRAU, 2003):

“Immersion can be an intellectually stimulating process; however, in the present as in the past, in most cases immersion is mentally absorbing and a process, a change, a passage from one mental state to another. It is characterized by diminishing critical distance to what is shown and increasing emotional involvement in what is happening.”

Apesar de a narrativa ser pré-definida, a forma como é vivenciada depende diretamente das escolhas do espectador-protagonista. Para tal, é utilizada a voz *off* enquanto recurso morfológico. Esta, além de entrar em discurso direto com o espectador-protagonista, dando-lhe conselhos, dicas e opiniões, funciona também como “narrador polaco”¹⁰ ao dobrar as deixas de todas as personagens.

No âmbito do projeto, foi criada uma aplicação específica¹¹ para o filme *Neblina*. Esta aplicação faz a mediação entre o espectador-protagonista e a narrativa, através da escolha de três fluxos distintos: um central e dois laterais, estando um escondido à esquerda e o outro escondido à direita. A escolha dos fluxos será realizada pelo espectador-protagonista. Cada fluxo transmite-lhe uma experiência distinta da narrativa. A título de exemplo, as personagens coprotagonistas mudam de género conforme o fluxo selecionado. O filme poderá ser visionado, potencialmente, em qualquer dispositivo com acesso à internet, como computadores portáteis, tablets ou *smartphones*. No entanto, os filmes desta trilogia também podem em visionados em ecrãs clássicos para projeção de cinema ou vídeo¹². Nesta variante, o fluxo central encontra-se projetado no ecrã e os fluxos laterais poderão ser visionados nos

¹⁰ A expressão “narrador-polaco” é oriunda do tradicional método de tradução de filmes estrangeiros na Polónia (e noutros países do Leste Europeu como a Rússia), onde a figura de um narrador dobra tanto a voz *off*, como os diálogos de todas as personagens da narrativa.

¹¹ Esta aplicação encontra-se *online* no sítio do projeto (oscaminhosquesebifurcam.com).

¹² O filme estreou-se em Avanca, em Julho de 2014, onde foi projetado, pela primeira vez, numa tela de cinema.

dispositivos dos elementos da plateia¹³. Assim, todos os espetadores poderão tornar-se, durante o visionamento, espetadores-protagonistas.

No projeto *Os Caminhos que se bifurcam*, pretendemos transportar o espetador de um nível extradiegético para um nível intradiegético, criando-se, assim, uma metalepse (entende-se aqui por metalepse a passagem de um elemento narrativo, neste caso específico o narratário, de um nível narrativo para outro nível narrativo). Não existe, portanto, nenhuma referência física ou psicológica pré-definida relativa à figura do protagonista. O espetador pode preencher essas características virtualmente, através das suas próprias referências. Conforme refere Lévy: "A imaginação, a memória, a presença, o conhecimento, a religião são vectores de virtualização que nos fizeram abandonar a presença muito antes da informatização e das redes digitais" (LÉVY 1995, 20). À semelhança do que acontece nos videojogos do género "primeira pessoa", os diferentes fluxos de imagens serão baseados em câmaras subjetivas que sobrepõem o ponto de vista do protagonista ao ponto de vista do espetador. Esta solução potencia uma "descorporização" do olhar que é efectuada, a partir da manipulação da perspetiva subjetiva, pela aproximação do ponto de vista do olho humano. O corpo desse olho é abolido. Como nunca é sentido ou revelado é tecnologicamente neutralizado. O corpo torna-se, assim, um excesso de bagagem para o viajante da narrativa *Os Caminhos que se bifurcam*. Esta situação possibilita ao espetador-protagonista a vivência de problemas e de conquistas, inerentes à narrativa fílmica, sem consequências reais, físicas ou morais. Neste sentido, a viagem ciberespacial proporcionada por este projeto poderá ser entendida enquanto possibilidade de evolução tecnológica do suporte cinematográfico.

¹³ Para este efeito, foi criado um módulo da aplicação que condiciona o arranque do filme, sincronizando o início do filme *Neblina* em todos os dispositivos que tenham acedido ao sítio *Os caminhos que se bifurcam*, nomeadamente à aplicação que controla os fluxos do filme.



Figura 2: Fotograma do filme *Neblina*, da trilogia *Os Caminhos que se bifurcam*, 2014.

O filme *Neblina* é baseado no conto “Se numa noite de Inverno um viajante” do livro homónimo de Italo Calvino (CALVINO, 2002). Na verdade, esta forma literária, enquanto modo do género narrativo no qual predomina a economia temporal, apresenta-se como ideal para adaptação. A concisão, precisão e densidade são características estruturais favoráveis a este fim. Por outro lado, este conto de Calvino apresenta outras diretrizes morfológicas importantes para adaptação: a narrativa apresenta-se fragmentada e não existe uma unidade espaço-temporal; o narrador encontra-se ostensivamente presente e localiza e torna visível o narratário, numa tentativa de torná-lo protagonista; a câmara subjetiva é utilizada, em relação ao ponto de vista do protagonista, para viabilizar a imersão do narratário.

A propósito de imersão, conceito fundamental no desenvolvimento do projeto *Os caminhos que se bifurcam*, Janet Murray refere que a narrativa tem o mesmo poder que o canto das sereias homéricas, uma vez que “A stirring narrative in any medium can be experienced as a virtual reality because our brains are programmed to tune into stories with na intensity that obliterate the world around us” (MURRAY, 2003, p.98). De facto, para a investigadora, o formato linear da narrativa corresponde cada vez menos à realidade dos séculos XX e XXI, caracterizado por possibilidades múltiplas, paralelas e alternativas.

A estrutura não-linear da narrativa interativa (na literatura, como no cinema) proporciona ao espectador a liberdade de construir a mensagem emitida, oferecendo-lhe um leque de possibilidades e encarregando-o, assim, de escolher a sucessão dos espaços e tempos da narrativa, através de uma interação efetiva.

Conclusão

No final de *A Rosa Púrpura do Cairo*, de Woody Allen, Tom Baxter volta ao filme de onde havia emergido (a narrativa secundária dentro da narrativa principal) e leva Cecilia consigo. Ambos fogem ao mundo “real”, imprevisível e complexo, e imergem num mundo ficcional controlado, onde a estrutura linear convencional e pré-definida é incontornável. O cinema interativo pretende, precisamente, fugir dessa linearidade e oferecer ao espectador a possibilidade de decisão, através de estruturas arborescentes e/ou outras possibilidades de escolha. Essas possibilidades estão, indubitavelmente, em constante evolução e permitem níveis de imersão e interatividade cada vez mais profundos. No entanto, até agora as opções dadas ao espectador, por mais amplas que sejam, estão sempre limitadas às possibilidades de escolha oferecidas por cada projeto. Neste sentido, apenas haverá um processo de interatividade efetivo quanto for dada ao espectador a possibilidade de gerar novos conteúdos, novas soluções, novos caminhos que não estejam à partida pré-definidos. Avizinha-se, por isso, um percurso difícil e longo até ao momento em que o espectador poderá tornar-se um coautor (no sentido pleno do termo) da narrativa. Aliás, se tivermos em conta a utilização de imagem “real”, esta meta, onde a relação homem-máquina possibilita a criação de novas continuidades narrativas parece, simplesmente, impossível.

Bibliografia

BAUDRILLARD, J. *Tela total: mito-ironias da era do virtual e da imagem*. Porto Alegre: Sulina. 1997. 158 p.

DELEUZE, G. e GUATTARI, F. *O que é a filosofia*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. 288 p.

GRAU, O. *Virtual Art: From illusion to immersion*. Massachusetts: MIT, 2003. 416 p.

EISENSTEIN, S. "About Stereoscopic Cinema". In *The penguin Film Review*, nº 8, 1949. pp 35-45.

HEILIG, M. L. "The Cinema of the Future". In *Environments*. Volume 1, Nº 3. 1992.

JENSEN, J. "Interactivity. Tracking a new concept in media and communication studies". In *Computer, Media and Communication*. P. Mayer (ed.). Oxford: Oxford University Press, 1999. Pp. 160-188.

LÉVY P. *O que é o Virtual?*. São Paulo: Editora 34, 1995. 160 p.

LUNENFELD, P. "Os mitos do cinema interativo". In LEÃO, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC, 2005, pp. 365-383.

MANOVICH, L. *The language of new media*. Massachusetts: The MIT Press, 2011, 354 p.

MANOVICH, L. *Software takes command*. New York: Bloomsbury, 2013. 356p.

MURRAY, J. *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace*. New York: Free Press, 1997. 336 p.

REIS, C. e LOPES, A. C. *Dicionário de Narratologia*. 5ª ed. Coimbra: Almedina, 1987. 458 p.

TARKOVSKY, A. *Sculpting in time: reflections on cinema*. Austin, University of Texas Press, 1986. 254 p.

WATERS, J. *Crackpot: The Obsessions of John Waters*. New York: Macmillan Publishing Company, 1983. 144 p.

ZIELINSKI, F. *Audiovisions: Cinema and Television as Entr'actes in History*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1999. 356p.