

## **Cinema e tecnologia: novas interacções**

Paulo Viveiros

Universidade Lusófona

O cinema interactivo e o cinema feito a partir de bancos de dados são uma consequência da invasão do multimédia e das tecnologias interactivas na produção e realização cinematográfica. Depois de tantas inovações tecnológicas ao longo da história do cinema, que anunciavam a sua morte, parece que desta vez o caso é mais sério, dado o radicalismo das alterações — o processo fotográfico como base ontológica da representação cinematográfica, é posto em causa —, nomeadamente, ao nível da narrativa, interface e concepção arquitectónica.

Estes parecem ser os três grandes pólos de desenvolvimento da interactividade no cinema. O que à primeira vista parecia paradoxal — a junção de um princípio de intercâmbio entre autor/espectador com um sistema de projecção fechado e unidireccional, como o cinema tradicional —, hoje já não parece estranho dadas as experiências que têm vindo a ser desenvolvidas em centros de pesquisa especializada como o Interactive Cinema Group do Media Lab do MIT dirigido por Glorianna Davenport, ou o iCinema da Universidade de South Walles, na Austrália, onde se destacam Jeffrey Shaw e Denis Del Favero.

Gostaria, no entanto, de me concentrar apenas nos dois últimos pólos: o interface os ambientes arquitectónicos onde se instalam estes novos filmes ou novas possibilidades da ideia de cinema.

Sem interface não há interactividade, por isso a tecnologia que lhe está associada determinou uma extensão do corpo. Os limites físicos do corpo são cada vez mais difíceis de determinar, dado o conjunto de interfaces do qual depende muito da nossa vida actualmente (como os ATM, por exemplo). O interface permite ao espectador entrar no processo de construção, ou ser mais um elemento da obra. É por isso, que o interface interactivo que conduz o espectador deve ser o mais próximo possível da experiência, o que leva a cada vez maior indefinição do real e da ficção, porque tende para uma progressiva transparência até ao seu desaparecimento.

Os ambientes virtuais criaram um universo espectral, em que o design (e as acções) do interface são uma porta para um mundo imersivo, e onde a natureza do espaço-tempo filmico foi alterada. Uma espécie de interface incorporado cria um duplo da experiência, justamente porque os contornos do corpo são, agora, outros.

Por outro lado, a realidade virtual (RV) coloca novas questões à relação interactividade/cinema, porque propõe a imersão do jogador/utilizador num ambiente virtual observável do ponto de vista subjectivo (*first person point of view*). Na RV o que está em causa é a simulação de um universo espaço-temporal capaz de gerar, em tempo real, o ponto de vista do utilizador e as modificações do ambiente tridimensional em que o utilizador se desloca.

Através da ilusão da realidade, a RV foi criada para permitir, ao sujeito, a exploração de um ambiente espaço-temporal virtual, cujo ponto de vista é o da primeira pessoa do singular. Ou seja, cria o sentimento de presença que vivemos quando nos deslocamos no mundo real.

Um ambiente virtual nada mais é, de facto, do que um exercício de ponto de vista: o espectador é colocado no centro de um universo gráfico e convidado a explorá-lo a partir da sua perspectiva. A câmara subjectiva tem vindo a pôr os espectadores no centro do universo filmico desde há décadas, e, mesmo quando a câmara subjectiva não é usada, o filme moderno é, ainda, um exercício de deslocação e mudança de ponto de vista”. Para Malcolm LeGrice, foi a passagem do espectador/utilizador à posição de protagonista não representado que ofereceu a mais significativa mudança à linguagem cinematográfica (Le Grice, 1995). O controlo das imagens por parte do utilizador é uma aquisição cinematográfica decisiva, embora ele seja mais óbvio na realidade virtual imersiva.

### **O cinema interactivo de Grahame Weinbren**

A estrutura tradicional da narrativa cinematográfica é linear, da qual fazem parte pequenos pontos que são a intriga. A interactividade cinematográfica consiste na modificação desses pontos de intriga em nós, que transformam a linearidade numa estrutura arborescente. Assim, as decisões importantes da narrativa já não são feitas pelo protagonista, mas sim pelo próprio espectador.

Weinbren apercebeu-se que, no cinema interactivo, não podia usar uma estrutura narrativa tradicional, uma vez que o impacto do utilizador poria em questão conceitos básicos como princípio e fim, crise, conflito, desenvolvimento. Por isso, serviu-se da estrutura do sonho de Freud (condensação) para as suas narrativas. Através da explicação do sonho desvenda-se a narração de estados emocionais que se entrecruzam. Mas esta narração não se propaga no tempo — todos os elementos estão simultaneamente presentes. Daí que o trabalho do sonho, em Freud, não seja linear, do mesmo modo que a estrutura narrativa em Weinbren não é temporal, mas espacial.

Na estrutura narrativa, é indiferente a ordem com que os sonhos são revelados, uma vez que é sempre a mesma história que surge. O sonho é uma narração sem uma ordem particular de sucessão, como o ilustrou o surrealismo.

O objectivo de Weinbren é encontrar uma forma de narração que possa conservar a sua identidade, significar alguma coisa, independentemente da ordem na qual os acontecimentos aparecem.

Weinbren diz que o poder do cinema reside no facto de não termos poder sobre ele, ou seja, não podemos avisar os personagens do perigo que lhes espera (Weinbren, 1994).

O suspense é o paradigma de uma resposta cinematográfica fundada na impotência do espectador e, no perigo de introduzir um impacto do espectador na representação.

Para fugir a isso, fez *The Erl King* e *Sonata*, filmes-instalação que criam uma espécie de perspectivismo múltiplo, que contam a história de diferentes pontos de observação ou “narradores” (como em *Rashomon* de Kurosawa, ou nos filmes de Alain Resnais), os quais estão todos acessíveis ao espectador sob a forma de hipersselectividade.

Mas ele permite também ao espectador enquanto utilizador “entrar” no mundo narrativo, e explorar as suas “bolsas”, que embora não sendo exactamente universos paralelos, e apesar do seu alto grau de autonomia, pertencem temática, visual ou auditivamente ao mundo subjacente da história.

O suspense aumenta quando uma pessoa entra dentro de uma dessas “bolsas”, enquanto a história continua a se desenrolar algures de forma linear em direcção à sua conclusão pré-determinada.

O espectador-utilizador está assim estruturalmente dividido entre o seu desejo de explorar as “bolsas”, e a sua ansiedade em não perder o fio da narrativa, num intrigante compromisso entre (leis da) narrativa e (possibilidade de) interactividade, fazendo um policiar o outro.

Assim, Weinbren procura uma forma apropriada de suspense que possa coabitar com a interactividade no cinema. A interactividade inicia a questão de saber qual é o lugar do espectador face à obra.

Em *Sonata*, o espectador pode saltar da situação no ecrã para um outro ponto de vista. Por exemplo, no episódio “Sonate à Kreutzer”, ele pode saltar do ponto de vista do assassino, para o da vítima e para o do autor, do mesmo modo que no episódio do “Homem dos Lobos”, o espectador pode passar do conjunto do sonho final às componentes do trabalho sobre o sonho. *Sonata* inscreve-se no tempo, de maneira que os elementos a que acedemos nas diferentes zonas do ecrã (numa espécie de painel de bordo deleuziano) mudam à medida que a história avança.

No cinema interactivo a intervenção do espectador é uma componente do filme, quais são as consequências disso para o tempo cinematográfico? Segundo Weinbren, deve ter-se em conta a percepção do tempo do espectador e a sua descrição. A percepção e a descrição do tempo são questões complicadas para o cinema linear, porque a linearidade *standard* do cinema reside no *raccord* e na estrutura do campo-contracampo do diálogo. Esta estrutura atómica define a continuidade espaço-temporal do cinema.

Mas, Weinbren procura uma estrutura equivalente para o seu cinema interactivo: uma sucessão de planos onde a acção do espectador produz a ligação (a estrutura do cinema linear é A-B-C, no cinema interactivo o espectador é B). Se o espectador não agir, o primeiro plano não se altera. Quando o espectador intervém, surge o plano B, e ao fim de algum tempo reaparece o plano A transformado pelo plano B.

Em *Sonata*, esta estrutura serve para passar para um outro ponto de vista, mas também para avançar (ou recuar) o tempo da história, através da introdução de uma linha narrativa paralela ou de uma descrição de uma dada situação narrativa. Esta estrutura é mais um acto de correlação (devido à acção do espectador) do que uma ruptura espaço-tempo. Em *Sonata*, este acto de correlação é reforçado por duas estratégias, segundo o seu autor:

1. retorno automático à imagem precedente, de forma a que a imagem produzida pela interacção do espectador apareça como interrupção temporária de uma continuidade lógica;
2. continuidade do som: o som da primeira imagem continua pendente da interrupção, reforçando a impressão que as acções do espectador perturbam o fluxo natural. É preciso, então, encontrar um sentido para esta nova sequência.

Se o cinema interactivo é mais fiel à realidade, isso deve-se à sua capacidade de contornar alguns critérios da estrutura narrativa. Misturando múltiplas correntes narrativas, ele cria uma meta-narrativa superior às partes que a compõe. O modelo ideal é o espírito humano.

Weinbren tenta reproduzir no seu cinema, a experiência quotidiana, em que respondemos a situações ao contrário de fazer escolhas. A acção do espectador também se caracteriza por essas respostas. Na vida real, diz Weinbren, as escolhas estão restringidas aos supermercados e espaços fechados, o resto é bem mais imprevisível (Weinbren, 1994). Assim, o interface do cinema interactivo não se pode restringir ao modelo da escolha, embora esta não esteja excluída. No entanto, o conceito operativo é a resposta.

Diz Weinbren que a máquina que considera para o cinema interactivo é aquela que reage à resposta do espectador pela sua própria resposta. Em *Erl King* e *Sonata*, a qualquer momento pode haver uma derivação, do mesmo modo que num diálogo não há um controlo por qualquer das partes envolvidas, o sentido advém de uma combinatória das contribuições dos dois participantes.

É por isso que Weinbren privilegia a concepção freudiana da interpretação dos sonhos ao modelo da narrativa aristotélica, porque não há uma ordem dos factos pré-estabelecida, não há um fechamento da história, há detalhes que ficam por explicar. No cinema interactivo, o desejo de conclusão pode ser superado, se o espectador continuar a explorar o espaço narrativo até o considerar esgotado. Não há totalidade, só há contracção. Não se pode rejeitar o tempo real e a necessidade de conclusão. Há sempre um princípio, um meio e um fim na confrontação do espectador com o filme interactivo. O cinema interactivo só tem a ganhar se a experiência parecer retrospectivamente substancial. Não se pode abreviar um final na narrativa aberta, esta é uma das características (e não um erro) do cinema interactivo. Isto para dizer que, apesar de uma necessidade de narrativa aberta, não se pode excluir a conclusão fora do cinema interactivo. Retirando a iminência da conclusão, eliminamos o desejo. É preciso reconsiderar a conclusão de uma maneira mais radical, defende Weinbren.

Weinbren defende, devido ao seu interesse pela multiplicação e cruzamento de narrativas, a continuação de linhas narrativas até ao seu esgotamento.

Numerosos tempos diegéticos e narrativas têm lugar simultaneamente, quer o espectador dê por eles ou não. Neste modelo, o tempo narrativo avança inflexivelmente. Este é um modelo cujos múltiplos fluxos narrativos não estão necessariamente ligados a uma imagem central.

O espectador navega de uma história para outra, atravessa o fluxo das histórias em momentos de confluência. Podemos considerá-los como fluxos narrativos potenciais, elementos informais ou caóticos que tomam forma e têm um sentido quando se cruzam.

No cinema interactivo de narrativas múltiplas, o contexto é um fluxo constante onde os elementos diferem à medida que o ambiente muda. Uma vez que o espectador é conduzido a actos de interpretação, a atracção do cinema interactivo reside no tempo experimentado (como nos jogos de computador).

Para concluir, Thomas Elsaesser diz que o cinema interactivo de Weinbren não tem futuro como entretenimento de massas (Elsaesser, 2001), porque os seus filmes não são nem jogos, nem narrativas pós-modernas, antes vão directos ao assunto na medida em que dão uma forte sensação de gestão de tempo subliminar e contínuo, ou seja, sugerem a presença de um super-narrador, um contador de histórias.

Para Elsaesser, só os jogos deveriam ser apelidados “interactivos”, porque sublinham diferenças entre um argumento narrativo (onde o utilizador/espectador se confronta com um narrador que é o seu Outro) e um argumento de “jogo” (onde o utilizador/jogador se confronta com outro jogador como seu antagonista, e o conceptor como o super-narrador).

Uma vez mais, o importante é a dimensão espaço-temporal. Isto significa que o potencial identificativo do tempo filme-narrativa (constituído por suspense, surpresa, distribuição desigual de conhecimento e como mantê-lo de uma situação de intriga para a outra) é substituído pela temporalidade da contagem decrescente, pelos níveis de dificuldade (normalmente medidos no tempo que demora a realizar uma tarefa), ou pelos pontos de ramificação e o refreamento de hiper-selectividade ou explosão de ramificações, conclui Elsaesser.

## O exemplo de Soft Cinema

O Soft(ware) Cinema concebido por Lev Manovich e construído através de um software que escolhe, aleatoriamente, sequências de imagens — captadas por Manovich segundo os princípios do Dogma 95 —, e música num arquivo. O software é uma espécie de *film jockey*. Enquanto a narração é criada por Manovich, o software constrói a sua aparência visual — o design do ecrã varia entre 2 a 6 ecrãs de imagens, cores, gráficos em simultâneo — e é ele que determina e decide o que aparece no ecrã, onde e em que sequência.

Os textos provêm do Global User Interface (GUI), que são uma colecção de pequenas histórias escritas por Manovich, desde 1998. Cada história passa-se num contexto diferente (Texas, Hamburgo, Kiev...). As histórias são construídas por partes sequenciais que se autonomizam em pequenos filmes.

O Soft Cinema é um fruto da globalização, que estabelece cidades filmicas e que é exibido em salas de espera de locais públicos (hotéis, aeroportos, etc.).

No Soft Cinema pode-se encontrar o princípio de montagem, mas não o da intriga narrativa. Neste sentido, estes filmes estão mais próximos do arquivo do que de um filme montado.

Como conceitos do Soft Cinema temos:

### 1. montagem algorítmica:

Conjuga o conteúdo das imagens (localização geográfica, por exemplo) com os seus aspectos formais (cor dominante, linha de orientação, contraste, movimentos de câmara, etc.). Esta montagem resulta de uma pré-programação com uma interacção do espectador pelo manuseamento do teclado.

### 2. macro-cinema:

É o princípio do *split-screen*. O espaço tornou-se na categoria principal do cinema, através da narrativa (a viagem do herói passa por uma série de espaços sem linearidade, nem ligação, como Neo em *Matrix*) e dos efeitos especiais, que quebram o fluxo temporal. Manovich diz que o design do espaço funciona como uma metáfora dos

principais temas da cultura dos computadores: interactividade, falta de hierarquia e modularidade (Manovich, 2001).

Se com as GUI (graphical user interface) o espaço físico migrou para os ecrãs de computador, hoje as convenções das GUI estão a migrar de volta à nossa realidade física, afirma Manovich. O mesmo se passa com outras convenções ou formas dos computadores. Dois métodos tradicionais de organização de informação e da própria experiência do mundo, como os documentos e a navegação do espaço, tornaram-se duas dessas formas que hoje se podem encontrar em diversas áreas dos novos media, segundo Manovich. A primeira forma é a base de dados, usada para armazenar qualquer tipo de informação. A segunda forma é um espaço virtual tridimensional interactivo, usado nos jogos, na realidade virtual, na animação de computador e nos interfaces homem-computador.

A base de dados tornou-se numa nova metáfora usada para conceptualizar a memória cultural individual e colectiva, um conjunto de documentos ou objectos, ou outros fenómenos e experiências. Do mesmo modo, que a cultura informática usa o espaço tridimensional navegável para visualizar qualquer tipo de informação. Dito de outro modo, as bases de dados e o espaço virtual tridimensional tornaram-se verdadeiras formas culturais. Pode-se associar a primeira ao trabalho e a segunda ao entretenimento, embora essa distinção já não possa ser feita no domínio da cultura computacional.

Numa certa perspectiva, todo o design dos novos media pode ser reduzido a estas duas formas. Ou seja, criar obras em novos media pode ser entendido igualmente como a criação de interfaces certos para bases de dados multimédia, ou a definição de métodos de navegação através de representações espacializadas. A primeira das formas é normalmente usada nas páginas de Internet — o objectivo é fornecer interfaces para aceder à informação. A segunda forma é usada nos jogos de computador e na realidade virtual. Então qual é a lógica, pergunta Manovich. As páginas de Internet e os programas de hipermédia procuram ser eficientes para o utilizador na sua busca de informação, enquanto nos jogos o objectivo é submergir psicologicamente o utilizador num universo imaginário.

Por outro lado, passamos de uma imagem única que representa a “unidade cultural” do período antecedente, marcado pela cultura do Renascimento, para uma *base*

*de dados* de imagens. Em vez de avaliar a imagem pelas suas qualidades perceptivas, as imagens adquirem o seu valor pelos seus links com outras imagens numa base de dados.

### 3. arquivo narrativo:

A narrativa é gerada pelo arquivo. Esta é uma prática incipiente, por enquanto nalguns casos, mas que começa a despontar algumas orientações futuras. São os filmes de montagem mas, também, o trabalho dos *video jockeys* (VJs) nas discotecas. Os mais dotados já conseguem contar histórias através da mistura de imagens pré-armazenadas em bancos de imagens. Os melhores exemplos já não estão muito longe dos resultados de Vertov, o que prova que por detrás destas novas experiências, aparentemente efêmeras, há um grande grau de concepção adequada à instantaneidade do médium.

Se o arquivo (*database*) é um novo modo de estruturação da nossa experiência e dela com o mundo, como defende Manovich, e, por isso, é a contrapartida da forma tradicional de narrativa (Manovich, 2001). O arquivo tornou-se na expressão de variação dos novos media: os acessos podem ser modificados, adicionados ou apagados sem consequências para o próprio arquivo; o utilizador tem acesso aleatório a diferentes objectos multimédia. No caso mais básico, isso pode ser visto como saltos na linearidade de um filme. O poder do arquivo altera as relações entre *paradigma* e *sintagma*, dos estruturalistas. Tradicionalmente, o *paradigma* torna-se visível como uma colecção ordenada de signos através do *sintagma* enquanto arranjo com sentido de signos seleccionados. Quando a narração é substituída pelo arquivo, o *paradigma* torna-se real e o *sintagma* virtual. Em comparação com a narração com a sua única estrutura dimensional do tempo, a informação do arquivo é estruturada por múltiplas dimensões. Pode-se dizer que a forma da narração é temporal e autoral porque o autor a organizou a informação à partida, enquanto a forma ou o interface do arquivo é espacial e interactivo, ou semi-autoral.

Manovich dá o exemplo de *O Homem da Câmara de Filmar* de Vertov, como o primeiro filme de arquivo (*database film*), sendo Greenaway um dos expoentes máximos dessa estética com o seu “sistema de números”. A sequência de números actua como revestimento narrativo que convence o espectador que está a ver uma narrativa. Na realidade, as cenas que se sucedem não têm relação lógica. Por consequência, Greenaway mudou-se do cinema temporal para as instalações espaciais e para projectos em novos media.

4. cinema multimédia:

Resulta de uma mistura de animação 2D e 3D, grafismo, fotografia, diagramas, entre outros, que remontam às práticas originárias do cinema, mas que a institucionalização da narrativa pela indústria, havia marginalizado.

**Bibliografia**

**LeGrice**, Malcolm, “Kismet, Protagonism, and the zap splat factor”, *Millennium Film Journal*, 28, Spring, 1995, pp. 7-13

**Elsaesser**, Thomas, “Cinema Digital. Apresentação, Acontecimento, Tempo”, in AA. VV., *Cinema Digital*, Porto, 2001

**Manovich**, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge, The MIT Press, 2001

**Weinbren**, Grahame, “Vers un cinéma interactif”, *Trafic*, nº 9, Hiver, 1994