

## NEBLINA: NOTAS SOBRE O PROJETO “OS CAMINHOS QUE SE BIFURCAM”

Bruno Silva\*

**RESUMO:** O projeto “Os caminhos que se bifurcam” pretende criar um conjunto de narrativas audiovisuais interativas, no âmbito de uma de investigação aplicada, que procura transferir o espetador, através de um processo de imersão, de um nível extradiagético para um nível intradiagético. Neste sentido, procura-se analisar, antes de mais, as possibilidades de identificação do espetador enquanto personagem principal. Esta hipótese terá, enquanto base estrutural experimental, a manipulação da ideia de tempo no cinema. Para atingir estes objetivos serão utilizados recursos narrativos específicos, bem como a possibilidade de interação, nomeadamente através da escolha entre fluxos narrativos alternativos. Pretende-se que este projeto esteja disponível em diferentes média e suportes tais como a internet, aparelhos de ecrã sensível e salas de cinema convencionais.

**PALAVRAS-CHAVE:** Tempo. Cinema. Interatividade. Arte Digital. Narrativa.

### Introdução

O projeto “Os caminhos que se bifurcam”, no qual se inclui a narrativa interativa “Neblina (ou Uma noite de Inverno)”, procura continuar a investigação iniciada na tese de doutoramento “Eterno Presente, o tempo na contemporaneidade”, que resultou na publicação do livro *A máquina encravada, a questão do tempo nas relações entre cinema, banda desenhada e contemporaneidade* (2010). Esta investigação básica é o ponto de partida para o projeto atual, que tenta cruzar investigação aplicada com desenvolvimento experimental. Nesta nova fase, pretende-se, portanto, uma abordagem prática, iterativa e reflexiva sobre a questão do tempo no cinema e no ciberespaço. Pretende-se, através da repetição exaustiva de planos ao longo da narrativa, alcançar diferentes patamares de interpretação fílmica, onde a identificação do espetador com a personagem principal se ambiciona completa, ao ponto de se tornarem a mesma entidade. Através da imersão na narrativa interativa, espera-se um efeito de espelho onde o espetador projeta a sua própria identidade no protagonista da ação, tornando-se um espetador-protagonista. A narrativa é pré-definida, porquanto a sua estrutura

---

\* Centro de Investigação em Artes e Comunicação/Universidade do Algarve, Faro, Portugal. Correio electrónico: [mendesdasilva@gmail.com](mailto:mendesdasilva@gmail.com).



Esta obra foi licenciada com uma Licença [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

não pode ser alterada, no entanto, a forma como é vivenciada depende diretamente das escolhas do espectador-protagonista. Por sua vez, a repetição exaustiva de planos procura interferir com a percepção temporal do espectador-protagonista. A repetição de planos poderá, à partida, provocar três tipos de leitura ou reação:

1. o esvaziamento do sentido da imagem, pela perda da sedução suscitada pelo primeiro olhar;
2. a valorização da imagem, pela descoberta de pormenores que, embora possam não ter sido percebidos nos primeiros visionamentos, poderão ser valorizados pelo desenrolar da narrativa;
3. por último, poderá acrescentar pormenores que não existiriam nos primeiros visionamentos, através da manipulação de imagem.

Esta última hipótese joga com a memória do espectador que será posta à prova pela impossibilidade de confirmação da existência anterior de pormenores acrescentados nas repetições das imagens. A repetição de planos funcionará até à terceira geração, ou seja, somente os últimos três planos serão sujeitos a repetição. Neste sentido, à medida que surgem novos planos, aqueles que já foram repetidos três vezes deixarão de ser exibidos, conforme demonstraremos mais à frente.

## **Implementação**

No âmbito do projeto, está a ser criada uma aplicação, disponível online, que divide a visualização da narrativa em três fluxos distintos de imagens. Oferece-se, deste modo, a possibilidade de ser o espectador a escolher uma leitura específica dentro da cada história apresentada, numa tentativa de identificação maior, enquanto protagonista da mesma. Os fluxos de imagem serão expostos e disponibilizados numa perspectiva horizontal. Deste modo o utilizador e protagonista poderá escolher entre o fluxo central e os fluxos alternativos (à direita e à esquerda do fluxo central). Esta escolha poderá ser efetuada com recurso ao cursor, caso a visualização seja efetuada num computador

convencional ou através de toque, no caso específico de visualização através de ecrãs sensíveis, nomeadamente nos casos dos tablets e dos *i-Pad*. No entanto, está também prevista a visualização do projeto em salas de cinema convencionais. Neste caso os fluxos alternativos poderão ser visualizados pelo espetador-protagonista com a ajuda dos dispositivos sensíveis ao toque referidos anteriormente (tablets e *i-Pad*). A aplicação online vai oferecer três narrativas distintas (das quais falaremos mais à frente), que podem ser visualizadas de forma independente ou contínua.

Tendo em conta a necessidade de um elevado grau de imersão na narrativa, é utilizada a voz off enquanto recurso morfológico. A voz off, além de entrar em discurso direto com o espetador-protagonista, dando-lhe conselhos, dicas e opiniões, funciona também como “narrador polaco” ao dobrar as deixas de todas as personagens. 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.

## **Transposição**

Para este fim, o conto, enquanto modo do género narrativo no qual predomina a economia temporal, apresenta-se como a forma ideal para adaptação. A concisão, precisão e densidade são características estruturais ideais para este fim. Por isso, encontramos nas obras dos autores Italo Calvino (CALVINO, 2002), Jorge Luis Borges (BORGES, 2000) e Julio Cortázar (CORTÁZAR, 2004) os atributos indicados, tendo em conta a forma e a temática de fundo (o tempo) para potenciais adaptações. No entanto, não obstante a existência de diretrizes formais e contextuais, a escolha dos autores e dos contos é assumida como pessoal. A primeira obra a ser adaptada, “Se numa noite de Inverno um viajante” de Italo Calvino, lançará as diretrizes morfológicas das três curtas-metragens: a narrativa apresenta-se fragmentada, não tem início, não tem final, nem existe uma unidade espaço-temporal; a presença ostensiva do narrador que localiza e torna visível o narratário, numa tentativa de torná-lo protagonista; a utilização de câmara

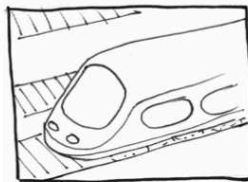
subjetiva, em relação ao ponto de vista do protagonista, para viabilizar a imersão do narratário na narrativa; e, finalmente, a consequente oferta de novas identidades ao narratário. A questão do tempo, do tempo que é paralelo, múltiplo, que se bifurca e que simultaneamente se cristaliza no presente, ou melhor, numa ideia de presente para onde converge passado, presente e futuro, é transversal às obras e aos autores selecionados para transposição. A partir da obra de Italo Calvino poderão ser facilmente explorados os conceitos que serão expostos mais à frente na parte “O Espaço-tempo no Cinema”, onde serão feitas várias referências à relação entre cinema e viagem, com especial ênfase na viagem de comboio que tão bem se presta à construção de metáforas cinematográficas. “Neblina (ou Uma noite de Inverno)” será a primeira curta-metragem do projeto “Os caminhos que se bifurcam”. A fase de pré-produção (fig. 1, 2 e 3) encontra-se concluída e procura explicitar as especificidades morfológicas deste projeto, nomeadamente a fragmentação temporal, divisão da narrativa em três fluxos distintos e a utilização de uma voz off intimista e reveladora.

### Uma noite de inverno (Storyboard/Prancha 1)

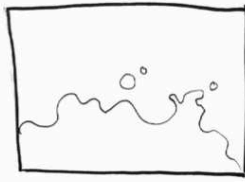
Genérico/Planos 1 (exteriores)

Som ambiente: Estação ferroviária.

Voz off 1: O filme Os Caminhos que se Bifurcam está a começar. Descontra-te. Concentra-te. Afasta todos os outros pensamentos. Deixa que o mundo que te rodeia se esfumace no indistinto. Concentra-te na escuridão do ecrã e aumenta o volume do som. Experimenta a imagem da esquerda...agora a da direita. Arranja a posição mais cómoda: enroscado, recostado, de perna cruzada, de cabeça para traz, em posição de yoga, de pernas estendidas. É claro que nunca se consegue ficar na posição ideal, pelo menos durante muito tempo. Também podes descalçar os sapatos se estiver muito calor ou se te apertam os pés. Tenta prever agora tudo o que puder evitar-te a interrupção do visionamento. Principalmente, tira o som do telemóvel. Pensa bem. Fizeste xixi? De qualquer modo, agora já é tarde demais.



Plano 1 A (PM):  
Comboio na estação.

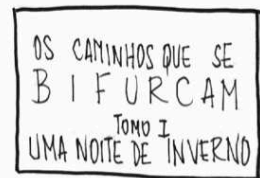
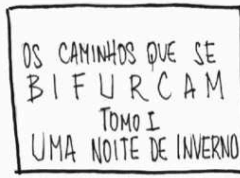
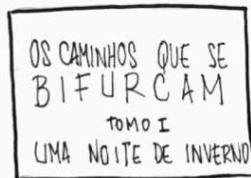


Plano 1 B (PM): Fumo da  
estação.



Plano 1 C (GP): Placa da  
estação.

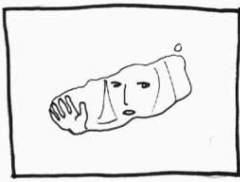
Título/Planos 2



Planos 3 (exteriores)



Plano 3 A (PP): Mão  
limpa vidro embaciado.



Plano 3 B (PM): Mão, de  
alguém que olha, limpa  
vidro embaciado.



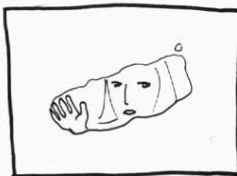
Plano 1 C (PP): Pormenor  
de alguém que olha.

Figura 1: Primeira prancha do storyboard.

Planos 4 (2ª visualização)



Plano 4 A (PP): Mão limpa vidro embaciado.



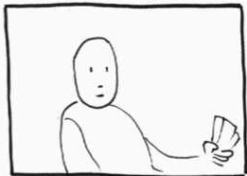
Plano 4 B (PM): Mão, de alguém que olha, limpa vidro embaciado.



Plano 4 C (PP): Pormenor de alguém que olha.

Planos 5 (interiores)

No café da estação. Névoa (out of focus).



Plano 5 A (PM): Personagem A



Plano 5 B (PMC): Personagens A,B e C param de jogar e olham sérios.

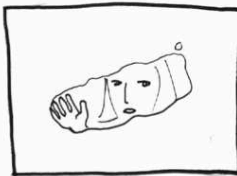


Plano 5 C (PM): personagem C.

Planos 6 (2ª visualização)



Plano 6 A (PP): Mão limpa vidro embaciado.



Plano 6 B (PM): Mão, de alguém que olha, limpa vidro embaciado.

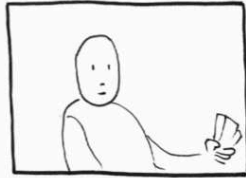


Plano 6 C (PP): Pormenor de alguém que olha.

Figura 2: Segunda prancha do storyboard.

**Planos 7 (2ª visualização)**

No café da estação. Névoa (out of focus).



Plano 7 A (PM):  
Personagem A



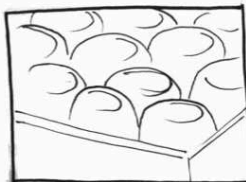
Plano 7 (PMC): Ao contrário da 1ª visualização, a personagem B (central) sorri.



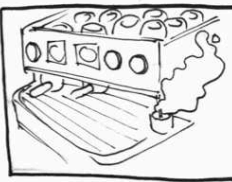
Plano 7 C (PM):  
personagem C.

**Planos 8**

Som ambiente: Máquina de café e apito do comboio.



Plano 8 A (PP):  
Pormenor da máquina.



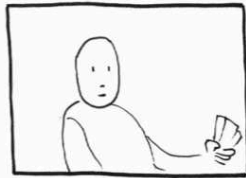
Plano 8 B (GP): Máquina de café aquece chávena.



Plano 8 C (PP): Chávena a ser aquecida.

**Planos 9 (interiores)**

No café da estação. Névoa (out of focus).



Plano 9 A (PM):  
Personagem A



Plano 9 B (PMC): Personagens A, B e C param de jogar e olham sérios.



Plano 9 C (PM):  
personagem C.

Figura 3: terceira prancha do storyboard.

## O espaço-tempo no cinema

Segundo Gilles Deleuze (1990), familiarizamo-nos com a concepção do tempo em função do movimento. A título de exemplo, quando nos perguntam se é longe a cidade de Faro em relação à cidade de Lisboa, a resposta é inevitável: três horas. O tempo é pensado em função do movimento, neste caso no movimento mecânico de um automóvel ou de um comboio. Logo não havendo movimento, não existe tempo. O mesmo sucede no cinema, tendo em conta que a noção de tempo pode resultar da montagem de várias imagens-movimento. Por exemplo, uma determinada ação pode durar mais ou menos tempo consoante a maior ou menor multiplicação dos seus pontos de vista. Conforme refere Terry Gilliam, narrador da série documental da BBC *The Last Machine* (GILLIAM, 1995), Júlio Verne juntou, na sua obra *A volta ao mundo em 80 dias*, as máquinas de alta velocidade modernas: o comboio, o barco a vapor e até o balão de ar. Na altura, Júlio Verne demonstrou que viajar deixara de ser apenas um percurso entre dois pontos: viajar não era ir, era ser levado. Com o advento do caminho-de-ferro, viajar passou a ser uma experiência nova, única, que podia oscilar entre a excitação e o medo, tendo em conta que a velocidade de 45 km/hora era alcançada pela primeira vez num meio de transporte coletivo. Esta sensação de domínio da alta velocidade e do tempo foi retratada na literatura do século XIX por autores como Victor Hugo, Heinrich Heine e Lewis Carroll. Ao viajarem sentados, imóveis (tal como acontece hoje em dia), os utentes do caminho-de-ferro viam toda a paisagem a correr pela janela. Os escritores da altura que descreveram esta sensação parecem indicar-nos que estes viajantes foram os primeiros espetadores acidentais, percussores dos primeiros cinéfilos, 50 anos mais tarde. Talvez não seja mero acaso o facto de grande parte das obras dos primórdios do cinema se referirem a viagens de comboio. Um outro meio de transporte de grande velocidade frequentemente retratado na altura era o novíssimo automóvel. Cecil Hepworth, fascinado por estas novas máquinas (cinema e automóvel), realizou a primeira vaga de filmes cujo motivo de interesse principal eram os acidentes de automóvel, *género* que continua popular na contemporaneidade. A



atração do público por este veículo motorizado era partilhada por escritores da altura como Kenneth Grahame, que criou o perigoso condutor *Sr. Sapo* na sua obra *O Vento nos Salgueiros*, ou Marinetti que, no seu manifesto futurista, diz o seguinte:

Declaramos que a magnificência do mundo foi enriquecida por uma nova beleza, a beleza da velocidade. Um carro de corrida cujo capô é adornado com grandes tubos, como serpentes, um carro que parece movido a metralha é mais belo que qualquer estátua grega (UMBRO, 1973, p. 8).

Mas pelo contrário a ausência de movimento implica necessariamente uma ausência de tempo, precisamente como acontece no filme de Raul Servais *Taxandria* (SERVAIS, 1996). Com a proibição da utilização de relógios, nomeadamente dos relógios mecânicos, *Taxandria* libertou-se da prisão de uma imagem temporal representada pelo movimento circular dos ponteiros do relógio. Um movimento que, afinal, implica o eterno retorno de uma sequência perfeita. Deleuze (DELEUZE, 1990) refere ainda que após a segunda guerra mundial surge, em algumas cinematografias (como a *nouvelle vague* ou o neo-realismo italiano), uma tentativa de insubordinação contra uma imagem-movimento, em favor de uma imagem-tempo. Essa transição implica uma nova percepção da realidade que já não é baseada no movimento, nem sequer numa sequência temporal linear de passado, presente e futuro. Assim, as sensações sensório-motoras (representação indireta do tempo) tendem a ser substituídas por conjunturas exclusivamente visuais e sonoras (opsigno e sonsigno – apresentações diretas do tempo), conforme veremos mais à frente.

## **Arte Digital**

É incontornável a influência do computador, enquanto ferramenta artística, e da Internet, enquanto meio de divulgação e exposição de obras. Talvez possa ser, ou vir a ser, comparável ao surgimento da fotografia, no séc. XIX. O caminho que a

fotografia percorreu até ser aceite enquanto suporte artístico foi longo e difícil. No entanto, desde o seu surgimento, pela sua capacidade de registo fiel do real, veio libertar outros suportes artísticos, como a pintura, dessa incumbência, abrindo portas aos movimentos vanguardistas, que se viram livres do estigma da representação figurativa realista. Quando cientistas, por volta dos anos 60, produziram as primeiras imagens digitais (gráficos e desenhos) com a ajuda de computadores e aparelhos informáticos provavelmente não se deram conta que estavam a inaugurar, ou pelo menos a proporcionar, uma nova etapa da história da arte. Volvidos 50 anos, após estas primeiras experiências tecnológicas, a arte digital impõe-se como dominante no âmbito da arte contemporânea. Por sua vez, a Internet veio, de certo modo, democratizar a possibilidade de exposição das obras, relativizando a importância das, até agora, entidades encarregadas da oficialização do estatuto de obra de arte: as galerias e os museus. A obra de arte digital, pelas suas características, obriga a repensar a relação entre autor-obra-público. Obriga também a pensar até que ponto, tendo em conta um novo contexto social e cultural, poderemos estar num momento “pós-aura benjamiana”, onde a obra de arte interage, se reproduz, se transforma e se multiplica.

## **Interatividade**

A ideia de interatividade relativa a meios digitais surgiu no início dos anos 80, em plena ascensão das tecnologias de informação e comunicação. Neste contexto, a interatividade permite ao utilizador destes meios um determinado nível de troca comunicacional, participação ou interferência em relação ao artefacto digital. 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 tacto, por conseguir superar o espaço real da matéria, bem como a extensão e duração dos elementos que compõem o meio ambiente humano. A interatividade dos sistemas de realidade virtual realiza-se, norma geral, através de um bio-

equipamento que serve de interface entre o corpo e a tele-tecnologia: as luvas de dados (*DataGloves*, sendo as *Nintendo PowerGloves* as mais afamadas, embora não tenham vingado no mercado de jogos); o capacete com um mini-écran de cristais líquidos; e o fato de dados (*hotsuit*), uma roupa de corpo inteiro ligada a sensores. 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. Um exemplo extremo dessa competitividade seria o mediático jogo de xadrez entre o jogador Kasparov e o computador jogador *Deep Blue*.

## **Imersão**

No projeto “Os Caminhos que se bifurcam”, através destes recursos técnicos e conceptuais, tentar-se-á passar o espectador de um nível extradiegético para um nível intradiegtico, 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 espectador 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, p. 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 espectador. Esta solução potenciará uma “*descorporização*” do olhar que é efectuada, a partir da manipulação da perspectiva 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”. Pretende-se que esta situação possibilite ao espectador-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. A concretização deste projeto objetiva-se na realização de três narrativas que, embora possam ser visionadas de forma independente, se completam entre si, formando “Os Caminhos que se bifurcam”.

## **Sedução**

Uma característica comum entre estas três narrativas selecionadas será existência de uma certa dimensão romântica que poderá levar o espectador-protagonista, independentemente do seu género ou preferência sexual, a relacionar-se com uma outra personagem, nomeadamente com uma personagem secundária com a qual contracenará. Para tal, as personagens trocam de género no fluxo de imagem que será apresentado do lado esquerdo do fluxo principal. Deste modo, o espectador-personagem poderá escolher qual o género da personagem secundária com a qual se relaciona diretamente. Numa relação real (resultante da dinâmica entre virtual [paixão ou amor] e atual [encontro físico]), a pessoa apaixona-se por si própria e não pela outra. Apaixona-se pelo seu próprio poder de sedução e capacidade de envolvimento. Liu Ye levou esta ideia ao extremo ao casar, em Fevereiro de 2008, em Zhuhai (cidade que faz fronteira com Macau), com ele próprio, numa cerimónia nupcial típica chinesa, utilizando um duplo de espuma, em tamanho real, com o retrato fotográfico da sua cara. Em “Os caminhos que se bifurcam”, essa relação de si para si, onde o outro surge apenas enquanto pretexto, será exacerbada pela mediação tecnológica, reforçando a ideia de autoadmiração narcisista. Entre o espectador-protagonista e as restantes personagens não existirá contacto direto, contacto físico, dando uma nova dimensão ao facto da potencial sensação de paixão acontecer enquanto mero reflexo.

## **Repetição de Planos**

Conforme foi referido e ilustrado na introdução, a repetição exaustiva de planos será efetuada até à terceira geração. Neste sentido, cada plano de cada fluxo de imagens será exibido três vezes ao espetador-protagonista. Estima-se que este poderá reagir de diferentes formas à visualização repetida de planos. A primeira reação espectável prende-se com a ideia de esvaziamento do sentido da imagem.

Ao perder-se o fascínio do primeiro olhar, o espetador-protagonista poderá desinteressar-se pela leitura da mesma. Afinal já a conhece, já fez a sua leitura e por isso a imagem dificilmente lhe trará algo de novo e estimulante. No entanto, e pelo contrário, o espetador-protagonista poderá encontrar, em imagens com uma certa complexidade ao nível da composição, particularidades que não foram assimiladas no primeiro e no segundo visionamento. Esta possibilidade poderá trazer à narrativa uma maior intensidade tanto ao nível da leitura como ao nível da imersão. A terceira possibilidade é referente à manipulação da imagem. Neste caso as possibilidades são potencialmente ilimitadas. Ao nível de interpretação da imagem, o facto de surgirem no segundo e no terceiro visionamento elementos que não estavam no primeiro, avizinha-se extremamente estimulante para o espetador-protagonista que, certamente, terá alguma dificuldade em distinguir até que ponto certos elementos são novos ou não. Esta variante joga com a memória do espetador-protagonista que será posta em causa permanentemente. Existe em qualquer dos três casos a possibilidade de alcançar diferentes graus de interpretação das imagens, que, por sua vez, também poderão ser mais ou menos intensos. Também comum às três variantes expostas é a questão do tempo, nomeadamente a questão da percepção temporal proporcionada pela repetição exaustiva de planos. O espetador-protagonista será confrontado com a vivência triplicada de cada momento da narrativa. Este permanente voltar ao momento anterior poderá, de algum modo, reforçar a condição temporal que, por norma, é atribuída à narrativa fílmica (independentemente de existência de analepses): o presente.

## Temporalidade

Ainda em relação à questão da percepção temporal, as noções de imagem-movimento, imagem-tempo e imagem-cristal propostas por Deleuze, indiciam um apelo à projeção do espectador na narrativa que contraria uma atitude submissa e passiva. A transição da imagem-movimento até à imagem cristal implica uma nova percepção da realidade que já não é baseada no movimento, nem sequer numa sequência temporal linear de passado, presente e futuro. Assim, conforme foi referido anteriormente, as sensações sensório-motoras, representações indiretas do tempo, tendem a ser substituídas por conjunturas exclusivamente visuais e sonoras, nomeadamente o opsigno e o sonsigno, representações diretas do tempo. Conforme refere o autor:

[...] a imagem-acção e mesmo a imagem-movimento tendem a desaparecer em favor de situações ópticas puras, mas estas descobrem ligações de um novo tipo, que não são mais sensório-motoras, e põem os sentidos liberados em relação directa com o tempo, com o pensamento. Tal é o prolongamento muito especial do opsigno: tornar sensíveis o tempo e o pensamento, torná-los visíveis e sonoros. (DELEUZE, 1990, p. 29)

Neste sentido, pretende-se utilizar situações eminentemente visuais através do recurso à câmara subjetiva e à repetição exaustiva das imagens, procurando ir ao encontro da ideia de opsigno. Em simultâneo, tentaremos encontrar correspondência na ideia de sonsigno em situações como a exemplificada anteriormente, relativa à voz off que, por vezes, surge sem quaisquer imagens correspondentes ou referentes e que se dirige diretamente ao espectador-protagonista, dando-lhe explicações relativas ao visionamento das narrativas e sugestões de conforto para que esse mesmo visionamento venha a ser uma experiência o mais agradável possível, psicológica e fisicamente.

## Conclusão

A interatividade do espectador-protagonista com a narrativa desenvolve-se ao nível da recepção das imagens que poderão conferir um maior ou menor grau de imersão. No entanto, esta interatividade não é, por si só, geradora de conteúdo, o que, de algum modo, poderá conferir um baixo grau ao nível da troca comunicacional entre obra e utilizador. Esta situação está diretamente ligada ao facto da narrativa ser linear e fechada, não havendo portanto espaço para a possibilidade de interferência direta do curso das narrativas.

As ideias de opsigno, enquanto descrição puramente óptica, onde o espectador (aquele que vê) substitui o protagonista (aquele que age), e de sonsigno, enquanto descrição puramente auditiva, com o mesmo princípio do opsigno e igualmente referente à imagem-tempo Deleuziana, serão a base estrutural de “Os caminhos que se bifurcam”. Será nessa base que assentará a desconstrução temporal da narrativa efetuada pela repetição exaustiva de planos que, conforme foi referido, é espectável em três vertentes: esvaziamento, valorização e manipulação da imagem.

Por sua vez, o conceito de opsigno é reforçado pela ideia de espectador-protagonista, que procura passar o narratário para um nível intradiagético. Esta procura de imersão da figura do espectador, que se espelha na figura do protagonista, poderá possibilitar uma relação, entre público e obra, menos adormecida e estagnada. Aqui, a distância entre géneros, entre sujeito e objecto, entre realidade e ficção tenderá a desaparecer.

### THE FORKING PATH: INTERACTIVE CINEMA

**ABSTRACT:** This applied research project aims to transfer the spectator, through a high immersion in the narrative, from an extradiegetic level to an intradiegetic level, creating a metalepsis. The intention is, above all, to analyze the possibilities of the spectator's identification as the main character, by the manipulation of the idea of time in Cinema. We aim to reach this propose trough the use of specific narrative resources, as well as through the possibility of interactivity and the possibility of choice between alternative image flows. The project “The garden of forking path” is intended to be available in different media and supports such as Internet, touch sensitive screen devices and conventional cinemas.

**KEYWORDS:** Time. Cinema. Interactivity. Digital Art. Narrative.

## REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, Jean. **Da Sedução**. Campinas: Papiros, 1991.

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

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na Era da sua Reprodução técnica. In: GEADA, Eduardo (Ed.). **Estéticas do Cinema**. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1985.

BORGES, Jorge Luís. **Ficções**. Lisboa: Visão, 2000.

CALVINO, Italo. **Se numa noite de Inverno um viajante**. Lisboa: Editorial Teorema, 2002.

CORTÁZAR, Julio. **Final del juego**. Buenos Aires: Suma de Letras, 2004.

DELEUZE, Gilles. **A Imagem-Tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

DELEUZE, Gilles. **A Imagem-Movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Lisboa: Fim de Século, 2003.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1992.

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

LYOTARD, Jean-François. **La posmodernidad (explicada a los niños)**. Barcelona: Gedisa, 1996.

MAFFESOLI, Michel. **Sobre o Nomadismo, Vagabundagens pós-modernas**. Rio de Janeiro: Record, 2001.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem**. São Paulo: Editora Cultrix, 2000.

SILVA, Bruno. **A máquina Encravada**: a questão do tempo nas relações entre cinema, banda desenhada e contemporaneidade. Porto: Editorial Novembro, 2010.

SOJA, Eduard. **Postmetropolis**: Critical studies of Cities and Regions. Oxford, Blackwell, 2001.



STOLLER, Robert. **Observing the Erotic Imagination**. London; Yale University Press, 1985.

UMBRO, Apollonio. **Futurist Manifestos**. London: Thames and Hudson, 1993.

VIRILIO, Paul. **A velocidade de libertação**. Lisboa, Relógio d`água, 2000.

VOGEL, Amos. **Film as a subversive art**. Singapore: DAP/CT Editions, 2006.

#### **FILMOGRAFIA:**

**Taxandria**. Direção: Raoul Servais. Bibó Film Productions. 1996. 90 min. 1996.

Episódio 1 "Space and time". In: **The Last Machine Smith**. Direção: Richard Curson. BBC. Londres – UK, 1995. 40min. RTP1.

Texto recebido em 22/09/2013.

Texto aprovado em 29/11/2013.