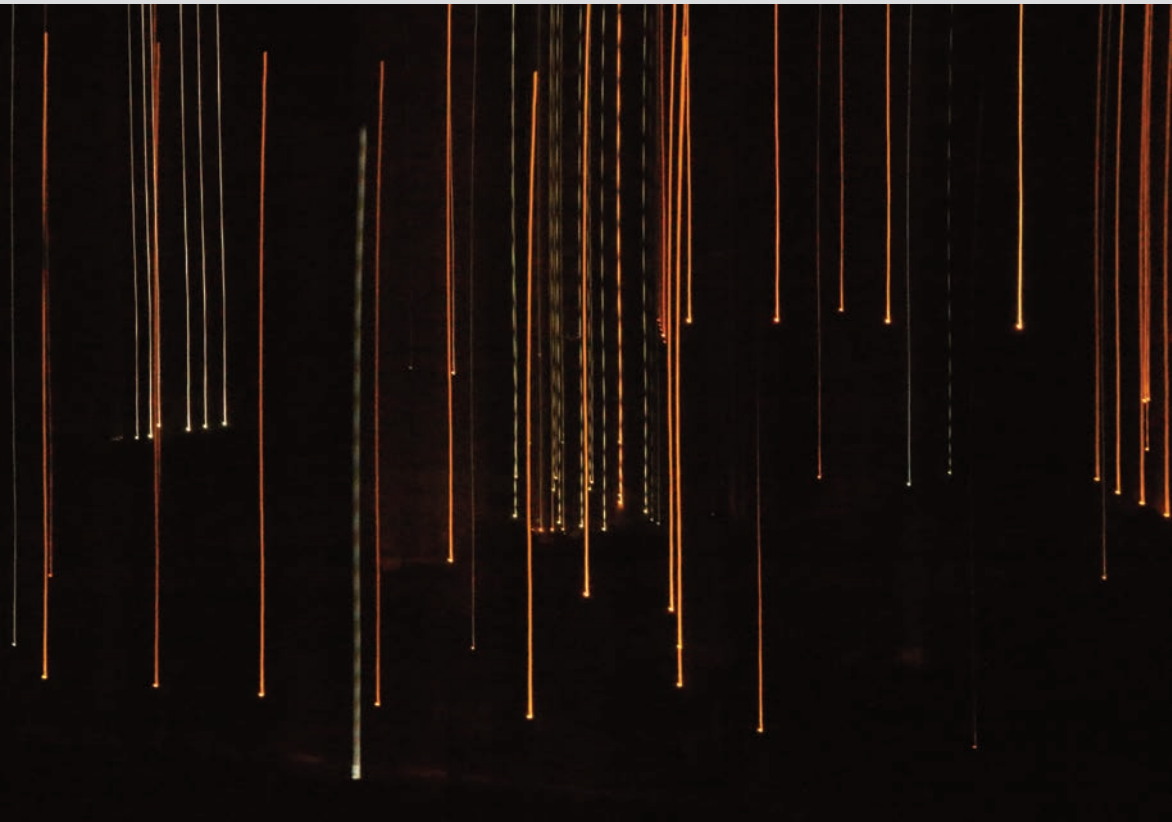


Mirian Tavares e Sandra Boto (Coord.)

# DIGITAL CULTURE – A STATE OF THE ART





Mirian Tavares e Sandra Boto (Coord.)

# **DIGITAL CULTURE**

## **– A STATE OF THE ART**

**[Ficha Técnica]**

**Título**

Digital Culture – A State of the Art

**Coordenação**

Mirian Tavares e Sandra Boto

**Coleção *Humanitas*, dirigida por:**

Sandra Boto

**Coordenação Editorial**

Mafalda Lalanda

**Capa**

Grácio Editor

**Design gráfico e paginação**

Grácio Editor

1ª edição em julho de 2018

ISBN: 978-989-8859-23-5

© Mirian Tavares e Sandra Boto (coordenação); Autores (textos) e Grácio Editor

Travessa da Vila União,

n.º 16, 7.º drt

3030-217 COIMBRA

Telef.: 239 084 370

e-mail: editor@ruigracio.com

sítio: www.ruigracio.com

Reservados todos os direitos

Esta obra foi financiada por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto UID/Multi/04019/2013.

## **A COLEÇÃO *HUMANITAS*:**

A *Humanitas* do CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação, em parceria com a Grácio Editor, é uma coleção ensaística de divulgação dos resultados da investigação produzida neste centro. Pretende oferecer, através das obras aqui publicadas, o nosso contributo no domínio científico das Humanidades.

A saudável transversalidade caracterizadora da investigação do CIAC, que abarca as Artes, a Comunicação e a Cultura, as Letras e a Cultura Digital, constitui a justificação para a apresentação de uma coleção que acompanhe esse espírito plural de reflexão. Este reside, no fundo, na capacidade para abarcar o Homem enquanto ser que se exprime das mais variadas formas. Celebrar o regresso aos estudos humanísticos, às Humanidades, portanto, no sentido primordial e lato que os gregos e latinos lhes atribuíram, como resposta aos constantes reptos que a contemporaneidade nos lança, é o objetivo da *Humanitas*.

Deste modo, esta coleção espelha a desejável harmonia entre o estudo das novas linguagens, dos novos processos e métodos e a solididade de saberes que prolongam tradições teóricas e críticas. A revisitação de produtos artísticos e culturais do passado, seja para os (re)questionar à luz do paradigma atual, seja para os (re)conhecer enquanto objetos humanísticos sem tempo estimulará, por sua vez, o pensamento sobre os modos coetâneos de expressão artística e cultural.



# SUMÁRIO

<b>PREÂMBULO .....</b>	<b>9</b>
------------------------	----------

Mirian Tavares & Sandra Boto

<b>A pedagogy of perception: avoiding the inevitable .....</b>	<b>11</b>
--	-----------

Heitor Alvelos

<b>A filologia digital em discussão: o caso da edição do <i>Romanceiro</i> de Almeida Garrett .....</b>	<b>17</b>
---	-----------

Sandra Boto

<b>Ficción Total: guía de navegación de un formato para generar universos transmediáticos .....</b>	<b>35</b>
---	-----------

Javier Hernández Rui

<b>Operadores e socialização link. Reflexões sobre sujeitos, telas, dispositivos e interfaces .....</b>	<b>47</b>
---	-----------

Claudia Gianetti

<b>Grupo poéticas digitais: projetos desluz, Ø25 – quarto lago e caixa dos horizontes possíveis .....</b>	<b>55</b>
---	-----------

Gilberto Prado

<b>Adiós al lenguaje del cine .....</b>	<b>71</b>
---	-----------

Jorge La Ferla

<b><i>Cadavre exquis</i>: do onírico à interatividade fílmica .....</b>	<b>85</b>
---	-----------

Bruno Mendes da Silva & Mirian Tavares

<b>SOBRE OS AUTORES .....</b>	<b>105</b>
-------------------------------	------------



## PREÂMBULO

Escrever sobre Cultura Digital é, em última, e em primeira instância, escrever sobre a cultura em si mesma. Contemporaneamente os discursos que se produzem são sempre atravessados pelas tecnologias que geraram uma nova lógica para a produção, distribuição e consumo do conhecimento. Negar a onnipresença do digital é negar um facto tão simples como este: as ferramentas que usamos para produzir textos, ou imagens, são, na sua imensa maioria, digitais.

O analógico tornou-se objeto de culto, ou de museu, sendo retomado, em novas vagas, motivado às vezes pelo saudosismo, por alguma vontade de resistência ou por necessidade gerada pela investigação. A ideia de cultura, no plural, remete-nos para a polissemia do termo e o sentido que o mesmo adquire através dos usos e dos costumes e, sobretudo, através da difusão pelos *media*. A cultura assume, paulatinamente, o lugar da civilização, deixando de ser apenas o substrato espiritual e intelectual que identificava um grupo, ou até uma nação, para se converter num bem material, ou num rótulo utilizado para se vender um produto, ou uma ideologia, qualquer que ela seja. O universo digital é recente, mas já bastante vasto e as discussões sobre ele estão a decorrer neste momento, apesar de sabermos que somente a distância temporal nos dará uma verdadeira perspectiva das marcas e do rasto que as criações alfanuméricas deixarão impressas, de forma indelével, na cultura.

Neste livro convidamos pensadores que vêm trabalhando há algum tempo com diversos aspetos deste universo e das suas implicações na cultura e nos produtos desta cultura dentro da nossa civilização. São, aqui, levantadas questões deontológicas, pragmáticas, programáticas e investigacionais na tentativa de traçar um pequeno panorama do que se está a fazer, do que se está pensar, sobre o digital e sobre as relações das práticas artísticas, e comunicacionais, analógicas, na passagem para novos suportes e novas lógicas de funcionamento.

A abri-lo, Heitor Alvelos apresenta-nos um manifesto intitulado “A pedagogy of perception: avoiding the inevitable”, uma profunda (e mais do que necessária) reflexão sobre o impacto do digital, dos seus desafios, dos perigos que comporta. As literacias convocadas pela cultura digital são aqui equacionadas de forma incisiva e num plano teórico, especialmente enfocado no papel da sofisticação tecnológica no paradigma científico atualmente vigente mas extrapolável também para o mero plano cívico.

Segue-se um trabalho de Sandra Boto, designado “A filologia digital em discussão: o caso da edição do *Romanceiro* de Almeida Garrett”, que aborda a cultura digital de um ponto de vista específico: o das Humanidades Digitais. Nele, a autora discute alguns preceitos da Filologia Digital aplicados ao projeto de edição crítica que desenvolve, apresentando, tanto do ponto de vista teórico como prático, alguns contributos que a tecnologia oferece para a prossecução dos seus ambiciosos objetivos filológicos. Discutem-se conceitos como o de *arquivo* ou o de “lectura assistida”, que se veem amplamente potenciados ou mesmo reconfigurados através do digital.

Javier Hernández Ruiz propõe-nos, logo de seguida, um estudo de caso acerca das imensas potencialidades que os novos *media* fornecem com “Ficción total: guía de navegación de un formato para generar universos transmediáticos”. Neste estudo, o autor apresenta um novo tipo de narrativa transmédia, *Ficción Total*, que explora de forma inovadora o ecossistema digital participativo e se aproveita do imenso potencial narrativo que o digital fornece, e por outro lado vai comentando, num plano crítico e teórico, os abalos que este universo da tecnologia provoca no discurso narratológico.

De um ângulo de reflexão sobre a cultura digital bastante próximo, Claudia Giannetti apresenta “Operadores e socialização link. Reflexões sobre sujeitos, telas, dispositivos e interfaces”. Centra-se, este trabalho, na exploração do conceito de comunicação *link*. Nele, a autora apresenta sólidos argumentos que provam a tese segundo a qual os dispositivos técnicos operados pelo sujeito se sobrepõem à própria relação dialógica gerada pelo ato comunicacional.

A arte multimédia marca aqui presença através do estudo de Gilberto Prado intitulado “Grupo Poéticas Digitais: Projetos Desluz, Ø25 – Quarto Lago e Caixa dos Horizontes Possíveis”. Nele, o reconhecido artista e investigador brasileiro problematiza e descreve alguns dos emblemáticos projetos de intervenção artística em diversos espaços, recentemente levados a cabo pelo grupo de investigação que dirige, o Grupo Poéticas Digitais. Os projetos em discussão apresentam em comum o recurso a dispositivos e *interfaces* digitais.

Mas este percurso sobre as múltiplas faces da cultura digital não podia estar completo sem uma viagem ao mundo do cinema. É o que, primeiro, sugere Jorge La Ferla no seu capítulo “Adiós au lenguaje del cine”, título que assenta num jogo evidente com o filme de Godard, *Adieu au langage* (2014). E este constitui, efetivamente, o seu objeto de estudo. Aqui, Jorge La Ferla vai desmistificando os artifícios que o realizador emprega na obra, e por isso, através do seu texto, somos levados a observar o modo como a Poética de Godard se edifica sobre uma base tecnológica relevante e muito premeditada, com ela se articulando com a maior das mestrias.

Encerra o livro um capítulo a quatro mãos, da autoria de Bruno Mendes da Silva e Mirian Tavares, também dedicado ao universo fílmico. “*Cadavre exquis: do onírico à interatividade fílmica*” parte de um projeto de investigação aplicada que pretende explorar a questão do tempo na narrativa fílmica, associada a uma experiência da ordem da interatividade. A identificação deste objeto com as práticas surrealistas é evidente e devidamente explicitada, neste texto. Por seu turno, é à sofisticação tecnológica que se deverá imputar a capacidade disruptiva conferida ao espetador que aqui se comenta.

Para finalizar: num tempo voraz como o que nos coube viver, qualquer gesto que indicie um abrandamento para reflexão já constitui um ganho. E foi precisamente este o objetivo que, com modéstia, assumimos. Com este livro não se pretende mais do que fazer um breve estado da arte, ou melhor, um estado das artes que navegam neste espectro da cultura a que chamamos de digital.

Mirian Tavares  
Sandra Boto

# CADAVRE EXQUIS: DO ONÍRICO À INTERATIVIDADE FÍLMICA\*

Bruno Mendes da Silva  
Mirian Tavares

| 85

*(Ou ser o rebanho todo  
Para andar espalhado por toda a encosta  
A ser muita cousa feliz ao mesmo tempo)*

Alberto Caeiro

## Introdução

O cinema, conforme o realizador Andrei Trakovski, é a “arte de esculpir o tempo.” Várias são as reflexões, e teorizações, que estudam a questão do tempo no cinema, ou melhor, do tempo *do* cinema, este dispositivo que possui uma temporalidade própria, mas que busca simular, a maior parte das vezes, o tempo extradiegético – aquele que decorre fora do ecrã. De um modo geral, e seguindo as regras básicas da gramática do cinema, estudadas e difundidas desde que o relato cinematográfico foi criado por realizadores como D. W. Griffith, os filmes, através da montagem, movem-se num ritmo similar ao da realidade, seguindo um fio cronológico cuja ação se desenrola, na maior parte das vezes, de modo linear, e reproduz os princípios da poética aristotélica no que diz respeito aos elementos constitutivos da tragédia.

O cinema *hollywoodiano* habituou-nos, desde os primórdios, a uma narrativa herdada do romance oitocentista, conformada de acordo com a psicologia do bom, ou do mau, gosto burguês. Era preciso dotar a nova classe que ascendera ao poder de uma mitologia própria que respondesse aos seus anseios e na qual se visse representada. Surge assim o romance psicológico, ou o realista, que tratavam, de forma diversa, do mesmo tema: das dores, amores e sofrimentos, vitórias e derrotas de pessoas comuns. O cinema, primeira arte massiva, é facilmente atraído por princípios narrativos, e ideológicos, que o ajudaram a transformar-se na arte, por excelência, do século XX. Mas, ao mesmo tempo em que o cinema ascendia ao púlpito como a sétima arte, as outras formas artísticas passavam por uma autêntica revolução promovida pelas vanguardas históricas e o cinema, como

\* Palavras-chave: tempo, interatividade, narrativa fílmica, surrealismo.

novidade, não podia ser deixado de lado por aqueles que queriam criar, no universo da Arte, algo realmente novo.

86 |

Deste modo, concomitantemente à formação de uma gramática que dotava a nova arte de linguagem, as vanguardas propunham um outro modo de abordar o cinema, fruto da mestria humana e da tecnologia. Ao contrário do modelo narrativo vigente, ao qual o teórico Noel Burch chamou de M.R.I. – Modo de Representação Institucional, surgiram diversas formas disruptivas e divergentes de se fazer, e de pensar o dispositivo fílmico. Uma destas formas veio dos surrealistas, último movimento das Vanguardas Históricas, inaugurado oficialmente em 1924 aquando da publicação do *I Manifesto* por André Breton.

Inspirados nas descobertas de Sigmund Freud sobre o inconsciente e na obra de vários artistas que, como eles, buscavam romper a ordem da temporalidade racional e deixar que sobre ela prevalecesse a (des)ordem do inconsciente, os surrealistas olharam para o cinema como uma ferramenta - e dispositivo - ideal para realizar os seus intentos no campo da criação: subverter a lógica do real e deixar que o espaço-tempo do universo onírico invadisse a realidade de forma revolucionária.

Apesar das suas intenções, o grupo originário do movimento não chegou a realizar muitos filmes, mas a sua maneira de pensar o cinema e a própria arte influenciou diversos realizadores pelo mundo fora.

Assim, inspirados naquilo que o Surrealismo propunha, decidimos radicalizar os seus princípios na realização de um filme interativo, cuja origem está ligada a uma, dentre as diversas técnicas que os surrealistas experimentaram no intuito de promover uma criação mais espontânea e próxima da linguagem do inconsciente, o *cadavre exquis* (cuja tradução seria *o cadáver elegante*).

O filme<sup>1</sup> *Cadavre Exquis*<sup>2</sup> procura interagir com o espetador (o espetador que interfere na narrativa, sem o qual não existe filme interativo), encerrando as seguintes propostas:

1. a reflexão e experimentação da ideia de tempo no cinema;
2. a apropriação do jogo surrealista *Cadavre Exquis*;
3. a manutenção da plataforma *online Os caminhos que se Bifurcam*, dedicada a experiências fílmicas interativas.

A cena inicial do filme *Cadavre Exquis* encontra-se congelada (parada no tempo) e deparamo-nos com três personagens na mesma sala. O espetador (que interfere na narrativa) tem a possibilidade de executar<sup>3</sup> um *travelling* pelo plano

<sup>1</sup> Apesar de a palavra *filme* ter origem em *film*, ou seja, película, o que remete para a ideia de cinema analógico e de todo um universo próprio, esta alcançou uma grande abrangência, principalmente numa altura em que o próprio cinema é digital. Neste sentido, acreditamos que a expressão filme interativo, que aqui usamos, não seja totalmente desenquadrada.

<sup>2</sup> *Cadavre exquis*, jogo surrealista que procura a subversão do discurso literário ou gráfico, surgido em França, em meados dos anos 20 do século passado. Analisado, mais à frente, na secção *Cadavre exquis* deste texto.

<sup>3</sup> A descrição técnica desta possibilidade encontra-se na secção “*Cadavre Exquis: a montagem e a interatividade*”.

congelado, aproximando-se ou afastando-se de cada personagem. Quando se aproxima de uma personagem, o espectador<sup>4</sup> pode elegê-la. Dessa escolha, resulta uma analepse, no máximo de 24 horas, que culmina no momento congelado. A escolha da última personagem implica o descongelamento da cena inicial.

Para escrever os guiões foram convidados três guionistas<sup>5</sup> que, numa primeira fase, desconheciam os restantes participantes e possuíam liberdade criativa em relação à sua personagem, quase integral: cada narrativa teria que começar, no máximo, 24 horas antes e terminar numa sala, onde estariam duas outras personagens.

O filme *Cadavre Exquis* integra-se no projeto *Os Caminhos que se Bifurcam*<sup>6</sup>, que, por sua vez, se explicita numa plataforma *online* ([oscaminhosquesebifurcam.ciac.pt](http://oscaminhosquesebifurcam.ciac.pt)) dedicada a experiências fílmicas interativas, onde se encontram, para além de outras experiências, os filmes produzidos no âmbito do projeto: *O Livro dos Mortos* (2015) e *Neblina*<sup>7</sup> (2014). Pretende-se, com este projeto, que se multiplica em várias experiências fílmicas interativas, uma investigação de cariz original, direcionada para a procura de potenciais conhecimentos novos, nomeadamente através da prática e dos resultados dessa prática. A plataforma *Os Caminhos que se Bifurcam* propõe reunir filmes experimentais interativos de distintas origens, géneros e tipologias, que procurem desenvolver novas relações entre o espectador que intervém e a narrativa. Em última instância, o filme interativo *Cadavre Exquis*, inspirado nos princípios do movimento surrealista, procura indícios para possíveis caminhos de subversão/reinvenção da linguagem fílmica.

## Cinema e Surrealismo

Herdeiro da fotografia, o cinema trouxe consigo a marca do Real - além da possibilidade de captar o mundo tal qual ele se nos apresentava, podia ainda representar o movimento do mundo. O cinema era então a fotografia que se realizava no tempo, arrastando consigo uma *indicialidade* até então procurada no

<sup>4</sup> Trata-se de um filme de visionamento individual. Embora possa ser visto por várias pessoas em simultâneo, apenas um espectador pode interferir na narrativa (aquele que tem o controlo do *interface*).

<sup>5</sup> Vitor Reia Batista, Coordenador do Laboratório de Estudos Fílmicos do Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Miran Tavares, Coordenadora do Centro de Investigação em Artes e Comunicação e Rui António, então aluno finalista do Doutoramento em Média-Arte Digital da Universidade do Algarve e da Universidade Aberta.

<sup>6</sup> Principiado no início de 2013, no Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC) e implementado no Laboratório de Estudos Fílmicos (LEF), o projeto *Os Caminhos que se Bifurcam* insere-se na linha de investigação “Criação de Artefactos Digitais” do Centro (2013-2017), diretriz do CIAC que se pautou pela produção de artefactos digitais que procuram relações intrínsecas entre arte e tecnologia. Este projeto procurou, numa fase inicial, dar continuidade à pesquisa iniciada na tese de doutoramento *Eterno Presente, o tempo na contemporaneidade* (2007), 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 foi o ponto de partida do projeto, que procura alinhar investigação aplicada e desenvolvimento experimental. Em 2015, resultou no trabalho de pós-doutoramento *Os Caminhos que se bifurcam hipóteses de interatividade para o cinema do futuro*.

<sup>7</sup> Presente no FILE, Electronic Language International Festival, 2015, São Paulo.

mundo das imagens, mas não alcançada, pois nem o Renascimento, no auge da sua perfeição representativa, trazia em si os sinais da realidade que aderiam como pegadas ao olho da câmara. No cinema, a realidade é atravessada pela imagem – ideia que nos remete para um sonho de André Breton em que um homem caminhava pela rua com o corpo cortado, perpendicularmente, por uma janela. O princípio do Surrealismo e, de alguma forma, o princípio do cinema.

As experimentações cinematográficas das vanguardas surgem em 1921, pelas mãos dos dadaístas. Os primeiros filmes dadaístas eram praticamente uma nova forma de pintura: utilizando as possibilidades do cinema, pintores como Viking Eggeling, Hans Richter ou Walter Ruttmann ampliavam as experiências de sua própria arte em filmes abstratos – mais próximos de uma sinfonia visual que, efetivamente, do cinema. Para os dadaístas “Le cinéma détient la capacité d’unir en une forme exemplaire et indéfiniment répétable dans la succession temporelle, l’image, la musique et le discours.” (Sers, 1997: 43). O fascínio da imagem do cinema estava então ligado a esta possibilidade múltipla de transformar uma obra de arte, como uma pintura, por exemplo, em um meio mais completo, não apenas visual, estático, mas sonoro e dotado de movimento.

Apesar de possuir alguns pontos em comum, o cinema dadaísta difere bastante do cinema surrealista. Se tomarmos como exemplo o uso do acaso como o móbil que vai ajudar no encadeamento das imagens, presente tanto num como no outro, temos que: “La volonté d’éliminer la dépendance causale conduit Dada à la rencontre du hasard, causalité dont on ne peut contrôler les enchaînements.” (Sers, 1997: 12). Porém, o uso do *hasard*, como bem ressalta Philippe Sers, não era exatamente o mesmo para dadaístas e surrealistas. Enquanto os primeiros estavam mais voltados para explorar a imagem em si, descobrindo os novos conteúdos aí revelados, os surrealistas propunham também postulados discursivos<sup>8</sup>.

O cinema abstrato e experimental que surge do dadaísmo constitui-se, conforme Philippe Sers, na possibilidade, face a uma linguagem discursiva, “d’un *ordre de l’image* nanti de son autonomie et de sa spécificité dans la marche vers la connaissance.” (Sers, 1997: 6). Os surrealistas sempre reagiram contra o cinema abstrato. Para Antonin Artaud, por exemplo, o cinema *puro* era um erro. No entanto, havia algo que estava presente em surrealistas e dadaístas (e de um modo geral na vanguarda francesa do início do século), o desejo de revelar, através do cinema, o invisível. Sobre esta questão, Hans Richter afirmou: “J’ai toujours été particulièrement fasciné par les possibilités qu’a le film de rendre l’invisible visible: le fonctionnement du subconscient invisible, qu’aucun autre art ne peut exprimer aussi complètement et aussi efficacement que le film.” (*apud* Sers, 1997 : 7-8).

<sup>8</sup> Cf. Sers, 1997: 12: “Toutefois, le dadaïsme aura la prudence (étrangère au surréalisme), de ne pas s’engager plus avant dans la formulation ou l’explicitation de cette loi de chance, mais de concentrer sur sa mise en pratique en vue de la découverte des nouveaux contenus. Cela permet de comprendre que l’étude de l’image dadaïste puisse mettre à jour des richesses inattendues dans la voie de l’établissement d’un *ordre de l’image* exploré en tant que tel, et non en vertu de postulats *discursifs*.”

Falar do cinema dadaísta é falar também das tensões que o movimentavam. Não havia, na realidade, o *cinema* dadaísta, mas experimentos realizados por pessoas tão diversas como Hans Richter e Viking Eggeling. Para Rudolf E. Kuenzli, “the relationship between Richter’s and Eggelin’s experiments and Dada can only be recognized if we do not ignore the dynamic tension in the Dada movement between destructive and constructive tendencies.” (Kuenzli, 1996: 2). Apesar de utilizarem o acaso como móbil e da procura de revelar o que estava oculto ou invisível, o ponto de chegada não é o mesmo para dadaístas e surrealistas. Mesmo com as diferenças no seio do próprio grupo *Dada*, alguns pontos ligavam-nos (e distanciavam-nos das concepções do surrealismo):

| 89

(...) they disrupt the viewer’s expectations of a conventional narrative, their belief in film as present reality, and their desire to identify with characters in the film. Dada films are radically non-narrative, non-psychological; they are highly self-referential by constantly pointing to the film apparatus as an illusion-producing machine. (Kuenzli, 1996: 7)

Conforme Walter Benjamin, o cinema possui o estatuto do *choque*. Estatuto este que está também presente de forma intensa no *Dada*. É possível afirmarmos que a relação entre o dadaísmo e o cinema é quase estrutural. Um e outro partem de processos comuns para construir os seus produtos, sendo ambos fruto da impossibilidade, surgida a partir do século XIX, de separar a tecnologia da técnica<sup>9</sup>. Assim sendo, a relação *Dada*/cinema dá-se na medida exata em que o cinema possibilita o exercício pleno das formulações dadaístas. Quando Marcel Duchamp realiza experimentos como o seu *Nude descending a staircase*, obra que envolve plenamente a questão do movimento, vemos representada a sua busca em ultrapassar o estado estático do quadro. Talvez nunca a expressão *moving pictures* fez tanto sentido: o que os dadaístas buscavam, mais que realizar filmes, era a possibilidade física de dotar os seus quadros de movimento, utilizando a técnica para revelar também o próprio processo da técnica que estava embutido na criação.

O Dadaísmo e a arte abstrata deram lugar ao Surrealismo. O primeiro filme surrealista é *La Coquille et le Clergyman*, de Germaine Dulac. O poeta Antonin Artaud fez o argumento e depois rejeitou o filme. Vários foram os motivos, o princi-

<sup>9</sup> “The cinema, displaying a flagrant (and ironic) discrepancy between the bricolage of its mechanical, optical, chemical processes on the one hand, and the homogeneity, unity, illusory cohesion of its effects on the other, would seem to be a quintessentially Dada artifact - a contention which conversely might suggest that Dada artifacts are quintessentially nineteenth-century technological fantasies.” (Thomas Elsaesser, “Dada/cinema” in Kuenzli 1996: 13-14). Para Thomas Elsaesser, o desenvolvimento de novos meios de representação que surgem no século XIX provocam um deslocamento do efeito estético que pode passar a ser atribuído “to machine-made objects or images”, o que causa uma profunda ruptura com a relação entre arte e mimese. Além disso, “cruelly exposed the delicate relationship between crafted object and art object in respect to labor, skill, and value.” (*Ibid.*).

pal talvez tenha sido a realização de Germaine Dulac que não atingiu o objetivo do poeta: “He pensado que se podía escribir un guión que no tuviera en cuenta el conocimiento y la ligazón lógica de los hechos (...). Es decir, hasta qué punto este guión puede asemejarse y emparentarse a la *mecánica de un sueño* sin ser el mismo sueño, por ejemplo” (Artaud, 1995: 13-14). Se Dulac não realizou a ambição de Artaud, Buñuel e Dalí, com *Un Chien Andalou*, chegou bem perto.

Em 1965, no âmbito das comemorações dos 40 anos de Surrealismo (1924-1964), que suscitaram exposições e debates, a revista *Etudes Cinématographiques* lança dois volumes dedicados ao movimento, especificamente sobre a sua relação com o cinema, tentando esclarecer não só o que seria um *cinema surrealista*, como também o que havia de surrealista no cinema *tout court*. De um modo geral, quando se fala de cinema e vanguardas, com seus manifestos e teorias, pouco se fala de uma teoria surrealista do cinema, ou mesmo de um movimento concreto que agrupasse cineastas e teóricos do cinema e do Surrealismo. Mas é inegável a relação entre ambos e como, de várias maneiras, sofreram interpenetrações. O que os estudos e depoimentos publicados nesta revista fazem é tentar recolocar a relação entre cinema e surrealismo, não só como um encantamento que o primeiro exerceu sobre o segundo e vice-versa, mas como, de fato, é possível se falar de um cinema *surrealista*.

Interrogar-se sobre as relações entre o cinema e o Surrealismo é também entender tudo o que estava em torno destas relações, porque, conforme Gianni Rondolino, a formulação entre o cinema e o Surrealismo é “ética prima ancora che estetica alla cui base era superamento della realtà quotidiana in una esperienza globale” (Rondolino, 1977: 375-403). Assim sendo, as preocupações básicas do Surrealismo, a sua formulação ética e moral, irão reger a aproximação entre os surrealistas e o cinema, primeiro apenas como espetadores, para logo após passarem então a produzir seus próprios sonhos materializados nos ecrãs.

Michel Beaujour acredita que tanto o cinema como as artes que se reclamam surrealistas estão condenadas “à des compromis bâtards par la rigidité d’une doctrine élaborée dans l’intention d’amener une révolution, non pas esthétique, mais morale et sociale” (Beaujour, 1965: 57-63); esta condenação não é mais que todo o comprometimento ético que guiou o Surrealismo em todas as suas ações. Não nos esqueçamos das palavras de Gianni Rondolino quando diz que as relações entre o Surrealismo e o cinema eram antes éticas, mais do que puramente estéticas.

Mas se falar sobre Surrealismo e cinema é, de alguma maneira, falar sobre o que está *ailleurs*, leva-nos a pensar que não houve um cinema surrealista. Em seu livro *Surrealism and cinema*, Michael Gould começa pedindo desculpas pelo título do livro, que pode ser enganoso. Ele não vai se dedicar ali a falar somente sobre aqueles que são considerados *surrealistas*, ligados ao movimento em algum momento de suas vidas, mas vai falar sobre uma sensibilidade surrealista pois, segundo ele: “If surrealism is anything, it is not what one would expect it to be; it is *something else*” (Gould, 1976: 11). Para Gould, limitar a experiência surrealista ao *mo-*

*vimento* surrealista e mais ainda, tentar classificar o cinema a partir de categorias utilizadas para outras artes, é correr sempre o risco de cair em simplificações.

“Jean Cocteau once remarked that all films are surreal” (Gould, 1976: 12). E Gould acredita que ele tinha razão. Porque a experiência surrealista pode ocorrer no próprio processo de recepção do filme, da mesma forma que Buñuel convida “every spectator of his films (...) to use the pictures as most useful to him”<sup>10</sup>, é então o público que precisa possuir uma sensibilidade surrealista e consumir os filmes como tal. O cinema possui características que o permitem participar do Surrealismo, direta ou indiretamente, seja através da construção do filme ou do simples ato de vê-lo. Mas Gould reconhece que esta sensibilidade, apesar de potencialmente presente em todos, aparece nos *verdadeiros surrealistas*, capazes de, como Dalí, ver cada coisa como “a possible surreal goldmine”. O que no fundo vai ser importante para Gould é determinar que a relação Surrealismo/cinema está além do movimento e pode ser encontrada em cineastas tão diversos como Sternberg, Samuel Fuller e Hitchcock<sup>11</sup>.

Gould traça uma linha entre o movimento *per se* e uma sensibilidade que pode ser considerada “quite another matter” (Gould, 1976: 12). A definição de uma *sensibilidade surrealista* é fundamental para percebermos que o Surrealismo está além do movimento e que influenciou o cinema de diversas formas. O reconhecimento desta influência ultrapassa as barreiras das vanguardas quando Vincente Minnelli diz que: “As possibilidades de emprego do surrealismo no cinema são amplas e excitantes.” (*apud* Betton, 1987: 15); assim sendo, falar de Surrealismo e cinema é sempre falar de algo que ultrapassa as teorias cinematográficas, tornando-se necessário entender a concepção que os surrealistas possuíam do cinema para definirmos o que pode ser considerado, efetivamente, cinema *surrealista*.

Como regra geral diz-se que “Poucos filmes são, na essência, puramente surrealistas” (*apud* Betton, 1987: 15). Aqueles que são assim considerados, *La coquille et le clergyman*, de Germaine Dulac; *L'étoile de mer*, de Man Ray e Robert Desnos

<sup>10</sup> *Ibid.* Não podemos deixar de observar que o papel do espectador, que será sempre ressaltado pelos surrealistas, constitui-se como parte importante do próprio cinema. Segundo Gérard Betton: “Essa transmutação do real em imagens que refletem a sensibilidade, a personalidade ou as intenções deliberadas do autor, pode ser encontrada, em diversos níveis, em todos os filmes, sendo também essa reorganização do real, em grande medida, *fruto da imaginação criadora do espectador.*” (Betton, 1987: 13).

<sup>11</sup> Gould, 1976: 12 teme a simplificação excessiva de definições como, por exemplo, a de cinema *expressionista* ou *impressionista*, que para ele limitam o cinema a um grupo de características, inclusive epocais. Ver o Surrealismo no cinema “as mesmerising montages of shock images (eyeballs and decapitated statues) with a feeling of anarchic defiance and irrational logic (as related to the Surrealist art movement of the Twenties) - and goes no further.” Para não cair nas simplificações é melhor ampliar o conceito de Surrealismo, retirando-o do movimento em si: “Surrealism is a mind game, one that has influenced the entire history of Twentieth-century art and thought. The people of this century are the people of introspection.” (*Ibid.*).

e os dois primeiros de Buñuel e Dalí, *Un chien andalou* e *L'âge d'or*<sup>12</sup>, são normalmente acompanhados do primeiro filme de Cocteau, de alguns filmes de Jean Vigo ou *Animal Crackers* dos irmãos Marx, além de alguns filmes de animação. Mas, se retomarmos Cocteau, quando afirma que todos os filmes são surrealistas, fica difícil encontrarmos o cinema surrealista que, conforme acreditamos, está além dos filmes acima citados, mas também não abrange *todos* os filmes.

Já em 1979, na “XV Confrontation Cinématographique de Perpinyà”, que foi dedicada ao cinema surrealista, encontrou-se uma grande dificuldade em caracterizar este dito cinema<sup>13</sup>. Só aqueles filmes que estavam ligados diretamente ao movimento é que possuíam esta classificação, apesar de apontar-se para a influência muito mais vasta do Surrealismo pelo cinema de um modo geral. Em 1924, Max Morise publica uma crônica, *Les beaux-arts*, no nº 1 de *La révolution surréaliste*. Dentre outras coisas, ele defende que “la sucession des images, la fuite des idées sont une condition fondamentale de toute manifestation surréaliste.” (Morise, 1924: 16-17). Para Morise existe uma *plástica surrealista* presente na literatura, pintura ou fotografia realizadas pelo grupo. Ora, a possibilidade que o cinema oferecia de sucessão de imagens e, principalmente, de promover uma simultaneidade maior que em outras artes, como a pintura e a escultura, “ouvre une voie vers la solution de ce problème.” Além disso, o cinema, arte que acontece no tempo, está muito próximo do desejo surrealista de concretizar uma imagem que começa num instante e vai, e volta, traçando uma curva comparável “à la courbe de la pensée”.

Portanto, se, para os surrealistas, a possibilidade de recuperar o curso do pensamento, ou seja, a correnteza do inconsciente e deixá-la aflorar na sua própria extensão temporal, é componente essencial do seu fazer artístico, o cinema surge como algo que possibilita tecnicamente a realização desta arte<sup>14</sup>. Outra componente importante da arte surrealista é a tentativa de recuperar não só o curso dos pensamentos como o do próprio sonho.

O espírito que está presente na criação de *La révolution surréaliste* em 1924 é o espírito de empreender uma luta contra o domínio cartesiano da razão. Conforme Breton, os colaboradores da revista estavam de acordo quanto aos seguintes pontos: “o mundo circundante, que se diz cartesiano, é insustentável, mistificador, sem graça, e são justificadas quaisquer formas de insurreição contra

<sup>12</sup> Esta lista nos é fornecida por G. Betton. No livro *Textos y manifestos del cine*, o filme de Man Ray e Desnos não consta do rol do considerado cinema surrealista *puro*.

<sup>13</sup> Cf. Romanguera i Ramio / Alsina Thevenet, 1993: 112.

<sup>14</sup> Cf. Duplessis, 1983: 73: “É, pois, o cinema que irá oferecer o máximo de possibilidades aos surrealistas. Primeiro, porque se desenrola no tempo, reproduzindo assim o decurso do pensamento; depois, porque é constituído por fotografias objectivas que, graças à colagem, permitem que o maravilhoso se integre no real, restituindo-lhe a sua profundidade.”

ele.” (Breton, 1994: 109-110)<sup>15</sup>. Era preciso alterar o estado das coisas e buscar uma via que não mais dividisse o homem em dois: razão e instintos. Partindo dos ensinamentos de Freud, o que os surrealistas buscavam, principalmente no campo dos sonhos, era mostrar a capacidade destes de revelar mais sobre o homem que a razão pura dos estados de vigília: “Para Freud, este mundo é o símbolo de desejos inconscientes, de tendências inconfessadas; e, ao decifrá-lo, o homem chegaria a uma consciência integral de si próprio.” (Duplessis, 1983: 37)<sup>16</sup>.

Em 1925, Jean Goudal, que segundo Ramona Fotiade foi um dos primeiros a comentar a relação entre o Surrealismo e o cinema, afirma que a imagem cinematográfica representava “a conscious hallucination, and utilizes this fusion of dream and consciousness which Surrealism would like to see realized in the literary domain” (Goudal *apud* Fotiade, 1995: 396). A fusão do sonho com estados de consciência, uma das bandeiras surrealistas, não deve ser ignorada, porque dá-nos a exata medida do que eles consideravam como sendo tradução fiel de seus princípios.

O que os surrealistas propunham era desmontar a construção da lógica narrativa (tanto a nível *sintático* como *semântico*), o que explica largamente a sua atração por autores como Mallarmé, Rimbaud e, claro, Isidore Ducasse. O que explica também a atração por um meio, como o cinema, capaz de, através da montagem e de suas outras possibilidades técnicas, romper com regras de *escrita* e construir uma narrativa completamente imagética. Mas este rompimento não prescindia de uma ligação com o real, pois eles buscavam o *maravilhoso* e, conforme Bréchon, 1971: 90, o maravilhoso para os surrealistas nascia de uma presença adivinhada e desejada, ao contrário do mistério que era sempre uma ausência.

Da mesma forma que Buñuel acreditava que o mundo não sofrera as transformações desejadas pelos surrealistas, também a realização artística dos surrealistas ficou aquém dos seus anseios. Não no sentido da qualidade inegável de suas obras, mas pela dificuldade da tarefa proposta por eles mesmos: fugir da retórica empobrecedora e penetrar nos mistérios da alma humana - o inconsciente - deixando que este *comandasse* o processo de criação.

Fernando Trueba comenta, no seu *Diccionario de cine*, que Dalí “detestaba el cine de vanguardia que se practicaba, principalmente en Francia, en los años veinte. Y cierto es que nada podía estar más lejos del automatismo surrealista que

<sup>15</sup> Breton continua citando Ferdinand Alquié que “num texto dos mais circunspectos intitulado ‘Humanismo surrealista e existencialista’, publicado em 1948 nos *Cahiers du Collège Philosophique*, coloca o problema com a maior das clarezas: ‘Declarar que a razão é a essência do homem significa já cortá-lo em dois, coisa que a tradição clássica nunca deixou de fazer, ao separar no homem o que é a razão, e por isso mesmo verdadeiramente humano, daquilo que não o é, ou seja, instintos e sentimentos, assim considerados humanamente indignos.’ (*Ibid.*)

<sup>16</sup> Duplessis, 1983: 38 ainda afirma que “O Surrealismo teve, pois, a originalidade de reabilitar o sonho, de lhe atribuir tanta ou mais importância que à vigília, sob o ponto de vista psicológico e mesmo metafísico.”

aquelles elaborados ejercicios formalistas.” (Trueba, 1998: 270). Ironicamente, quando Dalí envia a Harpo um argumento para um filme dos irmãos Marx, este é rechaçado, provavelmente por assemelhar-se bastante aos filmes que ele mesmo desprezava. O que, à primeira vista, parece apenas um fato do anedotário surgido em torno da figura de Dalí, pode ser aplicado para explicar o dilema dos surrealistas e a sua grande frustração: em muitos momentos as suas intenções suplantaram à própria realização.

De qualquer modo, é notório que a relação dos surrealistas com o cinema é muito mais de espetadores que de realizadores. Para Artaud (e para os surrealistas de um modo geral) “le cinéma est essentiellement révélateur de toute une vie occulte avec laquelle il nous met directement en relation (...); le cinéma me semble surtout fait pour *exprimer les choses de la pensée*” (Artaud, 1995 : 20). Concretizar, na tela, esta crença, já não era tão fácil. Principalmente pelo que já foi observado, o cinema, mesmo sendo matéria moldável, não é tão evanescente como os surrealistas desejariam e promove sempre um tipo de criação, que, via de regra, trai os princípios do Surrealismo<sup>17</sup>.

Assim, temos que os surrealistas preferem deixar brotar a poesia, com uma certa frescura primeva, sem mascarar-la através de intrincados meios de consecução. Claro que existe uma distância entre a *intenção e o gesto* surrealista. Mas, guiados pela ética, eles procuram ser fiéis aos seus princípios. Se pensarmos no movimento surrealista em si, com data de nascimento e óbito, vemos que poucas foram as produções, apesar de que, como espetadores, muitos foram os filmes incluídos na lista do grupo de Breton. Se pensarmos no espírito surrealista, considerado eterno, ou se pensarmos, como disse o próprio Cocteau, que todos os filmes são surrealistas, não há necessidade desta angústia da definição.

## As técnicas surrealistas e o *Cadavre Exquis*

Yvonne Duplessis descreve o que ela considera como sendo “as técnicas surrealistas”: o humor, o maravilhoso, o sonho, a loucura, o *Cadavre Exquis* e a escrita automática. No *I Manifesto*, Breton revela os “segredos da arte mágica surrealista” - aqui ele ensina como fazer um texto surrealista e qual pode vir a ser a utilidade de ser-se mestre em tal ofício. O que Breton faz, ironicamente, é não só uma crítica à literatura de um modo geral, como também utiliza de uma de suas técnicas, o humor, para melhor se fazer entender. Assim sendo, vemos o Surrealismo a ser construído a partir dos autores de eleição do grupo e de modos de trabalhar a palavra e/ou a imagem fugindo do lugar comum.

<sup>17</sup> “L’incapacité des surréalistes à prendre en considération la spécificité de la pratique cinématographique ne risquait pas de la favoriser, et il est en fait peu probable que les avant-gardistes formels aient souhaité un changement social, idéologique et politique profond.” (Magny, 1982: 20).

Jarry e Cravan e, principalmente, Jacques Vaché, possuíam uma noção muito especial do humor e foram importantes influências para Breton e para o Surrealismo de um modo geral. Em 1939, Breton escreve *Anthologie de l'humour noir*, ressaltando, no prefácio, comentários de Freud que afirmavam a importância do humor como fonte de libertação. E é exatamente esta sentido de libertação e busca do prazer intrínsecos a certo tipo de humor que vai encantar aos surrealistas. Além do humor, como elemento capaz de desestabilizar o quotidiano, os surrealistas buscaram outras formas de criar, escapando das teias da racionalidade. Várias foram as experiências executadas pelo grupo (quando surge o *I Manifesto*, já trazia atrás de si cinco anos de experimentações), passando pela escrita automática, revelação dos sonhos, hipnose, jogos, tudo o que os levasse aos estados segundos. Para Breton: “O que neles apaixonadamente nos interessou foi a possibilidade que nos davam de escapar aos constrangimentos que pesam sobre o pensamento vigiado.”

O *cadavre exquis*, por exemplo, era um jogo que tentava romper com as mentalidades codificadas. “Várias pessoas reunidas vão passando sucessivamente um papel, sobre o qual cada um escreve uma palavra ou faz um traço; acaba-se por obter uma sucessão de frases inverosímeis ou um desenho que desafia qualquer realidade. O exemplo tornado clássico, e que deu nome ao jogo, refere-se à primeira frase obtida dessa maneira: *Le cadavre exquis - boira le vin nouveau*”. (Duplez, 1983: 45).

## Filme interativo

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 abre-se portas para a interação efetiva entre narrativa e espectador(es). 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: 159), confirmando a ideia de que a maioria dos inventores

de meios de reprodução audiovisual eram ilusionistas, cujos interesses se vinculavam ao espetáculo de entretenimento de massas.

96 | Zielinski descreve as primeiras experiências vividas pelos espetadores 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: 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, 1997<sup>18</sup>, 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 espetadores que intervêm 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, 2011).

Contra algum pessimismo, vários projetos cinematográficos têm tentado aplicar a interatividade no cinema, quer ao nível da montagem (transformando os espetadores em coautores no processo criativo), quer em momentos de bifurcação, onde o espetador 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 espetador 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 espetadores 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:

<sup>18</sup> Aqui salvaguardamos a distâncias cronológicas entre teorias.

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 morrer<sup>19</sup>.

*I'm your man*, 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 espetador 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 espetadores 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 videojogo do que com a visualização de um filme. Inspirado no trabalho de William Castle, na década de 50, John Waters utilizou nos filmes *Pink Flamingo* (1972) e *Polyester* (1981) o Odorama: 10 raspadinhas numeradas que libertam aromas e são distribuídas pelos espetadores. Tendo um papel importante na narrativa, estas raspadinhas devem ser cheiradas à medida que o respetivo número surge no ecrã. Em 2000, o artista berlinense Florian Thalhofer<sup>20</sup> criou o *Sistema Korsakow*<sup>21</sup>, uma aplicação que permite a utilizadores sem qualquer experiência ao nível da programação construir projetos narrativos interativos não lineares, relativamente complexos, que posteriormente podem ser visualizados online ou em DVD/CD-ROM. No *Sistema Korsakow*, as narrativas são baseadas em *SNU's* (*smallest narrative units*) que têm múltiplos pontos de contacto entre elas. Assim, um K-film constitui-se como uma coleção de *SNU's* com múltiplos pontos de contacto entre si. Este sistema foi amplamente divulgado em Amsterdão, nomeadamente através da Mediamatic, Centro de Artes e Nova Tecnologia de Amsterdão, o que permitiu a sua ampla exploração, testando constantemente as fronteiras entre o cinema e a tecnologia. O programa encontra-se disponível para *download* (através de licenças pagas), bem como tutoriais que facilitam a sua utilização. Este sistema permite aos utilizadores um novo nível de criatividade no âmbito do *storytelling*, colocando

<sup>19</sup> 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: 20).

<sup>20</sup> <http://korsakow.org/> / <http://www.thalhofer.com> [última consulta realizada a 30/04/2018].

<sup>21</sup> Durante um trabalho de investigação, com o intuito de produzir um documentário sobre o consumo do álcool, Florian Thalhofer deparou-se com a Síndrome *Korsakow*: um processo neurológico que leva a perdas de memórias recentes e convulsão para contar histórias, frequentes entre alcoólicos crónicos. Foi a partir destas experiências que construiu o *Sistema Korsakow*.

no centro do debate a questão da *autoria*, uma vez que o espectador é ao mesmo tempo autor e utilizador.

98 |

Entre 2002 e 2005, Lev Manovich dedicou-se ao desenvolvimento do projeto *Soft Cinema*<sup>22</sup>, uma instalação dinâmica orientada por computador na qual os espectadores podem, em tempo real, construir a sua narrativa audiovisual, a partir de uma base de dados que contém 4h de vídeo e animação, 3h de narração e 5h de música. Embora se possa encontrar aqui o princípio da montagem, a intriga narrativa é inexistente. A montagem resulta de uma pré-programação com uma interação do espectador pelo manuseamento do teclado. A narrativa é gerada pelo arquivo. Segundo Manovich (2011), o arquivo é a contrapartida da forma tradicional de narrativa. A partir deste projeto, é criado o conceito de FJ (*film-jockey*)<sup>23</sup>. O resultado deste trabalho foi publicado em 2005, em DVD, demonstrando as possibilidades do *software* aplicado ao cinema. Nos três filmes apresentados no DVD, a subjetividade humana e as escolhas de variáveis feitas por *software* personalizado combinam-se para criar filmes que podem ser executados infinitamente sem nunca repetir exatamente as mesmas sequências de narrativas. Assim, em cada visualização, o espectador que intervém depara-se com uma nova narrativa. Além da divulgação em DVD, o projeto tem sido amplamente exibido em museus, galerias e festivais um pouco por todo o mundo e tem servido como base prática da investigação em torno do cinema interativo.

*Switching: An Interactive Movie* (Morten Schødtt, 2003) é um filme dinamarquês que tem o DVD como media principal. A inovação dele é que não existem pontos específicos para escolher o caminho, a narrativa é estruturada em torno de um sistema circular em que tudo se repete. O espectador que intervém pode interceder a qualquer momento do filme, movendo-se no tempo e no espaço da narrativa. A interface e o conteúdo não se encontram divididos, o filme em si é o objeto clicável.

De 2007, *Late Fragment*<sup>24</sup> é uma co-produção entre o *Canadian Film Centre* e *National Film Board of Canada*, que oferece uma estrutura arborescente onde o espectador que intervém pode escolher diferentes caminhos e ganhar novas perspetivas relativas à narrativa através da escolha da personagem que quer seguir.

Mais tarde, em 2010, o filme de terror *Last Call* do canal *13th Street*, especializado em filmes deste género, foi anunciado como o primeiro filme de terror interativo do mundo. Através de um programa que permite o reconhecimento de voz e comandos, um dos 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.

<sup>22</sup> <http://manovich.net> [última consulta realizada a 30/04/2018].

<sup>23</sup> <http://www.softcinema.net/> [última consulta realizada a 30/04/2018].

<sup>24</sup> <http://www.latefragment.com/> [última consulta realizada a 30/04/2018].

*Take This Lollipop*<sup>25</sup>, realizado em 2011 por Jason Zana, enquadra na narrativa dados e imagens do perfil do *Facebook* do espectador que intervém como estratégia para o passar de um nível extradiagético para um nível intradiagético. Em 2012, Evan Boehm e a Nexus Interactive Arts criam *The Carp and the Seagull*<sup>26</sup> um filme interativo 3D que tira partido das tecnologias WebGL e HTML5. O filme descreve um conto do pescador Masato que, um dia, é confrontado com o espírito Yuli-Onna, que lhe surge na forma de gaivota.

Em 2006, na parque temático *Hong Kong Disneyland*, surge pela primeira vez o espetáculo *Stitch live*, enquanto combinação de marionetismo digital, animação em tempo real e projeção holográfica. Neste espetáculo, que atualmente pode também ser visto na *Disneyland Paris* e na *Tokyo Disneyland*, a personagem virtual conversa diretamente com os convidados com a ajuda de um moderador. As crianças são incentivadas a sentarem-se nas filas da frente para que a personagem virtual as possa *ver* facilmente, facilitando o processo comunicativo entre a personagem animada 3D e os jovens espetadores que intervêm.

Em 2014, surge o filme *Possibilia*<sup>27</sup> (2014), realizado por Daniel Kwan e Daniel Scheinert (a dupla DANIELS<sup>28</sup>). 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 das 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 espectador que intervém. Ao longo do filme, estas pequenas imagens paralelas multiplicam-se, permitindo ao espectador 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 fílmica no ponto onde esta tinha principiado.

Por sua vez, a experiência *Circa 1948* (2014)<sup>29</sup>, de Loc Dao, leva os espetadores que intervêm a visitarem, virtualmente, espaços em Vancouver, tal como estes eram em 1948, através da utilização de imagens projetadas que envolvem o espectador, 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: 87).

<sup>25</sup> [www.takethislollipop.com](http://www.takethislollipop.com) [última consulta realizada a 30/04/2018].

<sup>26</sup> [thecarpandtheseagull.thecreatorsproject.com](http://thecarpandtheseagull.thecreatorsproject.com) [última consulta realizada a 30/04/2018].

<sup>27</sup> 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> - último acesso a 30/04/2018).

<sup>28</sup> <http://www.danieldaniel.us/> [última consulta realizada a 30/04/2018].

<sup>29</sup> Existe também uma aplicação homónima disponível para IOS.

No entanto, exemplos mais recentes de experiências filmicas interativas, como *Late Shift* (2016), de Tobias Weber, continuam a recorrer à mesma estrutura utilizada pelos filmes interativos pioneiros da década de 60 do século passado: uma estrutura arborescente, com base numa escolha simples e pontual em determinados momentos da narrativa, onde o espetador que intervém pode optar pelo caminho A ou B.

### ***Cadavre Exquis: os guiões do filme***

Se os surrealistas defendiam uma criação *espontânea* através das várias técnicas propostas por eles (como a escrita automática ou o *cadavre exquis*), como falar de um cinema dito surrealista, já que não é possível este grau de espontaneidade na realização de um filme<sup>30</sup>?

Pretendemos alcançar uma aproximação à ideia de filme surrealista através de um processo de construção dos guiões coletivo e, de certo modo, inconsciente. Para tal, como foi referido na introdução, três guionistas foram convidados a desenvolver três narrativas com base numa personagem que, no final da narrativa (24 horas depois, no máximo), se encontraria numa sala com duas outras personagens. Os guiões iriam formar uma sucessão de sub-narrativas que, tal como acontece no jogo surrealista, convergem na narrativa principal, acabando, eventualmente, por se obter uma sucessão de cenas inverosímeis. A estes juntar-se-ia uma cena inicial fundadora: a cena das três personagens na mesma sala.

Pretende-se, aqui, uma ligação à ideia de automatismo e aos processos que regem o inconsciente: as condensações e deslocamentos do sonho não são por nós percebidos na hora em que ocorrem; no preciso momento do sonho não temos consciência do seu processo.

### ***Cadavre Exquis: a montagem e a interatividade***

Como a janela que cortava ao meio o homem do sonho de Breton, a realidade atravessa o corpo da criação artística: a fotografia e o cinema, mesmo em suas manifestações mais radicais, trazem consigo a marca feita de luz da realidade captada. O cinema foi rapidamente mostrando como transformava a realidade que o atravessava em imagens muito particulares. Foi aprendendo a caminhar com seus próprios meios e, para alguns, como André Malraux, o ato inaugural da Arte cine-

<sup>30</sup> Michel Beaujour em um ensaio intitulado “Surréalisme ou cinéma ?”(Beajour, 1965), afirma : “Le cinéma, par essence, n’est pas un art de spontanéité et d’improvisation. (...) l’homme à caméra est condamné à ne pouvoir se passer du monde sensible, médiatisé par une machine et par une organisation sociale assez complexe.”. O que ele vai discutir é também até que ponto havia automatismo em certas obras da pintura surrealista. Breton vai reconhecer uma espécie de “para-surréalisme” em obras mais elaboradas de Miró ou Dalí, distantes das frottages de Max Ernst pela não aceitação de uma criação puramente irracional.

matográfica foi o corte dentro da cena, ou seja, o aparecimento da montagem. A montagem constitui-se num centro convergente/divergente de opiniões, mas, sem dúvida, numa das principais questões propostas pelo cinema.

A montagem confere a capacidade de reproduzir a estrutura dos sonhos, permitindo uma circularidade promovida pelas condensações e deslocamentos presentes nos mesmos. No caso específico do filme *Cadáver esquisito*, essa capacidade é amplificada pela possibilidade de interação entre espectador e obra, proporcionando uma criação espontânea. As escolhas do espectador fazem acontecer o filme. Escolhas aleatórias que constroem e destroem a uma estrutura latente.

A cena inicial: três personagens encontram-se numa sala. Um plano geral congelado. Ao espectador, é oferecida a possibilidade de manipulação desse plano: pode, através, da utilização simples de duas teclas (em frente ou para trás) executar um *travelling*. Esse movimento dentro do plano congelado possibilita a aproximação ou o afastamento em relação a cada uma das personagens. Quando uma personagem está próxima, podemos selecioná-la (tecla *Enter*). A seleção de uma personagem desencadeia uma analepse que mostra ao espectador o passado recente da personagem. Finalmente, quando os passados das três personagens já foram visitados, a ação descongela e somos reportados para o presente relativo à cena inicial.

O filme não obedece a uma lógica discursiva no encadeamento das ideias, apresentando-se como “une construction où on n’emploierait ni joints ni ciment” (Bréchon, 1971: 176-177). Muitas vezes há uma discordância entre o sentido e a sintaxe, causando uma rotura no discurso acentuada mais ainda pelo uso muito particular da pontuação, chegando em alguns casos a suprimi-la pura e simplesmente. Para Bréchon o não uso da pontuação, processo, segundo ele, criado por Apollinaire e Cendrars e generalizado pelo Surrealismo, tem a função de “rétablir la continuité de la parole poétique”. Pretende-se, então, que o filme seja composto por um movimento contínuo da palavra (ausência de pontuação) e pela descontinuidade das imagens.

### ***Cadáver Exquis: o tempo***

Philippe Soupault, numa entrevista a Jean-Marie Mabire publicada em *Beaujour*, 1965 : 38-39, diz : “Le cinéma a été pour nous une immense découverte, au moment où nous élaborions le surréalisme. (...) nous considérons alors le film comme un merveilleux mode d’expression du rêve.” O cinema possui uma característica que vai concretizar o sonho de Breton: a possibilidade de fragmentar o tempo. De mostrar simultaneamente passado, presente e futuro. “(o tempo) é mutilado, saqueado, aniquilado. O presente e o futuro não mais se contradizem. Vivemos hoje e amanhã, tão facilmente quanto hoje; vivemos até, simultanea-

mente, ontem e amanhã” (Breton *apud* Agel, 1982: 27). O *tempo*<sup>31</sup> do cinema serve perfeitamente para aqueles que queriam fazer vir à tona a estrutura dos sonhos.

Barry Dainton (2010) resume as diferentes propostas de estruturas de consciência temporal em três modelos: Modelo Retencional; Modelo Extensional e Modelo Cinemático. No Modelo Retencional, a experiência de mudança e sucessão acontece em episódios de consciência, nos quais, embora não exista extensão temporal, os seus conteúdos representam intervalos estendidos no tempo. Estes episódios de complexa estrutura compreendem as fases momentâneas de experiência imediata, bem como as retenções do passado recente. Neste sentido, as linhas de consciência são formadas pelas sucessões destes estados momentâneos. No Modelo Extensional, os próprios episódios estão temporalmente estendidos e estão aptos para incorporar mudanças. As linhas de consciência são compostas por sucessivas fatias de experiência estendida. Finalmente, no Modelo Cinemático, a percepção imediata carece de qualquer extensão temporal e o mesmo acontece com os conteúdos em que estamos diretamente conscientes que se assemelham, de certo modo, a fotografias. A linha de consciência é, assim, composta por uma sucessão contínua de estados momentâneos de consciência. Neste sentido, são semelhantes a filmes que são constituídos por sequências de fotografias.

A ideia de plano congelado (da cena inicial) é apenas isso: um fotograma sem sequência. No entanto, no filme (*Cadáver Esquisito*), o espectador poderá viajar pelo fotograma<sup>32</sup>, conferindo-lhe uma sequência: uma possibilidade de passado e futuro, ou melhor, uma possibilidade de novos presentes posteriores ou anteriores ao fotograma inicial. Pretende-se, assim, uma descontração e reconstrução da ideia de tempo fílmico, onde relação espaço-tempo do filme seja dominada por uma dimensão temporal eminentemente onírica.

## Conclusão

Obviamente não poderemos considerar o filme interativo *Cadavre Exquis* como surrealista. Existem múltiplos fatores que o demarcam deste movimento. Desde logo, a distância temporal de um movimento que, como todos os outros, é

<sup>31</sup> A questão do tempo no cinema foi uma das que mais despertaram o interesse de Jean Epstein. Para ele o conceito de “photogénie”, desenvolvido por Louis Delluc precisava ser aprofundado, pois “L’aspect photogénique d’un object est une résultante de ses variations dans l’espace-temps.” (Jean Epstein *apud* Magny, 1982: 15). Por isso, os processos que se relacionam com a duração e o tempo serão estudados largamente por Epstein: “ralenti, accéléré, inversion de la chronologie, etc. C’est-à-dire à tout ce qui permet d’explorer dans la réalité des aspects invisibles à l’œil nu, et que le cinéma est seul à permettre de découvrir.” (*Ibid.*). Em seu texto “O cinema e as letras modernas”, Epstein analisa a relação entre ambos a partir da premissa do tempo e da velocidade com que o cinema e as letras modernas trabalham as imagens por eles criadas. A questão do tempo no cinema é também fundamental para os surrealistas, principalmente pela possibilidade que o cinema oferece de manipulá-lo.

<sup>32</sup> Através da manipulação de duas teclas, o espectador poderá avançar ou recuar um movimento de *travelling*.

datado no tempo. Também a ideia de produção é, por si só, um fator de arredamento das intenções surrealistas. Todo o processo de pré-produção, produção e pós-produção<sup>33</sup> de um filme é, necessariamente, racionalizado e planejado ao detalhe, encontrando-se nas antípodas das técnicas surrealistas. A própria ideia de interatividade fílmica pode ser vista enquanto intolerável artificialismo, mas, simultaneamente, potencializadora da ideia de criação coletiva, pela possibilidade de coautoria oferecida ao espectador, bem como pela hipótese de permanente desmontagem da estrutura fílmica.

Na verdade, a ideia do jogo *cadavre exquis*, enquanto associação inconsciente de ideias coletivas, livres de uma ordem pré-estabelecida, confere ao filme interativo uma certa subversão do discurso fílmico convencional. Resta-nos perguntar, no entanto, se, de fato, houve uma técnica surrealista pura em toda a arte surrealista. O próprio Breton reconhece a dificuldade de se atingir os *estados segundos* tão desejados pelos surrealistas. A escrita, o jogo, ou a arte de um modo geral, verdadeiramente automática, era uma utopia. Com o olhar da distância temporal, Breton faz reflexões muito lúcidas que comprovam a impossibilidade de deixar-se dominar totalmente pelo *automatismo* no ato de criação. Reconhece ainda que mesmo os que utilizaram as referidas técnicas para produzir um poema mais tarde selecionaram os trechos que eles consideravam mais conseguidos literariamente.

O fascínio pela questão do tempo e da suas possíveis relações com o cinema, com o cinema interativo e com a literatura é a matriz do projeto-mãe *Os Caminhos que se Bifurcam*. Os processos psicossomáticos que nos podem conferir diferentes sensações e, conseqüentemente, diferentes percepções relativas à sua passagem ganham, no suporte cinematográfico (e na sua relação com a interatividade), um potencial de experimentação eminente.

## Bibliografia

- AGEL, Henri (1982). *Estética do Cinema*. São Paulo: Cultrix.
- ARTAUD, Antonin (1995). *El cine*. 4ª reimpressão. Madrid: Alianza Editorial.
- BAUDRILLARD, J. (1997). *Tela total: mito-ironias da era do virtual e da imagem*. Porto Alegre: Sulina.
- BEAUJOUR, Michel (1965). "Surréalisme ou cinéma?". *Etudes Cinématographiques*, 38-39, 1º trimestre.
- BETTON, Gérard (1987). *Estética do cinema*. São Paulo: Martins Fontes.
- BRÉCHON, Robert (1971). *Le surréalisme*, 2a ed. Paris: Armand Colin.
- BRETON, André (1972). *Manifestes du surréalisme*. Paris: Gallimard.
- BRETON, André (1994). *Entrevistas*. Lisboa: Salamandra.

<sup>33</sup> Enquanto *work in progress* este projeto encerra a sua fase de pré-produção promovendo, para as próximas etapas (produção e pós-produção), a capacidade de reprodução da estrutura que possa permitir uma circularidade narrativa, promovida pelas condensações e deslocamentos típicas do sonho.

- DAINTON, B. (2010). *Time and Space*. New York: Routledge.
- DUPLESSIS, Yvonne (1983). *O Surrealismo*. Lisboa: Inquérito.
- DUPUIS, Jules François (1979). *História desenvolva do surrealismo*. Lisboa: Antígona.
- FOTIADE, Ramona (1995). "The untamed eye: surrealism and film theory", *Screen*, vol. 36, no 4 (inv/95), pp. 394-407.
- GOULD, Michael (1976). *Surrealism and cinema*. London: The Tانيتivy Press.
- GRAU, O. (2003). *Virtual Art: From illusion to immersion*. Massachusetts: MIT.
- LE POIDEVIN, Robin (2015). 'Perception and Time', in Mohan Matthen (ed.). *Oxford Handbook of the Philosophy of Perception*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- LUNENFELD, P. (2005). "Os mitos do cinema interativo" in Lúcia Leão (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC.
- MAGNY, Joël (1982). "Prémiers écrits, avant-garde français et surréalisme", *CinémAction*, no 20 (ago/82), pp. 12-20.
- MANOVICH, Lev (2013). *Software takes command*. New York: Bloomsbury.
- MANOVICH, Lev (2011). *The language of new media*. Massachusetts: The MIT Pres.
- MORISE, Max (1924). "Les beaux-arts". *La révolution surréaliste*. Paris, n. 1 (01 dez. 1924), pp. 16-17.
- SERS, Philippe (1997). *Sur dada – essai sur l'expérience dadaïste de l'image. Entretiens avec Hans Richter*. Nîmes: Éd. Jacqueline Chambon.
- PÖPPEL, Ernst (1978). *Time Perception*. Berlin: Springer Berlin Heidelberg.
- ROMANGUERA I RAMIO, Joaquim / ALSINA THEVENET, Homero (1993). *Textos e manifestos del cine. Madrid: Cátedra*.
- RONDOLINO, Gianni (1977). "Cinema e surrealismo" in *Studi sul surrealismo*. Roma: Officina Edizioni.
- KUENZLI, Rudolf E. (ed.) (1996). *Dada and surrealist film*. Cambridge: The MIT Pres.
- SADOUL, Georges (1983). *História Mundial do Cinema*. II. Lisboa: Horizonte.
- TRUEBA, Fernando (1998). *Diccionario de cine*. 3ª ed. Barcelona: Planeta.
- VOGUEL, A. (2006). *Film as a subversive art*. Singapore: DAP/CT Editions.
- WATERS, J. Crackpot (1983). *The Obsessions of John Waters*. New York: Macmillan Publishing Company.
- ZIELINSKI, F. (1999). *Audiovisions: Cinema and Television as Entr'actes in History*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

# FCT

Fundação para a Ciência e a Tecnologia  
MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

**CIAC** CENTRO DE INVESTIGAÇÃO  
EM ARTES E COMUNICAÇÃO

"Neste livro convidamos pensadores que vêm trabalhando há algum tempo com diversos aspetos do universo digital e das suas implicações na cultura e nos produtos desta cultura dentro da nossa civilização. São, aqui, levantadas questões deontológicas, pragmáticas, programáticas e investigacionais na tentativa de traçar um pequeno panorama do que se está a fazer, do que se está pensar, sobre o digital e sobre as relações das práticas artísticas e comunicacionais, analógicas, na passagem para novos suportes e novas lógicas de funcionamento."

Mirian Tavares  
Sandra Boto

[www.ruigracio.com](http://www.ruigracio.com)

ISBN 978-989-8859-23-5



9 789898 859235

**G**  
Grácio  
EDITOR