

Projeto « Os caminhos que se bifurcam: a experiência temporal da narrativa fílmica pelo espectador-protagonista »

Silva, Bruno Mendes da

(Universidade do Algarve)

mendesdasilva@gmail.com

Livro de Atas da Ibercom 2013, Universidade de Santiago de Compostela (no prelo)

1. Introdução

O projeto “Os caminhos que se bifurcam” 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 espectador 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 espectador projeta a sua própria identidade no protagonista da ação, tornando-se um espectador-protagonista. A narrativa é pré-definida, porquanto a sua estrutura não pode ser alterada, no entanto, a forma como é vivenciada depende diretamente das escolhas do espectador-protagonista.

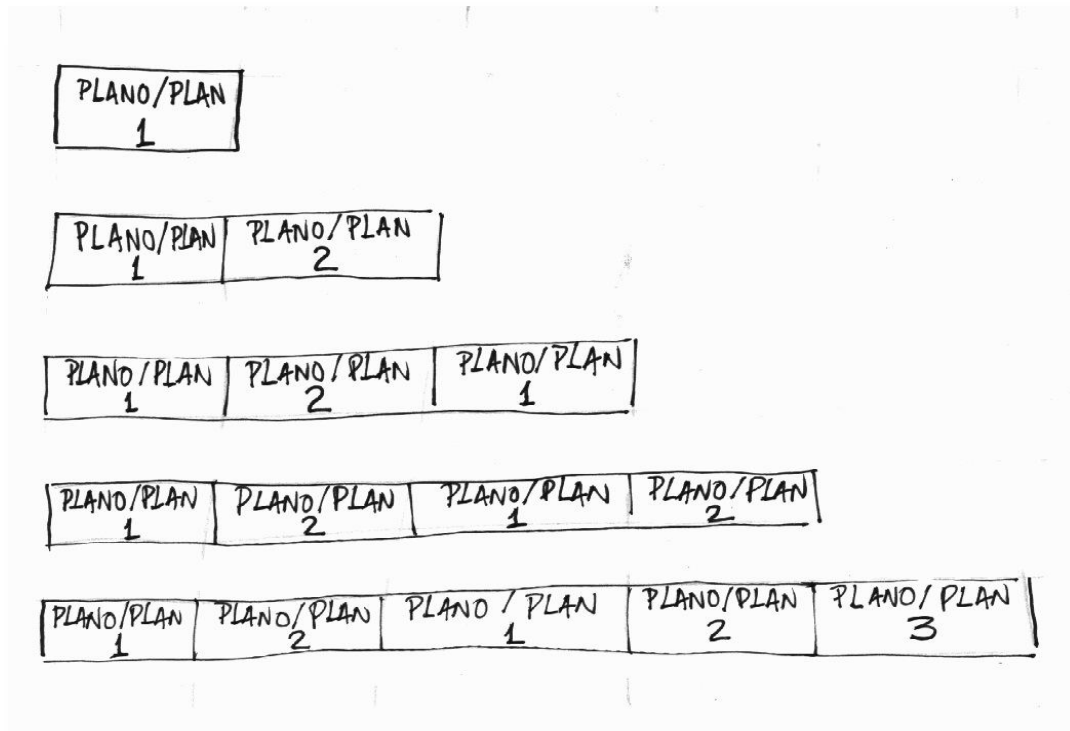
Por sua vez, a repetição exaustiva de planos¹ (figura 1) procura interferir com a percepção temporal do espectador-protagonista. A repetição de planos poderá, à partida, provocar três tipos de leitura ou reação:

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.

¹ 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 é sugerido na figura 1.

Figura 1: Sequência de repetição de planos



2. 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 espetador a escolher o seu próprio percurso dentro da história, numa tentativa de identificação maior, enquanto protagonista da mesma.

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-protagonista², dando-lhe conselhos, dicas e opiniões, funciona também como “narrador polaco”³ ao dobrar as deixas de todas as personagens.

3. Imersão

Através destes recursos técnicos e conceptuais, tentar-se-á passar o espetador de um nível extradiegético para um nível intradieético, criando-se, assim, uma metalepse⁴. Não existe, portanto, nenhuma referência física ou psicológica pré-definida relativa à figura do protagonista. O espetador pode preencher essas características virtualmente, através das suas próprias referências. Conforme refere Lévy (1995): *"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, página 20).

À semelhança do que acontece nos videojogos do género “primeira pessoa”, os diferentes fluxos de imagens serão baseados em câmaras subjetivas que sobrepõem o ponto de vista do protagonista ao ponto de vista do espetador.

Esta solução 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 espetador-protagonista a vivência de problemas e de conquistas, inerentes à narrativa fílmica, sem consequências reais, físicas ou morais. Neste sentido, a viagem ciberespacial proporcionada por este projeto poderá ser entendida enquanto possibilidade de evolução tecnológica do suporte cinematográfico.

A concretização deste projeto objetiva-se na realização de quatro narrativas que, embora possam ser visionadas de forma independente, se completam entre si, formando “Os Caminhos que se bifurcam”.

4. Transposição

² A título de exemplo, temos a voz off do genérico inicial, baseada no conto “Se numa noite de Inverno um viajante” da obra homónima, de Italo Calvino (2002): “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”.

³ A conceito de “narrador-polaco” baseia-se no tradicional método de tradução de filmes estrangeiros na Polónia, onde a figura de um narrador dobra tanto a voz off, como os diálogos de todas as personagens da narrativa.

⁴ Entende-se aqui por metalepse a passagem de um elemento narrativo, neste caso específico o narratário, de um nível narrativo para outro nível narrativo.

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 (2002), Jorge Luis Borges (2000) e Julio Cortázar (2004) os atributos indicados, tendo em conta a forma e a temática, para potenciais adaptações.

5. Sedução

Uma característica comum entre estas quatro narrativas seleccionadas será existência de uma certa dimensão romântica que poderá levar o espectador-protagonista, independentemente do seu género ou preferência sexual, a relacionar-se com outra personagem.

Numa relação real (resultante da dinâmica entre virtual [paixão ou amor] e actual [encontro físico]) a pessoa apaixona-se por si própria e não pela outra. Apaixona-se pelo seu próprio poder de sedução e capacidade de envolvimento⁵. 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 directo, contacto físico, dando uma nova dimensão ao facto da potencial sensação de paixão acontecer enquanto mero reflexo.

6. Temporalidade

Relativamente à questão da percepção temporal, as noções de imagem-movimento, imagem-tempo e imagem-cristal propostas por Deleuze, indiciam um apelo à projecção 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, as sensações sensorio-motoras, representações indirectas do tempo, tendem a ser substituídas por conjunturas exclusivamente visuais e sonoras, nomeadamente o opsigno e o sonsigno, representações directas 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 sensorio-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, página 29).

⁵ 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 fotográfica da sua cara.

7. Conclusão

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 reforçada pela ideia de espetador-protagonista, que procura passar o narratário para um nível intradiagético. Esta procura de imersão da figura do espetador, 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.

8. Bibliografia

BORGES, Jorge Luís (2000). Ficcões. Lisboa: Visão.

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

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

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

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

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