



TEXTO DIGITAL

Revista de Literatura, Linguística, Educação e Artes

Processos de comunicação e interação mediática: o caso do anão sobre os ombros do gigante

Processes of communication and media interaction: the case of the dwarf on the shoulders of a giant

Bruno Mendes da Silva^a; Susana Costa^b

^a Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Universidade do Algarve, Portugal - mendesdasilva@gmail.com

^b Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Universidade do Algarve, Portugal - srsilva@ualg.pt

Palavras-chave:

Filme interativo.
Tempo.
Comunicação. Media digitais. Narrativa interativa.

Keywords:

Interactive film.
Time.
Communication.
Digital media.
Interactive narrative.

Resumo: O tempo e as suas possíveis relações com o cinema e com a literatura são o fio condutor deste artigo. Os processos psicossomáticos podem proporcionar-nos diferentes sensações e, conseqüentemente, diferentes percepções relativas à passagem do tempo, ganhando, no suporte cinematográfico, um potencial de experimentação eminente. Este fenómeno pode incentivar a passagem do espectador de um plano extradiagético para um plano intradiagético, conferindo-lhe um papel ativo na construção da narrativa. No entanto, este potencial não é exclusivo do filme interativo e já tinha sido trabalhado na literatura, por autores como Jorge Luís Borges e Italo Calvino.

Abstract: Time and its possible relations with cinema and literature are the guiding thread of this article. Psychosomatic processes can provide us with different sensations and, consequently, different perceptions regarding the passage of time, gaining, in the cinematographic support, a potential for eminent experimentation. This phenomenon can encourage the spectator to move from an extradiagetic to an intradiagetic plane, giving him an active role in the construction of the narrative. However, this potential is not exclusive to the interactive film and had already been worked on in the literature, by authors such as Jorge Luís Borges and Italo Calvino.



Introdução

“Estás para começar a ler o novo romance *Se numa noite de inverno um viajante* de Italo Calvino. Descontra-te. Recolhe-te. Afasta de ti todos os outros pensamentos. Deixa esfumar-se no indistinto o mundo que te rodeia. A porta é melhor fechá-la; lá dentro a televisão está sempre acesa. Diz aos outros: “Não, não quero ver televisão!” Levanta a voz, senão não te ouvem: “Estou a ler!” (...)

Arranja a posição mais cómoda: sentado, estendido, enroscado, deitado.” (...)
(CALVINO, 2002).

No início do primeiro capítulo de *Se numa noite de inverno um viajante*, Calvino prepara o seu leitor para a leitura do romance. O autor inicia assim a construção da identidade do leitor-protagonista. Simultaneamente uma personagem e uma função narrativa. O início do filme interativo *Neblina* (primeiro tomo da saga *Os caminhos que se bifurcam*) é, de certo modo, semelhante:

“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.”

Neblina utiliza a voz *off* enquanto recurso morfológico. Esta, além de entrar em discurso direto com o espectador-protagonista (aquele que intervém na narrativa, sem o qual o filme interativo não acontece [enquanto tal]), dando-lhe conselhos, dicas e opiniões, funciona também como “narrador polaco” ao dobrar as deixas de todas as personagens. O conceito de “narrador-polaco” é oriundo 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. Na verdade, a figura do “narrador-polaco” encerra em si mesma características análogas às que Calvino se autoatribui quando se dirige ao narratário do romance *Se numa noite de inverno um viajante*. Mas, afinal, que relações existem entre o romance e o filme?

Primeira parte: o gigante

Podemos, de um modo redutor, dividir a obra de Italo Calvino em 3 fases (CAVALLARO, 2010; WEISS, 1993). Primeiro, a fase Neorrealista, marcada pelo fim da II Guerra Mundial. Altura em que Calvino regressa à academia e, enquanto veterano de guerra, tem a oportunidade de terminar o curso de agronomia em apenas um ano. Nesse ano escreveu, em somente 20 dias, o seu primeiro romance: *O atalho dos ninhos de aranha*. Antes de volver para a Universidade, Calvino combatera junto dos *partigiani* garibaldinos nos mesmos bosques, perto de San Remo, onde tantas vezes passara com o seu pai, proprietário de uma empresa de floricultura exótica (CALVINO, 2006). Segundo, a fase Realismo Mágico, durante os anos 50 e início dos anos 60, marcada pela trilogia *O Visconde cortado ao meio*, *O Barão trepador* e *O Cavaleiro inexistente*. Obras marcadas por um fenómeno fantástico sobre o qual se desenvolve a narrativa. Finalmente, a chamada fase combinatória, até meados dos anos 80. Aqui Calvino enceta o Jogo Combinatório, onde expõe a estrutura da narração ao leitor apelando à sua participação e, simultaneamente, atribuindo ao próprio mecanismo de escrita um papel central. Desta fase destacam-se as obras *O castelo dos destinos cruzados*, *Os amores difíceis*, *As cidades Invisíveis* e, claro, *Se numa noite de Inverno um viajante*, onde Calvino articula vários micro romances (ou contos) unidos por um romance-moldura. Juntos determinam um complexo universo ficcional: um hiper-romance.

Alguém sai de casa, dirige-se a uma livraria e compra o novo romance de Calvino: *Se numa noite de inverno um viajante*. Ao construir o leitor-protagonista (em tudo semelhante ao espectador-protagonista), Calvino mostra-nos como constrói as suas personagens, escolhendo singularidades precisas e especificidades morais e intelectuais que determinam a nova identidade do leitor-protagonista. Este leitor-protagonista, numa das idas à livraria, apaixona-se por uma leitora: Ludmilla. Para além do leitor-protagonista as leitoras Ludmilla e Lotaria (irmã de Ludmilla), o tradutor Ermes Marana, o professor Uzzi-Tuzii, o escritor e alter-ego de Calvino, Silas Flannery e o editor Cavedagna revelam-se como os ingredientes necessários para a construção de uma meta-narrativa. Um hiper-romance meta-narrativo, portanto.

No entanto, a relação Leitor-protagonista com Ludmilla é uma relação estanque, uma relação Homem-Mulher de certo modo redutora relativamente ao gênero ou até ao

direcionamento sexual do narratário. Além disso, após a leitura das primeiras páginas o leitor-protagonista percebe que o livro tem um defeito: é composto por segmentos narrativos iguais. É aqui que surge um anão sobre os ombros de um gigante.

Segunda parte: o anão

À semelhança do romance de Calvino, também o filme interativo *Neblina*¹ se desmonta em fragmentos sonoros e visuais que se repetem até perderem significado (ou ganharem novo significado, como veremos a seguir). Pretende oferecer ao espectador o estatuto de espectador-protagonista. *Neblina* possibilita, através de distintos recursos morfológicos, que este se torne a personagem principal da narrativa. Ou seja, que passe de um papel passivo (extradiagético) para um papel ativo (intradigético). Para tal, é utilizada uma *voz off* que entra em discurso direto com o espectador-protagonista: o “narrador polaco”. O “narrador polaco” é o primeiro contacto do narratário com a narrativa. Um auxílio no processo de imersão por meio de conselhos e confidências. Com o desenrolar da narrativa, a distinção entre “narrador polaco” e espectador-protagonista torna-se cada vez mais tênue, ajudando a adensar o ambiente obscuro e, de certa maneira, inexplicável.

O filme encontra-se dividido em três fluxos de imagens distintos, onde é possível encontrar desdobramentos de gênero nas personagens coprotagonistas. Estes desdobramentos possibilitam ao narratário uma escolha. Uma preferência sexual pode adensar um certo processo de sedução entre o espectador-protagonista e o/a coprotagonista. Por sua vez, o “narrador polaco” dobra todas as deusas das personagens do filme (inclusive as deusas do espectador-protagonista). A estrutura da narrativa não pode ser alterada, no entanto, a experiência narrativa e a experiência estética dependem das escolhas do espectador-protagonista relativas aos fluxos referidos. Os fluxos oferecem ao narratário múltiplas possibilidades de leitura. Esses fluxos estão divididos em central, lateral-direito e lateral-esquerdo, sendo o caminho entre eles da responsabilidade do espectador-protagonista. A navegação entre fluxos é feita através da aproximação do cursor às laterais da imagem.

¹ De 2014 patente ao público no Festival Internacional de Arte Eletrônica - FILE 2015 (http://file.org.br/videoarte_sp_2015/file-sao-paulo-2015-video-art-53/)

Do tempo: *Neblina* repete todos os planos três vezes, intercalando-os. Neste sentido, procura interferir com a percepção temporal do espectador-protagonista. A repetição de planos pode provocar três tipos de leitura (SILVA, 2013):

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. a valorização da imagem, pela descoberta de pormenores que não existiam nos primeiros visionamentos.

O filme pode ser visionado de modo individual ou coletivo. Individualmente, no *site* do projeto *Os caminhos que se bifurcam*. Coletivamente, pode ser visionado em ecrãs físicos de salas de cinema convencionais, onde o fluxo central se encontra projetado no ecrã e os fluxos laterais são acessíveis em dispositivos sincronizados, através de um módulo que faz arrancar o filme, em simultâneo, no ecrã da sala de cinema e nos dispositivos conectados ao *site* do projeto. Deste modo, poderão coexistir, no mesmo visionamento, vários espectadores-protagonistas.

Relativamente à produção, as filmagens foram feitas numa caixa preta. Assim, e com a ajuda de uma atmosfera de fumo artificial, foi criado o ambiente propício ao desenrolar da narrativa (fig.1), sublinhado pela inexistência de cor. O resultado foi a ausência da dimensão espacial da história. Embora o “narrador polaco” faça inúmeras referências a um espaço urbano que envolve uma estação de caminho de ferro (tal como acontece no conto “Se numa noite de inverno” do romance *Se numa noite de inverno*), esse espaço físico nunca é explicitado. Não existe nada. Nem no interior, nem no exterior da estação. A relação espaço-tempo do filme é inteiramente dominada pela dimensão temporal.

Figura 1 - Fotograma do filme *Neblina* com Vitor Reia-Baptista.

Conclusão: um anão sobre os ombros de um gigante

O anão *Neblina* subiu aos ombros do gigante *Se numa noite de inverno um viajante*. Dali pode ver um pouquinho mais longe. Nomeadamente, em relação à questão do gênero e/ou preferência sexual do narratário protagonista em função do coprotagonista da narrativa interativa. Facilitando, assim, uma ideia de sedução mais abrangente e democrática. *Neblina* recorta e desmancha (ainda mais) o conto *Se numa noite de inverno um viajante*, oferecendo ao narratário (espectador-protagonista) a possibilidade de o refazer através de escolhas, que implicam, obrigatoriamente, uma certa experiência estética. Essa experiência, por sua vez, poderá ser agradável ou não, dependendo do nível de engajamento de cada narratário, do grau de identificação do narratário com a narrativa e do controle que logrará, ou não, ter sobre a mesma. *Neblina* (2014) foi apenas o primeiro anão. Outros anões (do projeto *Os caminhos que se bifurcam*²) se seguiram e treparam pelo gigante acima, usufruindo dos processos fundadores das possibilidades de interatividade entre obra e narratário: *O livro dos mortos* (2015); *Valsa* (2017) e *Cadavre Exquis* (2019).

² <https://oscaminhosquesebifurcam.ciac.pt/>

REFERÊNCIAS

- CALVINO, Italo. *Se numa noite de Inverno um viajante*. Lisboa: Editorial Teorema, 2002
- CALVINO, Italo. *Eremita em Paris: páginas autobiográficas*. Tradução Roberta Barni. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- CAVALLARO, Dani. *The mind of Italo Calvino: a critical exploration of his thought and writings*. Jefferson: McFarland & Company, 2010.
- MANOVICH, Lev. *Software takes command*. New York: Bloomsbury, 2013.
- SILVA, B. M., Neblina: notas sobre o projeto Os caminhos que se bifurcam. *Revista Texto Digital*, v.9, n. 2, dez. 2013. DOI: 10.5007/1807-9288.2013v9n2p3.
- WEISS, Beno. *Understanding Italo Calvino*. Columbia: University of South Carolina Press, 1993.
- DELEUZE, Gilles. *A Imagem-Tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- LE POIDEVIN, Robin. Perception and Time. In Mohan Matthen (ed.). *Oxford Handbook of the Philosophy of Perception*. Oxford: Wiley-Blackwell, Jul. 2015.

NOTAS DE AUTORIA

Bruno Mendes da Silva (mendesdasilva@gmail.com) - Pós-doutorado na área do filme interativo pela Universidade do Algarve (UALg). Vice-coordenador do Centro de Investigação em Artes e Comunicação e Coordenador da Área de Ciências da Comunicação da Escola Superior de Educação e Comunicação (ESEC) da UAlg. Professor Convidado na Saint Joseph University of Macau. Foi realizador e produtor da Teledifusão de Macau (TDM) e tem vindo a ser convidado em vários festivais internacionais de vídeo, média-arte digital e cinema. Participou em catorze projetos científicos (como investigador responsável ou membro investigador) e é autor de mais de 60 publicações científicas.

Susana Costa (srsilva@ualg.pt) - Doutoranda em Média-Arte Digital (Universidade do Algarve / Universidade Aberta). Desde 2015, atua como gestora de ciência e tecnologia no Centro de investigação em Artes e Comunicação, no qual tem participado em vários projetos nacionais e internacionais. Publicou e apresentou vários artigos científicos em encontros e publicações nacionais e internacionais. Colabora com centros de investigação desde 2004, nomeadamente com o Centro de Computação Gráfica. Susana Costa também ensina no ensino básico e secundário. Os seus interesses de investigação são educação, arte e tecnologia.

Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?

SILVA, Bruno Mendes da; COSTA, Susana. Processos de comunicação e interação mediática: o caso do anão sobre os ombros do gigante. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 16, n. 2, p. 290-297, 2020.

Contribuição de autoria

Bruno Mendes da Silva: concepção e elaboração do manuscrito; análise de dados; discussão dos resultados; revisão e aprovação.

Susana Costa: concepção e elaboração do manuscrito; análise de dados; discussão dos resultados; revisão e aprovação.

Financiamento

Não se aplica.

Consentimento de uso de imagem

Figura 1 - Fotograma do filme Neblina com Vítor Reia-Baptista.

Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

Licença de uso

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

Histórico

Recebido em: 27/09/2020.

Aprovado em: 08/10/2020.