



Percepção no cinema interativo: A Multiplicação de Janelas e o Hipertexto como dispositivo da Interatividade¹

Marília Xavier de LIMA²
Nilson Assunção ALVARENGA³

RESUMO:

Este trabalho procura pensar a interatividade proporcionada na multiplicação e sobreposição de janelas na tela a luz do Transcinema, relacionando tais intertelas à lógica do hipertexto. Desta forma, pesquisou-se a interatividade sem o manuseio das interfaces pelo espectador, uma vez que ela advém da própria tela. Além disso, compreendeu-se a percepção do espectador diante da nova subjetividade formada com a experiência interativa através do filósofo Gilles Deleuze. Para tal, foram evidenciados dois filmes que apresentam tal característica: *Timecode*, de Mike Figgis, 2000, e “O Livro de Cabeceira”, de Peter Greenaway, de 1996. Neste sentido, verificou-se a tendência das novas tecnologias em convocar a participação do espectador na obra.

PALAVRAS-CHAVE:

comunicação; cinema; percepção; interatividade.

INTRODUÇÃO

Atualmente, discute-se, em demasia, a interatividade presente nas obras audiovisuais contemporâneas, muitas destas consideradas neobarrocas⁴ por sua estética da saturação da imagem e do excesso de informações. Por outro lado, vê-se a ascensão de trabalhos midiáticos que buscam inserir o espectador nas narrativas por meio da escolha de caminhos dos personagens, como o *Kinomautomat*⁵. Tais filmes funcionam

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, X Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Comunicação da UFJF, na linha Estética, Redes e Tecnocultura, email: marylxavier@hotmail.com

³ Professor do Depto de Comunicação e Artes da Faculdade de Comunicação Social da UFJF. Contato: nilsonaa@terra.com.br

⁴ Tendência da arte contemporânea em recusar o ponto de vista absoluto e unitário, a favor da pluridimensionalidade, da instabilidade e da mutabilidade.

⁵ Primeira narrativa cinematográfica interativa.



na lógica de ramificações da narrativa cabendo ao espectador optar por cenas pré-ordenadas. No entanto, este tipo de interatividade não vai além da atuação do espectador por motricidade, isto é, por pergunta e resposta.

Por isso, esta pesquisa procura compreender a montagem cinematográfica de obras entendidas como interativas a partir da perspectiva da multiplicidade de janelas e do conceito de hipertexto e não em termos de ramificações da narrativa. Por meio de considerações feitas a este respeito por teóricos como Katia Maciel, Janet Murray, André Parente, Lev Manovich, entre outros, foi exposto de que maneira a montagem pode inserir o espectador na narrativa. Para tal, foram explicitados os filmes “O Livro de Cabeceira” (*The Pillow Book*), 1996 e o *Timecode*, 2000, de Mike Figgis. Desta forma, este artigo tenta compreender como o cinema interativo atua na construção de significados pelo espectador, visto como participante na obra.

Esta pesquisa não vai se debruçar sobre a narrativa interativa propriamente dita, mas sim diante da forma como ela vai ser feita, ou seja, os dispositivos de narração imagéticos, como a montagem e a decupagem. Não importa tanto aqui analisar se a história depende da participação do espectador, ou melhor, se este atua ou interfere na narrativa; foi pesquisado como os dispositivos cinematográficos permitem que o espectador participe da construção dos significados, dando-lhe um papel de sujeito-do-enunciado a favor da minimização do direcionamento da decupagem e da montagem. Para tal, verificou-se como a multiplicação de imagens de contextos distintos na tela ocasiona o deslocamento do espectador diante da obra para ir além dela. Com isso, foi investigada a atual lógica das novas tecnologias em promover a interatividade por meio das interfaces. Essa inserção do espectador na obra faz com a percepção atue de forma distinta do cinema clássico, por isso, esta pesquisou procurou entender de que maneira esta nova percepção acontece, tendo como base as análises de Deleuze sobre o cinema moderno.

TRANSCINEMA

Cineastas, na década de 1960, expandiram o cinema no que tange à representação e à projeção da imagem, como, por exemplo, Gregory Markoupolo e Stan



VanDerBeek (*Feedback número 1: a Movie Mural*). Através de narrativas múltiplas em telas distintas, os filmes dessa década pretendiam uma nova construção do enredo pelo sujeito, de tal maneira que as obras potencializaram as experiências dos espectadores, como explica Peter Weibel no texto “Teoria narrada: projeção múltipla e narração múltipla (passado e futuro)”:

Pela primeira vez, a resposta subjetiva ao mundo não era forçada em um estilo construído, falsamente objetivo, mas apresentada formalmente na mesma maneira difusa e fragmentária em que foi experimentada. Na era das revoltas sociais, drogas de expansão da consciência e visões cósmicas, os ambientes de projeções múltiplas tornaram-se um importante fator na busca por uma nova tecnologia de produção de imagens capaz de articular uma nova percepção do mundo. (2005, p.336)

Weibel compara o cinema expandido realizado na década de 1960 com as produções de videoarte na década de 1990. Segundo ele, “ao buscar o desenvolvimento de uma linguagem específica baseada no vídeo, a arte de vídeo na década de 1990 concentra-se deliberadamente na expansão de tecnologias de imagem e da consciência social da década de 1960” (2005, p. 340). A geração de 1990 explorou, como no cinema expandido, novas tecnologias para as projeções e narrativas múltiplas.

Percebe-se, então, segundo Victa de Carvalho (2006), que a partir de 1960 houve um empenho em evidenciar o dispositivo na arte recaindo sobre a experiência do espectador, no qual é chamado a participar da obra, de tal maneira que a própria obra torna a ser a experiência. Verifica-se isto nos trabalhos de videoarte dos multiartistas Hélio Oiticica e Gary Hill.

Tais narrativas interferem na construção dos significados no espectador, uma vez que as imagens são apresentadas ao mesmo tempo, diferente do que ocorre com a montagem nos filmes clássicos.

Neste sentido, percebe-se que o audiovisual caminha em direção a novas perspectivas de experimentação da obra pelo espectador, seja por meio do cinema expandido, ou por meio da videoinstalação. Ou seja, novas experimentações do cinema contemporâneo potencializados pelas novas tecnologias, como coloca a pesquisadora Katia Maciel:



Enquanto a pintura se transforma com a invenção da fotografia, libertando-se dos realismos e da lógica da perspectiva, o cinema contemporâneo, imerso nas novas tecnologias da imagem experimenta o espaço fora da moldura e dos limites lineares da narrativa. Projetores se multiplicam e se movimentam, ao mesmo tempo que as histórias se bifurcam, como estruturas abertas à participação do espectador, para a qual a projeção passa a funcionar como uma interface ativa. (2009, p. 15)

Tal como acontece no Transcinema. Neste, o espectador vai através da obra; ele sai da sua passividade para participar daquilo que lhe é apresentado. O sujeito transita, navega, pela obra, ele não mais passa por ela. Hélio Oiticica, criador, junto com Neville de Almeida, do quasi-cinema⁶, deu o nome de participador a esse espectador. Se não houvesse a participação espectral em suas obras, estas não se consolidariam. O participador na obra interativa é:

parte constitutiva da experiência proposta, não mais um espectador que assiste àquilo que passa, mas um sujeito interativo que escolhe e navega o filme em sua composição hipertextual, em suas dimensões multitemporais e descentradas, ao conectar uma rede de fragmentos de imagens e sons e ao multiplicar os sentidos narrativos⁷

O quasi-cinema de Hélio Oiticica e Neville Almeida propunha uma contrapartida ao cinema clássica, como nos projetos “Cosmococas”. Tais obras eram anti-narrativas e realizadas fora das salas convencionais de cinema. Como o “Cosmococa CC5”, em que o espectador deita em uma rede e observa imagens de Jimi Hendrix projetadas, por meio de slides, em quatro paredes ao som de sua música.

No contemporâneo, podemos apresentar exemplos de obras interativas que utilizam as novas mídias⁸ na distribuição ou realização. Como o filme *Jinxed!*, de Christopher Hales, de 1993. Neste filme, o espectador cria acontecimentos na rotina do personagem ao clicar nos objetos presentes nas cenas. Com isso, a narrativa é construída a partir da intervenção do espectador, assim, multinarrativas podem ser

⁶ *Quasi* vem do latim “do mesmo modo que” ou “como”.

⁷ Disponível em: <http://www.pos.eco.ufrj.br/> - texto: “Transcineamas: Um, nenhum e cem mil” de Katia Maciel

⁸ Segundo Lev Manovich: “as novas mídias são objetos culturais que usam a tecnologia computacional digital para distribuição e exposição”. Como, por exemplo, o CD-ROM, DVD, sites e etc.



criadas. Dessa maneira, a experiência fílmica é distinta em cada sujeito, ou seja, a forma da recepção é individualizada.

Em Londres, a artista britânica Sam Taylor-Wood realizou a instalação interativa, em 2001, *Pent up*. Nesta obra, vemos cinco telas projetadas com imagens de pessoas em estado de angústia que, em diferentes momentos, falam frases soltas. O espectador tem a impressão de que os personagens projetados conversam entre si, isso ocorre por meio da sua observação. O sujeito é quem concretiza o diálogo entre os personagens.

Neste âmbito, percebe-se o caminho das artes em direção a interatividade, sendo esta possível pelas novas tecnologias. No entanto, não é uma tendência do contemporâneo, pois, como já foi apresentado aqui, artistas do passado já realizaram obras que incitaram a participação do espectador. Lev Manovich diz que as novas mídias potencializaram aquilo que as vanguardas (como as de 1920) buscavam. Ele coloca, ainda, que o cinema, atualmente, se apropriou das novas tecnologias, tornando sua linguagem híbrida, assim, como o computador lança-se dos componentes da linguagem cinematográfica, como sua representatividade em imagem.

A imagem síntese corresponde ao ideal da interatividade uma vez que o espectador a experimenta como sensação. “A imagem síntese opera uma destruição do aqui e agora, arruinando o suporte de qualquer experiência estética (Lyotard). O sentimento estético é não apenas imediato, ou seja, sem conceito e finalidade, mas pura sensação, puro afeto, que acolhemos quando somos passíveis.” (PARENTE, André, 1993, p. 25)

Embora o espectador não tenha a função de escolher os acontecimentos da história, por meio de algum tipo de interface, esta não existe sem sua participação. O que se quer compreender aqui é se mecanismos de múltiplas janelas interferem na construção fílmica por parte do espectador em filmes no qual a tela é a própria interface de interatividade. Sabe-se que isto acontece em instalações interativas do tipo “Cosmococas” de Hélio Oiticica e Neville d’Almeida, em que o espectador/participador imerge de forma sensório-motora no ambiente interativo; acontece também em outras



obras dentro do Transcinema. Veremos em seguida como a interatividade acontece quando a multiplicação das janelas é a própria interface.

O cinema interativo das origens como o *Kinoautomat* e seus derivados, ou ainda, as simulações, jogos on line, ou programas que incitam a participação do público por meio do voto não promovem de fato a interatividade, uma vez que as escolhas do espectador são limitadas a imagens pré-elaboradas pelo diretor. Neste tipo de filme apenas eram apresentadas duas possibilidades de escolha aos espectadores.

Hoje em dia, já se fala em cinema interativo, mas se essa interatividade for apenas do tipo que se tem no videogame, ela é muito pobre, de motricidade, do tipo estímulo-resposta. Num sistema de realidade virtual do tipo simulador de vôo, em que um piloto de avião treina seus reflexos, ele vai estar fazendo uma reação do tipo sensorio-motora; tudo que ele pensa ou sente só vai ter algum significado na relação com aquelas imagens, se traduzir-se em motricidade, ou seja, em termos de resposta. Se o cinema do futuro for apenas a possibilidade de uma interatividade como essa, não levará a nada, será apenas o cinema do passado aperfeiçoado pelas tecnologias. (PARENTE, André, 1999, p. 8)

Nesse sentido, a interatividade no cinema acontece em outro âmbito e não apenas através da escolha de um caminho a ser percorrido pelos personagens, ou seja, não se trata de decidir por eles. O participante deve interferir e fazer parte da obra, ser ele também o ator, o montador, o diretor. Assim a obra torna-se um processo, não um filme com imagens indexadas do passado, a obra interativa como presença, situação: “Trata-se de uma experiência que se dá na interação sempre parcial do observador, ou seja, a obra perde sua materialidade e torna-se o próprio processo” (CARVALHO, Victa de, p 143).

PERCEPÇÃO DO ESPECTADOR NO CINEMA “INTERATIVO”

A partir desta lógica interatividade, percebemos uma nova forma de percepção do espectador no cinema experimental ou de vanguarda que difere do cinema clássico. Ou seja, ocorre a indiscernibilidade entre a obra e o espectador, ou melhor, os significados a partir da obra e aqueles gerados pelo sujeito. Tais obras demandam novas perspectivas de experimentação pelo espectador. Este cinema não preocupa-se com a



narrativa e o Todo, mas em fazer pensar, ou melhor, em gerar pensamentos. Deleuze analisa o cinema moderno (que inclui o cinema experimental pós-Segunda Guerra e realista) inferir a ele a utilização de imagem-tempo, ou seja situações sonoras (sonsignos) e óticas (opsignos) puras. Enquanto o cinema clássico apresenta imagens sensório-motoras (imagem-movimento), ou seja, a informação do plano, determinante para a inteligibilidade da narrativa, é o motivo do enquadramento, o que estabelece a relação de praticidade da imagem (“compreendi a informação, então, podemos ir para a próxima cena”). Sensório-motor no sentido de finalidade, de praticidade. Dessa forma, a imagem-movimento caminha para uma verdade que estrutura o Todo da narrativa.

A distinção básica entre os dois tipos de imagem é que a primeira apresenta situações sensório-motoras e a segunda, situações puramente óticas e sonoras. A imagem-movimento prolonga diretamente e privilegia a ação, representando indiretamente o tempo. Enquanto que a imagem-tempo refere-se a um cinema de vidente, que permite a exploração espaço-tempo pelo espectador, representando o tempo diretamente, como coloca Deleuze (2007, p. 51):

Se o movimento normal vai subordinar o tempo, do qual nos dá um representação indireta, o movimento aberrante atesta uma anterioridade do tempo, que ele nos apresenta diretamente, do fundo da desproporção das escalas, da dissipação dos centros, dos falsos raccords das próprias imagens.

Neste sentido, Deleuze vai dizer que o cinema moderno apresenta uma relação cerebral ou intelectual distinta do cinema clássico, pois neste a construção de significados acontece pela lei do conceito através da integração-diferenciação no movimento, ou seja, do encadeamento feito pela montagem; e pela lei da imagem, que se dá pela contigüidade e similitude de uma imagem a outra. Enquanto que no cinema cerebral moderno não acontece o encadeamento de imagens associadas, e sim re-encadeamentos de imagens independentes, que apresenta uma relação aditiva (“e”): “Em vez de uma imagem depois da outra, há uma imagem mais outra, e cada plano é desenquadrado em relação ao enquadramento do plano seguinte” (DELEUZE, 2007 p. 255). É em cada plano que o espectador processa o significado a partir da imagem-cristal que formula a imagem-tempo. Isto sem o direcionamento da decupagem e da montagem.



Na indiscernibilidade do objeto e do sujeito – não se sabe mais o que é objetivo ou subjetivo, real ou imaginário, atual ou virtual – que a imagem do pensamento se formula, ou melhor, o impensado do pensamento. Para Deleuze, o pensamento se forma no espectador através do choque da imagem em movimento, que nenhuma outra arte possui. A câmera força o pensar, ela é autônoma. É essa a consistência da imagem-cristal, o atual que gera o virtual, e este tornando-se atual, fazendo parte de um circuito interior que volta para o objeto, daí a sua indiscernibilidade.

A percepção do cinema clássico é habitual, autônoma, já que atende a uma finalidade, seria uma percepção sensório-motora, como no cotidiano, não extrai a especificidade do objeto, daquilo que está sendo mostrado. Para o filósofo Henri Bergson, o hábito é adquirido pela repetição de um esforço, ele armazena-se em um impulso pertencente a um sistema de movimentos automáticos. Tal como o espectador e sua relação com as imagens do cinema clássico. Já a percepção na imagem-tempo é atenta, procura fazer distinções do objeto, a memória está diretamente envolvida neste processo. Segundo Bergson, a memória apresenta duas formas de atualização: através de mecanismos motores, a partir do hábito, e em lembranças independentes. Deleuze, então, associa a imagem sensório-motora ao primeiro tipo de memória, já que o espectador passa seu olhar de um objeto a outro pelo encadeamento de planos, vai de um assunto a outro. A percepção não se prolonga nunca no objeto, o espectador tira seus efeitos úteis para a narrativa e passa para a imagem seguinte, é como a percepção natural, própria do cotidiano.

Sendo assim, o espectador no cinema visto como interativo atua diante da tela num circuito do pensamento automático. O objeto age em sua subjetividade, forçando-o a pensar. O sujeito não totalmente consciente, em um estágio pré-reflexivo, apreende de forma direta o tempo que caminha para uma abertura, implicando no processamento da imagem-virtual. Tal circuito é o que permite o papel ativo do espectador no cinema da imagem-tempo.

Dessa forma, podemos compreender como o espectador lida com as imagens em obras que buscam a interatividade “mental” – aquela que não necessita do manuseio de suportes para colaborar com a narrativa. O espectador, a partir da imagem-tempo, gera



seus próprios significados, o que faz sua experiência ser única e parte do processo da obra.

A INTERATIVIDADE POR MEIO DA MULTIPLICIDADE DE JANELAS: *TIMECODE*

Fica claro, então, que a interatividade não depende tanto das interfaces como mouse, luvas, *joystick*, e outros mecanismos de imersão, mas sim da estrutura enunciativa da obra. Ou seja, elementos de decupagem, montagem, projeções arquitetônicas são determinantes no grau de interatividade do espectador. “a imagem interativa é o resultado da ação do observador sobre a imagem” Edmond Couchot. (1993, p.46)

As interfaces são o começo da participação do espectador. Como coloca O teórico Derrick de Kerckhove: “Mas os que sabem onde computadores querem ir, compreendem que a geração seguinte de computadores dependerá em alguma medida das redes neurais. Ora, as redes neurais não estão a tal ponto associadas à informação digital.” (1993, p. 62)

Ou seja, importa nesta pesquisa menos a análise da narrativa interativa do que sua composição estética e imagética. Pois, como narrativa interativa, no que tange à história, entende-se:

A narrativa interactiva quer-se segmentada (implicando diversos momentos de narração) permitindo assim alterações na sequência temporal dos factos narrados. A segmentação da narrativa irá permitir a navegação pelos seus diversos elementos, por parte do leitor. Essa mesma segmentação das partes autoriza, igualmente, uma certa reordenação da história e permite realizar escolhas. Consequentemente, e porque há escolhas para fazerem-se a narrativa deve prever ramificações em momentos determinados da história. Essas mesmas ramificações, ou bifurcações implicam um momento de suspensão da narrativa. Momento esse, que é dado ao leitor ou espectador, para poder fazer suas escolhas. (CAIRES, Carlos, 2007, p.73)



Com isso percebe-se que através da imagem de síntese, o espectador não apenas escolhe os caminhos como altera os resultados, ele não se limita a seguir opções pré-ordenadas.

O usuário [da imagem de síntese] de fato opera um série de escolhas que, em sucessão, geram um produto novo e dão então origem a uma situação não totalmente pré-codificada: os percursos são pré-ordenados, os resultados, ao contrário, dependem de operações que vão sendo pouco a pouco realizadas pelo usuário e conservam então uma ampla margem de imprevisibilidade. Verifica-se, em suma, uma espécie de processo em devir...” (BETTETINI, Gianfranco, 1993, p. 70)

De certa maneira, pode-se identificar tal interatividade no *Timecode*⁹, 2000, do diretor estadunidense Mike Figgis. O filme foi realizado em tempo real, sem corte e sem montagem. Foram 90 minutos de filmagem sem parar, com improvisações dos atores e encontros inusitados. Quatro câmeras digitais de vídeo sincronizado foram usadas para filmar os personagens principais. A tela é dividida em quatro; cada quadro acompanha os protagonistas, contudo, eles não permanecem sempre no mesmo quadro, pois as histórias se entrecruzam.

Nossa atenção é voltada para a janela que apresenta o motivo, pois, enquanto algo fundamental acontece em um quadro, outro exhibe apenas um personagem fumando um cigarro. Pode-se comparar a atuação espectral do filme a de um canal televisivo. Se cansarmos de uma das janelas, podemos passar a seguir outra, e, assim, segue todo o filme; é como se trocássemos de canal nos intervalos comerciais. Além disso, diferentes pontos-de-vista são explorados no filme, como na cena em que dois personagens se cruzam implicando em dois enquadramentos diferentes. *Timecode* é um “docu-drama”, um filme de vigilância que registra 90 minutos da vida de seis personagens.

Esta multiplicação de janela exibidas simultaneamente torna a montagem espacial em detrimento ao tempo. Ou seja, o regresso às janelas, recortes ou

⁹Cabe colocar aqui, que para discernir o tipo de imagem utilizada no filme *Timecode* esta pesquisa necessitaria de um estudo mais extenso. Não cabe a este trabalho, pelo menos neste momento, discutir se o filme apresenta imagens sensório-motoras ou óticas sonoras puras, já que demandaria um estudo mais profundo acerca do filme. Nesta primeira etapa, interessa-nos o tipo de montagem pelo qual o filme se lança.



justaposição da estética da vídeoarte de 1960 e 1970 (Dubois, 2004). Como afirma Paulo Viveiros (2007, p. 46):

É um regresso à estética do “quadro” que abole o fora de campo e espacializa o tempo distribuindo-o pela superfície do ecrã, por intervenção do cluster visual da imagem dividida, em partes iguais, ou em diferentes dimensões. A montagem espacial pode ser vista como uma estética das múltiplas janelas das imagens informáticas. A lógica da substituição, característica do cinema, dá lugar à lógica da adição e da co-existência, nada é desaproveitado nem apagado.

Isto é, não mais a montagem tradicional do cinema em planos seguidos por outros, gerando, assim, os significados, como a “montagem-rei” de Eisenstein (Metz, 1972), no qual direciona a construção fílmica no espectador, ou seja, a montagem usada, na maioria das vezes, para impor os significados da narrativa (efeito Kulechov).

Timecode assemelha-se ao trabalho de Lars von Trier durante o réveillon de 2000 por meio da parceria de seis canais televisivos dinamarqueses. O diretor do movimento do Dogma 95 filmou dramas improvisados nas ruas de Copenhague que foram exibidos nos canais simultaneamente, contudo, de maneira distinta, ou seja, com diferentes planos e enquadramentos.

INTERATIVIDADE POR MEIO DO HIPERTEXTO: O LIVRO DE CABECEIRA

Pode-se verificar no filme “O Livro de Cabeceira” (*The pillow book*) de 1996 vários elementos que configuram a interatividade através da sobreposição de janelas na quais funcionam como intertextos. As personagens principais da narrativa existem na trama de forma virtual, uma vez que suas relações acontecem mediante as imagens intertextuais do livro de cabeceira. São histórias paralelas unidas pelo intertexto.

Esta intertextualidade presente no filme é recorrente na obra de Greenaway, como em “O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante” (*The cook, the thief, his wife and her lover*) de 1989, filme este já discutido extensamente por Wilton Garcia.



O que vai nos interessar aqui é a justaposição de telas que funcionam como “nós” de significações originando diferentes interpretações no espectador. Ou seja, a sobreposição de janelas em “O livro de cabeceira” acontece de distintas maneiras¹⁰, como através das cores semelhantes e contrastantes. Será relevante nesta parte da pesquisa a utilização de intertelas como hipertextos, isto é, links que proporcionam caminhos interferindo na construção de novas interpretações.

A partir de Pierre Lévy, compreende-se o hipertexto como uma rede rizomática de significações que modelam e interferem no universo dos sentidos do espectador.

Tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, sequências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. (LÉVY, 2004, p. 33)

Com isso, verifica-se que determinadas intertelas objetivam detalhar a cena exibida, isto é, trata-se do mesmo motivo, mas transmitido a partir de planos diferentes, o que atualiza o sentido da imagem. Como na cena em que a pele com grafias é retirada do corpo para a montagem do livro. Percebe-se nesta cena planos detalhes da produção do livro, como o corte e a colagem das páginas.

Desta forma, compreende-se a intenção de Greenaway em proporcionar ao espectador a construção de diferentes interpretações, fica ao cargo desse leitor e a partir de sua bagagem cultural a edificação dos sentidos. Ou seja, o cineasta privilegia a sobreposição de telas a favor do não direcionamento do olhar espectral, em contraposição a montagem linear tradicional do cinema.

Pode associar esta composição da imagem fílmica greenawayana à tradição pós-moderna do hipertexto que celebra a não hierarquia do autor admitindo a pluralidade dos significados e assim confluindo na liberdade de interpretação do espectador/leitor (Janet Murray, 2003).

¹⁰ Ver “A interatividade, virtualidade e imersividade: a participação na obra de arte contemporânea” dissertação de Venise Paschoal de Melo, 2008.



Em outras palavras, a multiplicação de janelas rompe com a linearidade da montagem cinematográfica, neste caso não depende do diretor apontar os significados da narrativa, esta advém da imersão do espectador nas variáveis apontadas pelo cineasta, ou seja, das múltiplas intertelas. Como se o espectador fosse o navegador e mapeasse a narrativa através do olhar. Isto fica claro na passagem a respeito da organização do quadro imagético no contemporâneo enunciado pelo pesquisador Nelson Brissac Peixoto (1993, p. 250):

Superação do universo retiniano. A imagem não é mais constituída em função de um ponto de observação – a perspectiva retiniana. Mas como um quadro que se apresenta segundo vários pontos de vista (distâncias, dimensões) diferentes e simultâneos. Em vez de cine-olho, o cego visionário, a imagem como algo a ser montado, articulado.

Nesse âmbito, tanto n’O livro de cabeceira como no *Timecode*, a interface que promove o diálogo entre o ser humano e a máquina – a interatividade – pode ser a sobreposição das telas, ou melhor, a própria tela, tal como as obras do Transcinema. Com isso, segundo a pesquisadora de dispositivos audiovisuais, Victa de Carvalho, a imagem conduz a experiência do espectador, ela torna-se imagem-experiência¹¹, convocando a presença sensório-motora do público, lembrando que esta interatividade não depende necessariamente do manejo das interfaces, como o mouse e luvas de realidade virtual.

CONCLUSÃO

Com isso, percebe-se a relação entre a multiplicação de janelas no filme *Timecode* e a sobreposição de intertelas em “O livro de cabeceira” e o Transcinema, na medida em que a interatividade incide no cerne da própria tela. A interatividade acontece uma vez que cada espectador-participador realiza sua própria lógica de associação remetente as imagens encadeadas pela montagem simultânea. Ou seja, a interatividade sem o uso de interfaces outras além da tela, isto é, a tela como interface para a interatividade.

¹¹ “Chamamos aqui de imagem-experiência a experiência que se dá através do próprio dispositivo, mas que não está nem no dispositivo, nem na imagem, nem no observador e sim nessa interrelação. A imagem-experiência corresponde a essa possibilidade de produção e de interferência.” (CARVALHO, Victa de, 2006, p. 145)



Para este tipo de produção ter sua recepção efetiva é necessário um espectador capaz de compreender os novos parâmetros de leitura, ser acostumado aos novos fluxos da informação, à recente lógica do espaço politópico (imagens e sons advindos de diferentes contextos configurados no mesmo quadro) e à simultaneidade das imagens.

Nesse sentido, o espectador-participador adquire a função de narrador da obra, ao invés da narração linear em que sua participação é mínima. Isto vai de encontro com as atuais tendências proporcionadas pelas novas tecnologias em promover o público a sujeito-do-enunciado da narrativa, como acontece nas realidades virtuais, nos games, nas obras imersivas, no Neurocinema, nas propostas de TV interativa, entre outros.

Além disso, fica como proposta deste trabalho analisar, em outro momento, a fundo a estética do filme “O Livro de Cabeceira” no qual proporciona sua interatividade, com estudo das cenas que apresentam os contrastes das cores, a montagem em mosaico e em janelas, implicando numa nova percepção do espectador. Sendo assim, faz-se também necessário uma análise da forma como a imagem é tratada, uma vez que ela pode permitir a formulação de pensamento individualizado, por meio da imagem-tempo segundo Gilles Deleuze.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BETTETINI, Gianfranco. **Semiótica, computação, gráfica e textualidade**. In: Imagem-máquina, André Parente, Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. p. 65-71
- CAIRES, Carlos. **Da narrativa fílmica interactiva Carrossel e Transparências: dois projectos experimentais**. In: Estéticas do digital: cinema e tecnologia, Manuela Penafria e Índia Mara Martins (org), LabCom, 2007. p. 33-48
- CARVALHO, Victa de. O dispositivo imersivo e a Imagem-experiência. **Eco-pós**, Rio de Janeiro, v.9, n.1, jul. 2006. p. 141-154.
- COUCHOT, Edmond. **Da representação à simulação**. In: Imagem-máquina, André Parente, Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. p. 37-48
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo e Godard**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- DELEUZE, Gilles. **Cinema II: A Imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2007.
- GREENAWAY, Peter. **Toward a re-invention of cinema - Cinema Militans Lecture**. 28/09/2003. Disponível em <<http://petergreenaway.org.uk/essay3.htm>>. Acessado em 28/04/2010.



KERCKHOVE, Derrick de. **O senso comum, antigo e novo**. In: Imagem-máquina, André Parente (org), Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. p. 56-65

LEÃO, Lúcia (org). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Editora Senac, 2005.

LÉVY, Pierre. **A metáfora do hipertexto**. In: _____. As tecnologias da inteligência. São Paulo: Editora 34, 2004. p. 21-74

MACIEL, Kátia. **Transcineamas e a estética da interrupção**. In: *Limiares da Imagem*, Antonio Fatorelli e Fernanda Bruno (org), Rio de Janeiro: MAUAD, 2006.

_____(org). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

MANOVICH, Lev. **¿Qué es el cine digital?** Disponível em: <<http://www.upv.es/laboluz/revista/>> Acessado em 26/04/2010.

MELO, Venise Paschoal de. **Interatividade, Virtualidade e imersividade: participação na obra de arte contemporânea**. 2008. 121f (Departamento de Letras). Centro de Ciências Humanas e Sociais, UFMS, Campo Grande, 2008.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itáu Cultural: Unesp, 2003.

METZ, Christian. **A significação do cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

PARENTE, André. **Os paradoxos da imagem-máquina**. In: _____(org) Imagem-máquina. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. p. 7-35.

_____. Cinema e Tecnologia digital. **Lumina**, Juiz de Fora, v.2, n.1, p. 1-17, jun. 1999.

PEIXOTO, Nelson Brissac. **Passagens da imagem: pintura, fotografia, cinema, arquitetura**. In: Imagem-máquina, André Parente (org), Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. p. 237-252.

VIVEIROS, Paulo. **Espaços densos: configurações do cinema digital**. In: Estéticas do digital: cinema e tecnologia, Manuela Penafria e Índia Mara Martins (org), LabCom, 2007. p. 33-48

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. <www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/ExpandedCinema.html> Acessado em 26/04/2010