

**Carlos Federico
Buonfiglio Dowling**
Universidade Federal da
Paraíba
João Pessoa, PB, Brasil

ROTEIROS DADOS: REALIDADE VIRTUAL INTERATIVA EM DATA DRIVEN_A ESCRITA DO DEUS

GUIONES DADOS: REALIDAD VIRTUAL INTERACTIVA EN DATA DRIVEN_LA ESCRITURA DEL DIOS

RESUMO

O presente artigo trata das *relações assimétricas* (SIMONDON, 2020.a) estabelecidas no interior de sistemas narrativos audiovisuais roteirizados em *obras cinematográficas digitalmente expandidas* (SHAW, 2005), utilizando tecnologias de imersão interativa conjuntamente com elementos de Inteligência Artificial em protocolos de *data driven* (STUTZ, 2006). As análises aqui propostas e apresentadas circundam o processo de desenvolvimento da fase de roteirização do primeiro tratamento do filme-instalação ficcional em Realidade Virtual Interativa [RVi], A ESCRITA DO DEUS (Dowling, 2020), obra em fase de desenvolvimento de tratamentos do roteiro expandido por tecnologias do audiovisual digital.

Palavras-chave: Roteiro RV, Roteiro Digitalmente Expandido, Data Driven.

ABSTRACT

Este artículo trata sobre las *relaciones asimétricas* (SIMONDON, 2020.a) establecidas dentro de los sistemas narrativos audiovisuales a través del guión en *obras cinematográficas expandidas digitalmente* (SHAW, 2005), utilizando tecnologías de inmersión interativa junto con elementos de Inteligencia Artificial en protocolos de *data driven* (STUTZ, 2006). Los análisis propuestos y presentados aquí rodean el proceso de desarrollo de la fase de guion del primer tratamiento de la película-instalación de ficción en Realidad Virtual Interactiva [RVi], LA ESCRITURA DE DIOS (Dowling, 2020), un trabajo en desarrollo de tratamientos del guión expandido mediante tecnologías audiovisuales digitales.

Keywords: Guión RV, Guión Digitalmente Expandido, Data Driven.

Recebido: 15/03/2021 / Aprovado: 14/04/2021

Como citar: DOWNLING, Carlos Federico Buonfiglio. Roteiros Dados: realidade virtual interativa em Data Driven_A Escrita Do Deus. Revista GEMINIS, v. 12, n. 1, pp. 178-194, mai./ago. 2021.

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 3.0 Internacional.

1. ROTEIRO DADO

O presente artigo surge derivado de projeto de pesquisa doutoral recentemente qualificado e versa sobre relações assimétricas (SIMONDON, 2020.a) estabelecidas no interior de sistemas narrativos audiovisuais roteirizados em obras cinematográficas digitalmente expandidas (Shaw, 2005), utilizando especificamente tecnologias de imersão interativa, utilizadas conjuntamente com elementos de Inteligência Artificial em protocolos de *data driven*, brevemente descritos pelo autor, no trecho aqui livremente traduzido, se reportando à linguagens de programação computacional: “frequentemente chamada de linguagem orientada a dados [data driven] - as instruções do programa descrevem os dados de entrada para combinar e processar, em vez de uma sequência de etapas do programa, como é o caso de muitas linguagens” (STUTZ, 2006, p. 3).

Deixando mais claro o conceito de uma linguagem computacional orientada a dados, aqui analisada em suas aplicações voltadas a processos de composição de ficções audiovisuais, torna-se muito pertinente invocar o estudo do filósofo das tecnologias Yuk Hui, numa análise muito elucidativa a partir da etimologia do termo *dado*, *dados*, aqui em livre tradução:

Quando examinamos o termo “dados” dificilmente reconhecemos que sua raiz latina *d_a_t_u_m* _ originariamente significa “[uma coisa] dada”; a palavra francesa para dados *d_o_n_n_ée*_, tem esse significado também. Se os dados são as coisas dadas, o que dá os dados? Essa é a pergunta tanto para os estudiosos dos objetos naturais como para os dos objetos técnicos; para os objetos naturais o dado está aproximadamente relacionado aos dados sensoriais; dos teóricos dos objetos técnicos acima citados, Heidegger tenta propor o dar-se como a condição de aparição do mundo que dá lugar à uma nova interpretação da relação entre seres humanos e coisas. Mas temos de reconhecer que desde 1964 a palavra dado tem tido um significado adicional: “informação computacional transmissível e armazenável”. (HUI, 2017, p. 89)

Assim ampliando ainda a clareira conceitual sobre o conceito basilar para o presente artigo, *data driven* deve ser entendida como processos computacionais baseados em protocolos orientados ou dirigidos por dados.

As análises aqui propostas e apresentadas circundam o processo de desenvolvimento da fase de roteirização do primeiro tratamento do filme-instalação ficcional em Realidade Virtual Interativa [RVi], A ESCRITA DO DEUS (DOWLING, 2020), que atualmente encontra-se em fase de desenvolvimento de tratamentos derivados do roteiro, além de atividades de pré-produção junto às equipes criativas de TI. Tal roteiro é uma livre adaptação do conto homônimo de Jorge Luis Borges, e o seu processo de desenvolvimento e produção é financiado através de mecanismos de

fomento do governo federal, através do Fundo Setorial do Audiovisual – FSA, e mais recentemente através de recursos emergenciais oriundos da Lei Aldir Blanc, em um edital estadual.

Neste estudo apresentaremos brevemente alguns procedimentos utilizados e desenvolvidos para reinventar uma escrita dramatúrgica audiovisual embebida e mesmo expandida, quando não geneticamente inspirada, pelas tecnologias digitais, que perfazem uma cultura digital, eminentemente em uma sociedade datificada, buscando a composição de *narrativas audiovisuais datificadas*, levando em conta a busca da instauração de sistemas narrativos de *indeterminação controlada*, buscando refletir sobre a dinâmica de estabelecimento de *relações assimétricas* no interior de processo de *individuação* (SIMONDON, 2020) de um *sistema narrativo cibernético*.

2. ROTEIROS, DADOS, INDIVIDUAÇÕES

Mayer-Schoenberger e Cukier (2013, p. 2) brevemente definem a *datificação* como sendo “A transformação da ação social em dados quantificados online, permitindo assim o rastreamento em tempo real e análise preditiva”. Assim, o que chamamos aqui de *narrativas audiovisuais datificadas* podem ser brevemente descritas como composições ficcionais audiovisuais que estabeleçam sistemas narrativos cibernéticos¹, com sinais variáveis de entrada e saída que acionam, ativam e/ou desativam procedimentos narrativos e de narração, ativados inicialmente por um sinal de entrada estipulado por dados externos não presentes no sistema narrativo em seu estado originário.

Assim, literalmente com dados pessoais externos ao sistema narrativo audiovisual ficcional, coletados de uma espectadora agora potenciada como interagente (MURRAY, 2003), um roteiro audiovisual em nova forma e tipologia será criado, buscando alternativas ao modelo do relato dramático da tradição aristotélica, progressivo e linear, estabelecendo formas de criação de ficções em modos não lineares e descontínuos, alternados com zonas de narrativas lineares e contínuas, respondendo às novas potências de complexidade advindas com as tecnologias digitais e as redes computacionais galgando escalas ubíquas, estabelecendo para isso sistemas narrativos cibernéticos.

Tais *narrativas audiovisuais datificadas* respondem a novas tipologias de criação e reflexão sobre conteúdos audiovisuais ficcionais em novos modelos da era digital, como apontado

¹ Tal conceito é proposto e detalhadamente desenvolvido na pesquisa da tese de doutoramento KINE DATA, do mesmo autor recentemente qualificada junto ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFRJ.

por Dourish e Gómez Cruz em estudo de 2018 intitulado *Narrativas Datificadas e Ficção*, aqui em livre tradução:

Dados contam histórias na forma como são animados, explicados, oferecidos e compartilhados (GABRYS et al., 2016; SHARON; ZANDBERGEN, 2017). Papacharissi (2015) usa o termo “oralidade digital” para descrever as maneiras com que os dados são embarcados em narrativas que produzem conhecimentos situados. A maneira como os dados funcionam geralmente dependem crucialmente da maneira em que podem ser narrados, e na forma com que essas narrativas lidam com o que Pink et al. (2018) descrevem como “incompleto, contingente e fraturado personagem de dados digitais”. Como Veel (2018) nota de forma importante, o entrelaçamento contínuo de dados e narrativa não apenas constitui um reenquadramento dos dados, mas também parte de uma reformulação das narrativas e práticas narrativas. (DOURISH; GÓMEZ CRUZ, 2018, p. 1).

As práticas dos roteiros cinematográficos, em sua versão hegemônica-industrial que abarcou grande parte do século passado, definindo mesmo um modelo idealizado e canônico de cinema, respondem em grande medida às convenções dramáticas aristotélicas. Mas a partir das últimas décadas o cinema, entendido a partir de então como forma convergente e amplificada como arte audiovisual digitalmente expandida, deve lidar com a busca e necessidades de novos métodos e metodologias que possam bem e melhor lidar com as novas demandas semióticas trazidas pelas tecnologias digitais imersivas e de interação em protocolos de inteligência artificial IA, circunscrevendo o escopo de atenção para o processo de *individuação* na *Realidade Virtual Interativa* [RVi], derivando para os decorrentes procedimentos de *transindividuação* ficcional-narrativa.

É fundamental melhor apresentar e definir alguns dos conceitos acima citados, sendo inicialmente estabelecidos pelo filósofo francês Gilbert Simondon em seu livro *A individuação à luz das noções de forma e de informação* (2020.a), aqui derivadas e transduzidas para os estudos de narratologia, especificamente circunscritas ao campo dos estudos das tecnologias audiovisuais digitais e computacionais.

Simondon é um filósofo fundamental da segunda metade do século XX, e representa uma importante e inovadora aproximação e interpolação entre os campos de estudo e saberes das ciências ditas *duras* e *naturais* com o campos das *ciências humanas*, e a sua abordagem dos processo de informação são da mesma forma fundamentais para melhor pensarmos relações complexas da comunicação e das tecnologias de informação na era digital e datificada que presenciamos e vivenciamos, circunscritas pelo presente artigo na descrição analítica do processo

de criação e desenvolvimento de um sistema de controle ficcional, aqui nominado sistema narrativo cibernético .

Para Simondon os conceitos tradicionais de pensar uma metafísica da individualidade são limitados e incompletos por pretenderem entender indivíduos como formas idealmente estabilizadas. Cria assim a noção da individuação pensando em sistemas metaestáveis, conceito transposto da biologia e física, onde são as relações assimétricas estabelecidas no interior do sistema que determinam processos transdutivos e dinâmicos de individuação. Me apropriro dos conceitos de *estado metaestável* e *relações assimétricas* para conceber a roteirização de obra de Realidade Virtual Interativa [RVI] como processo de criação e estabelecimento de sistema ficcional de indeterminação controlada, gerando modelos narrativos *de controle cibernético*. Entenda-se aqui a *narrativa cibernética* como sistemas instituídos partindo do conceito de entradas e saídas de sinais que controlam a informação, individuando sistemas dinâmicos que respondem a parâmetros variáveis individualizados, constituindo *processos narrativos transindividuais*.

Vale aqui a apresentação brevemente detalhada do conceito de *transindividuação* a partir do mesmo estudo de Simondon, que conceitua a noção de meios pré-individuais, que antecedem a individuação através de relações estabelecidas em sistemas ou estados metaestáveis, potenciando o devir do *caráter transindividual da significação[sentido/significado]*, aqui melhor explicada em livre tradução da edição argentina:

A existência do coletivo é necessária para que uma informação seja significativa. (...) Receber uma informação é de fato, para o sujeito, operar em si mesmo uma individuação que cria a relação coletiva com o ser de quem provém o sinal. Descobrir o significado da mensagem que proveem de um ser ou de vários seres é formar com eles o coletivo, é individuar-se com eles através da individuação de grupo. Não existe diferença entre descobrir um significado e existir coletivamente com o ser em relação ao qual o sentido é descoberto, posto que o significado não é do ser, senão que ocorre entre os seres, ou melhor através dos seres: é transindividual. (SIMONDON, 2009, p. 371)

Assim, o presente processo de análise reflexiva estuda como o desenvolvimento do roteiro em RVI de A ESCRITA DO DEUS concebe e estipula gatilhos e freios para potenciar *processos de transindividuação narrativa*, através de dispositivos e tecnologias digitais audiovisuais e de IA. É importante destacar que tal processo envolve o planejamento da constituição de relações assimétricas (Simondon, 2020.a) estabelecidas entre entes humanos e não-humanos, mediados através de algoritmos de processo consecutivo da escrita de programação computacional e de dispositivos de *data driven*, abaixo detalhados.

3. ROTEIROS NÃO DADOS, A ESCRITA DO DEUS DARÁ

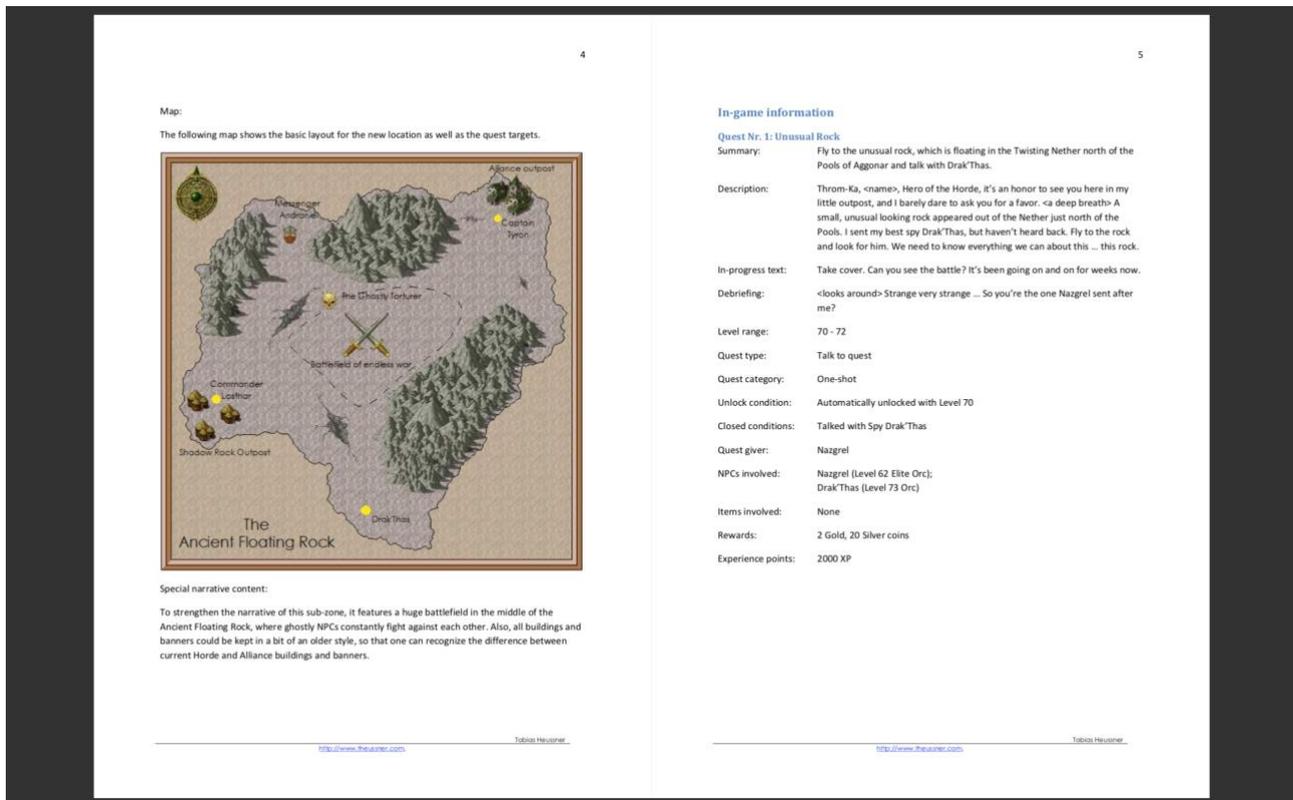
O ponto de análise focal do presente artigo, como acima brevemente relatado, está circunscrito em torno ao processo de criação, desenvolvimento e produção da obra audiovisual *interativa-imersiva em Realidade Virtual (RVi)*, acrescida de elementos de programação baseados em Inteligência Artificial (IA), da obra ficcional de animação gráfica *A ESCRITA DO DEUS* (Dowling, 2020), especificamente no aspecto que envolvem os processos de criação e desenvolvimento buscando os limites da relação contígua e expansível entre as tecnologias e a própria linguagem cinematográfica, como constituída e estabilizada pelas experiências estético-semióticas que atravessaram o século XX, com as potências de inovação e promessas de metamorfose representados pelas tecnologias de realidades digitalmente alteradas, operadas pelo audiovisual expandido.

No campo das práticas das narrativas baseadas em sistemas de videogames, popularmente conhecidos como videogames ou games, e decorrentes estudos no que se denomina de processos de *gameficação*, temos o advento do *GDD – Game Design Document*², que não deve ser entendido simplesmente como documento análogo ao roteiro cinematográfico literário, devendo ser compreendido em suas diversas demandas e diferenças como literatura instrumental (Córdoba, 2008). Uma breve descrição do GDD é feito com base nos escritos de Schuytema (2008), como referenciados na *Revista GDD*, desenvolvida pelo *SENAC RS* para um curso de *Planejamento de jogos digitais para multiplataformas*: “O GDD deverá conter as regras do jogo, a descrição e imagens das personagens e cenário, o leiaute de telas, HUDs ou Head Up Displays, com informações de vida, munição, itens colecionáveis, além de outros itens que serão descritos aqui.”

Usualmente os acima referenciados GDDs trabalham partindo de premissas pautadas em apresentações e soluções de design gráfico, usualmente determinadas por demandas muito específicas de um modelo de produção e desenvolvimento industrial, que acaba determinando as bases de criação dramático-narrativas em fundamentos primordialmente de fluxo de exploração comercial de um modelo industrial exploratório, pautado por lógicas expansionistas da indústria do entretenimento.

² https://en.wikipedia.org/wiki/Game_design_document

Figura 1: sample de GDD de *A World of Warcraft sample quest chain* escrito por Tobias Heussner.

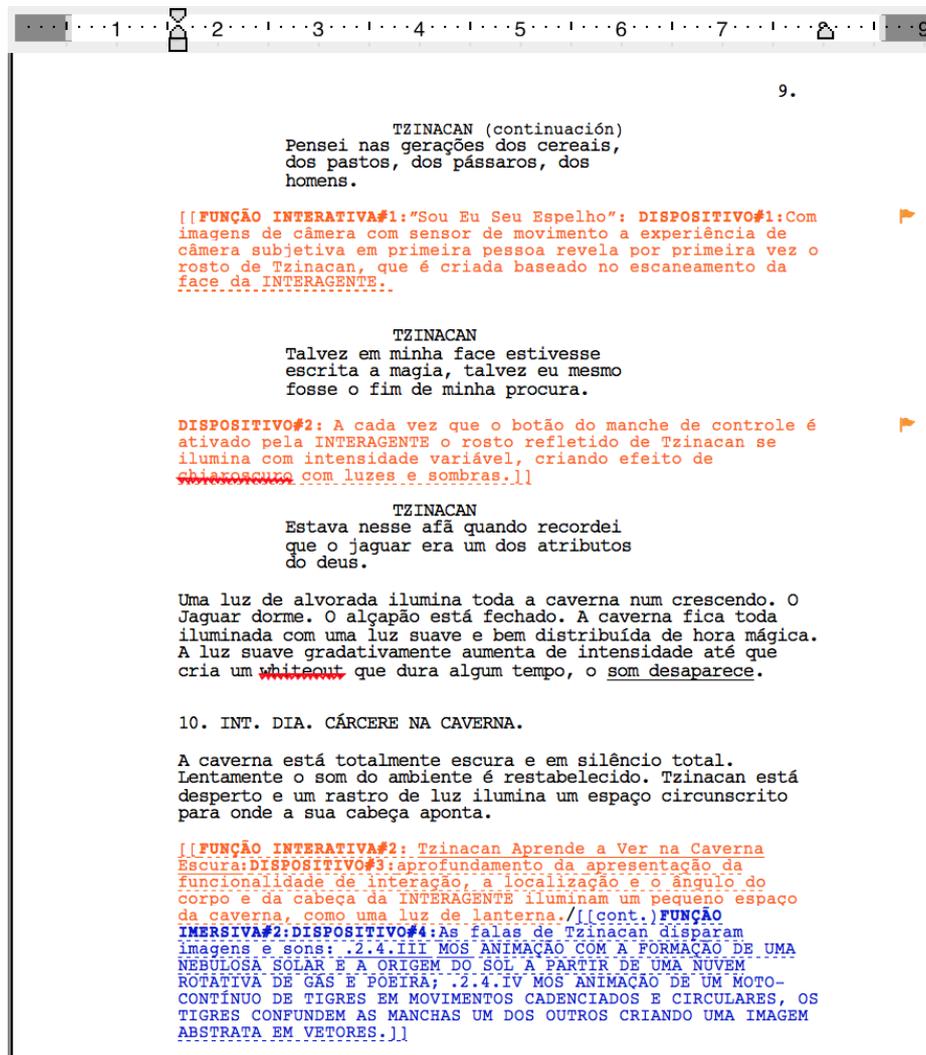


Disponível em: <http://www.theussner.com/>. Acesso em 13 de março 2020.

É importante entender que vivenciamos processos dinâmicos e de complexificação metodológicas, com o aparecimento de simultâneos e fluidos modelos de roteirização que respondem às novas demandas semióticas originadas com as novas possibilidades de amplificação exponencial da imersão e da própria interação audiovisuais. Ao mesmo tempo, não considerei os modelos inicialmente encontrados de GDDs no campo dos game contando com formatos e formatações que levassem em conta e atendessem as demandas específicas do projeto em desenvolvimento do filme-instalação em RV e *data driven*, A ESCRITA DO DEUS (Dowling, 2020), que estabelece mais pontos de conexão com roteiros de filmes experimentais e de vanguarda, mais especificamente com processos de roteirização de um filme-instalação.

Fez-se assim necessário o desenvolvimento de formatos específicos de codificação e descrição para criar de forma simultânea as zonas de ativação das tecnologias de imersividade e interatividade digitais, assim como os dispositivos de *data driven* operados em protocolos de IA. Tal codificação na escrita do roteiro em desenvolvimento é representada pela utilização de tamanho e cores das respectivas fontes das informações acerca da utilização dos dispositivos de imersão, interação e IA, como ilustrado pela imagem abaixo:

Figura 2: captura de tela de página do primeiro tratamento roteiro literário em RV de A ESCRITA DO DEUS com indicação de Dispositivos de Imersão e Interação.



Fonte: Reprodução do autor.

Segue uma sucinta descrição da simples codificação criada e aplicada ao desenvolvimento do roteiro em RVi de A ESCRITA DO DEUS. O roteiro segue os padrões de formatação de um roteiro literário ficcional canônico convencional, utilizando as predefinições do software de roteirização *Final Draft 10*, acrescido de elementos distintivos de diferenciação do restante do roteiro para as rubricas relativas às tecnologias imersivas, interativas e de inteligência artificial. Assim, as indicações da tecnologias de imersividade são apresentadas na cor azul, em um tamanho inferior da mesma fonte utilizada para as rubricas convencionais das descrições dramáticas. Já as indicações relativas às tecnologias de interatividade seguiram o mesmo padrão de mesma fonte em tamanho menor, sendo coloridas na cor laranja. Tal codificação visa guiar a construção do roteiro do filme-instalação em RVi e IA, instituindo um modelo de documento que atenda simultaneamente

às demandas da equipe de criação artística e da equipe de programação de tecnologias de informação, compondo uma ferramenta híbrida de articulação entre as distintas equipes desenvolvedoras, visando priorizar e valorizar tal relação criativa.

A ESCRITA DO DEUS é uma ficção curta do escritor Jorge Luis Borges, onde temos a construção de sua fabulação num ambiente de reconstituição histórica através da criação de uma personagem ficcional, o mago maia *Tzinacán*, que é massacrado e aprisionado pela personagem real do conquistador invasor espanhol *Pedro de Alvarado*, notabilizado pelos saques, achques e assassínios brutais dos povos originários da região que viria ser conhecida como Guatemala, na fronteira com o México.

Assim, o roteiro em RVi A ESCRITA DO DEUS aprofunda e expande as noções de imersão e interação, marcos desde a origem do cinema enquanto técnica, programando vias guiadas por uma estética minimalista, enquanto experimenta a prática do conceito da criação de uma metodologia de técnica narrativa que incorpore conceitos e definições filosóficas como macrotemas para basear as escritas dramáticas e de programação computacional, buscando uma síntese entre a trama e as redes tecnológicas que as urdirão, buscando um entrelaçamento efetivo.

Dessa forma, o conto de Borges é transposto para uma vivência narrativa audiovisual imersiva em primeira pessoa, cuja composição será intensificada pelo uso das armações de óculos de realidade virtual [RV], onde o fluxo de consciência do narrador original *Tzinacán*, é feito narração hiperpersonalizada, numa busca experimental de expandir a experiência da ficção literária originária.

O problema a ser resolvido pelo processo de criação é o de estabelecer uma codificação comum entre as pulsões narrativas, filosóficas e da programação computacional, ou como estabelecer novos códigos a serem desmontados, quebrados ou quiçá decifrados. Não é coincidência ser um dos temas na criação de Borges em *A Escrita do Deus*, especificamente o desejo de uma *desencriptificação*, o que Flusser (2007) alinha de *de-signar* [literalmente libertar o signo], que aqui é apresentado como matriz e motor central para as bases da programação de um roteiro expandido, interativo e imersivo.

4. REALIDADE VIRTUAL, INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

A respeito da aplicação experimental da Inteligência Artificial [IA], até o dado momento de desenvolvimento do roteiro, foi concebida uma sequência, não por coincidência a cena de ápice dramático, onde o espectador-interagente performará ação constitutiva de criação de gráficos e desenhos, variáveis e componentes de uma *zona de indeterminação controlada* (Simondon, 2020.a)

baseada em seus dados digitais pretéritos, adensada com informações bio-fisiológicas [altura e peso] e dos rastros de movimentação, ritmo e controle aplicados pela espectadora-interagente até aquele momento da experiência de jogo-interação.

Abaixo seguem dois trechos da primeira versão do roteiro de filme-instalação em RVi A ESCRITA DO DEUS, utilizando recursos de *data driven*, onde literalmente através de *dados dirigidos* ou ações de controle de operações definidas a partir de dados pré-existentes aplicados, instituindo o *sistema de narrativa cibernética* aqui proposto:

[[FUNÇÃO INTERATIVA#4: A Luz do Som Dado: DISPOSITIVO#1: Utilizar a programação por *Data-Driven* para definir os parâmetros da Trilha Sonora a partir dos dados da INTERAGENTE requeridos na fase pré-imersiva [coletar dados de mídias sociais e afins] adicionados ao histórico de movimento, ritmo e comportamento da INTERAGENTE até o dado momento da vivência no sistema narrativo. A fala de Tzinacán começa a repetir em loop o fragmento “Mas de uma vez gritei...”, os loops do fragmento vão se entrelaçando até tornar-se apenas a palavra “gritei”. Aparece a orientação visual escrita “GRITAR”, que logo se transforma através de animação na palavra “GRITO”, e logo se transforma na palavra “GRITE...”. DISPOSITIVO#2: Assim que a INTERAGENTE emitir algum som vocal tal som interrompe o som anterior, e todo e qualquer som vocalizado pela INTERAGENTE passa a compor o novo som repetido em loop. Depois de alguns momentos esse som novo gerado gradativamente diminui até desaparecer. (DOWLING, 2020, p. 11)

O trecho acima apresentado trabalha específica e prioritariamente com os signos sonoros para incitar as interações definidas pelos dados gerados e trazidos pelas espectadoras-interagentes, visando a individuação de uma vivência narrativa e estética única e irrepetível, potencialmente gerada e transformada pelo acontecimento da obra audiovisual, agora estabelecendo um *sistema narrativo metaestável de transindividuação*. A seguir apresentamos o outro trecho do roteiro, onde os dados dirigidos ativam os signos visuais, que interagem em camadas com os signos sonoros anteriormente ativados, estabelecendo a interação imersiva audiovisual baseada em *dados-dirigidos*:

[[FUNÇÃO INTERATIVA#5: “A Infinita Concatenação dos Fatos”: DISPOSITIVO#3: Utilizar a programação por *Data-Driven* para definir os parâmetros do disparo e concatenação de SEQUÊNCIAS DE IMAGENS ANIMADAS a partir dos dados da INTERAGENTE requeridos na fase pré-imersiva [coletar dados de mídias sociais e afins] em uso simultâneo com a ativação do botão do manche de controle. (O dispositivo#1 funciona simultaneamente com os dispositivo#2 e #3).]] (DOWLING, 2020, p. 12)

5. PRÉ-IMERSIVIDADE [MEIOS PRÉ-INDIVIDUAIS], INDIVIDUAÇÃO, PÓS-IMERSIVIDADE [TRANSINDIVIDUAÇÃO]

Uma decisão procedimental destacada no processo de roteirização em RVi aqui analisado

aborda diretamente a reafirmação e a *praxis* de uma política de transparência, visibilidade e respeito aos dados digitais pessoais previstos a serem utilizados pelo *sistema narrativo cibernético* concebido e desenvolvido conjuntamente ao roteiro dramático. Assim, uma ação fundamental aplicada ao processo de concepção do supracitado roteiro visa uma pedagogia frente ao exponencial crescimento de protocolos de *controle datificado*, que é o de expor, nominar e provocar reflexão sobre um uso moral³ e cuidadoso dos dados digitais pessoais.

Tal ação pedagógica de distanciamento ocorrerá em duas fases distintas da experiência-visionamento do filme-instalação RVi, alternadamente em sua fase pré-imersiva e pós-imersiva. Inicialmente na fase pré-imersiva será apresentada uma breve apresentação em animação gráfica, emulando o estilo que se aplicará na fase imersiva, descrevendo como os dados pessoais cedidos serão utilizados, estabelecendo uma franca oposição aos usuais termos de uso em letras miúdas das tecnologias disponibilizadas, normalmente assinados sem leitura.

O estágio principal de individuação do filme-instalação em RVi será assim composto por uma estrutura base pré-moldada que simula cenograficamente a locação de uma caverna que aprisionará o protagonista, o mago maia-quiché Tzinacan, a posteriori, no cenário virtualmente programado, ativando assim, em conjunto com a iluminação e sonorização, um estado imersivo contínuo e transicional do estágio de pré-imersão, buscando uma sensibilização ambiental que anteceda ao estado de imersão sensorial total e alienada espacialmente, com a ativação dos óculos e visores do *headset* de Realidade Virtual. A partir desse estágio os dispositivos imersivos de Realidade Virtual iniciam a ocupar a função central, em uso contíguo de dispositivos de interação ativados por dois manches-controles manipulados pela espectadora-interagente. A narrativa é narrada em primeira pessoa, através de uma câmera subjetiva que revela o ponto de vista do personagem protagonista, Tzinacan, ou o animal antagonista, um Jaguar, sendo a escolha do ponto subjetivo de visionamento ativada pela espectadora-interagente.

O roteiro literário, cujos dois breves trechos foram acima citados, é planejado de forma a apresentar de forma gradativa e evolutiva diversos estágios de apresentação de usabilidade e dispositivos imersivo-interativos, fazendo com que a espectadora-interagente apreenda as possibilidades de interação ao mesmo tempo em que o estado de contemplação-imersiva é ativado paulatinamente em consonância e articulação com o desenvolvimento dramático-narrativo.

Segue mais um breve fragmento para melhor deixar compreender o método de escrita de

³ É digno de nota que a noção de *moral* aqui referida remete ao seu uso através de preceitos da tecnodiversidade, mesmo da busca uma de uma cosmotécnica, como predito por Yuk Hui (2020), não devendo ser confundida com a noção de *moralidade* como popularizada através do pensamento dualista judaico-cristão.

blocos dramático-narrativos, destacando a relação entre rubricas indicativas de dispositivos de imersão, apresentando o método de planejamento gradual de dispositivos de imersão, assim como de interação, como acima citados:



Enquanto transcorrem as sequências de apresentação inicial e decorrentes derivações de aprendizado imersivo-interativo, como exemplificados pelo trecho acima destacado, o *sistema narrativo cibernético*, aqui inicialmente concebido e a ser desenvolvido com os devidos scripts de programação de software e embarcados no ambiente do filme-instalação, analisa e prepara ações posteriores, manejando protocolos preditivos baseados nos dados trazidos e gerados em tempo real pela espectadora-interagente, que ocorrerão em estágios culminantes de pico e transições dramático-narrativas, no clímax do segundo para o terceiro ato.

O ponto culminante de interação proposta pelo roteiro se dá quando a espectadora-interagente é convidada, depois de atingir os graus máximos de imersão e de curva de aprendizado e usabilidade, a escrever nas paredes da caverna-prisão virtual, apresentada de forma ubíqua através das duas telas presentes no *headset* de Realidade Virtual, ativando os manches de comando e contando com uma experiência de formas de traço, desenhos e cores preparados de forma individualizada e única, derivadas dos dados pessoais da espectadora-interagente, processados e desenvolvidos como parâmetros definidores de algoritmos que mediarão um processo de arte generativa⁴, integrando assim protocolos de Inteligência Artificial ao *sistema narrativo cibernético* desenvolvido para o filme-instalação A ESCRITA DO DEUS.

Por fim, no estágio pós-imersivo será apresentada e entregue para a espectadora-interagente uma súmula dos dados pessoais digitais coletados e usados algoritmicamente em todo o processo do filme-instalação em RVi. Esses dados serão gerados através da última fase de arte generativa algorítmica, e logo impressos e entregues como um mapa das obras únicas geradas pela experiência audiovisual nas sequências de interação, e podem ser levados pela espectadora-interagente ou descartados e triturados em um vestíbulo preparado para essa finalidade. Ao fim, a espectadora-interagente dará o comando para a ação de apagamento definitivo dos seus dados e rastros digitais utilizados e gerados pelo filme-instalação, não sendo passível de ser desfeita, e a

⁴ Arte [por vezes traduzida por design] generativa, aqui em livre tradução: A arte generativa refere-se à arte que, no todo ou em parte, foi criada com o uso de um sistema autônomo. Um sistema autônomo neste contexto é geralmente um que não é humano e pode determinar independentemente características de uma obra de arte que exigiria decisões feitas diretamente pelo artista. Em alguns casos, o criador humano pode afirmar que o sistema gerador representa sua própria ideia artística, e em outros que o sistema assume o papel do Criador. Disponível em https://en.wikipedia.org/wiki/Generative_art. Acesso em 2 de maio de 2021.

saída da sala de visionamento/experiência fica condicionada a essa ação.

Tal preparação e descompressão de pré e pós imersividade busca dar vazão e atingir intencionalmente os estágios de pré-indivuação, indivuação e transindivuação nos termos simondonianos, acenando assim para a ideia e tensão de uma desconstrução de imagens hegemônicas, primordialmente eurocêtricas, citando os escritos de Stam e Shohat, que destacam a importância de estabelecermos uma *visão não-ingênua* relativa aos marcos das novas tecnologias ao pensar a formulação de novas formas de constituição dos sentidos:

Entretanto, seria ingênuo ter fé exagerada nas novas tecnologias, pois seus custos fazem com que as grandes corporações e os militares sejam os principais grupos que podem explorá-las. Como sempre, o poder está nas mãos daqueles que constroem, disseminam e comercializam os sistemas. Além disso, toda a sofisticação tecnológica do mundo não garante empatia nem cria engajamento político. A inércia histórica da estratificação em raças, classes e gêneros não é apagada tão facilmente. Tampouco se pode esperar que uma pedagogia anti-racista dependa unicamente de empatia. Uma pessoa pode ter uma "experiência" de opressão e concluir apenas que "a vida é assim mesmo" ou "graças a deus não foi comigo". A questão não é apenas a de comunicar sensações, mas a de avançar a compreensão estrutural e engajamento na mudança. (STAM; SHOHAT, 2006, p. 469).

6. A ESCRITA DO DEUS DADÁ – TECNOESTÉTICA

Por outro lado, a teoria Simondoniana de reinvestimento de pontos-chaves de espaço e tempo por objetos técnicos e equipamentos é mais pertinente do que nunca. Conforme disse Simondon, a técnica não para de se reinscrever na natureza e no tempo como arte; há uma artialização da técnica. [...] A importância da teoria da estética de Simondon pode ser resumida em três palavras-chave: impressão estética (em vez de objeto estético), tecnoestética (em vez de estética natural) e atratores estéticos (em vez de obras-primas). Por meio dessas palavras e daquilo a que se opõem implicitamente, medimos o caráter eminentemente atual de um pensamento que se pretendia pré-socrático - e a importância dos deslocamentos que ele opera. (MICHAUD, 2012, p. 131)

É o caso de retomar a pergunta que ajuda a fundamentar o presente estudo, em seus modos de observância de uma pesquisa-ação, como posta acima por Yuk Hui: “Se os dados são as coisas dadas, o que dá os dados?” (2017, p. 89). E mais ainda, acender um desejo de resposta a essa questão, derivando uma outra pergunta-guia: como conceber e programar métodos de criação compartilhada de obras dramático-interativas imersivas, articulando procedimentos de dados dirigidos através de técnicas de inteligência artificial, favorecendo o surgimento da *tecnoestética* através de uma *cosmotécnica*?

Vale discorrer ainda algumas linhas à guisa de breve conclusão sobre os dois conceitos fundamentais para o processo aqui descrito de concepção e planejamento de prática artística

vinculada às novas tecnologias digitais. São propriamente a *tecnoestética* a partir do pensamento de Gilbert Simondon e a *cosmotécnica* a partir das proposições de Yuk Hui, buscando um caminho reverso para tratar os lugares-comuns que orbitam tradicionalmente as tecnologias modernas, e sua oposição fictícia com o conceito de natureza.

A tecnoestética pode ser explicada brevemente como a busca de reinscrever a tecnologia na natureza, apostando na criação de um método exploratório do conceito *figura<>fundo* como base para uma reapropriação da técnica [do audiovisual e da animação gráfica, e propriamente da realidade aumentada e mista] como elemento constitutivo de processos baseados na valorização de aspectos humanos subjetivos e intersubjetivos buscando a formação de um *sistema narrativo cibernético*, baseado a partir dessa perspectiva no conceito de *estados metaestáveis* (Simondon, 2020.a), com uma constante negociação relacional entre entes humanos e não humanos para a constituição da efetiva *individuação*, e aderente *transindividuação*, de um processo narrativo pensado como um sistema imersivo-interativo metaestável, sendo potencialmente uma experiência singular e hiperindividualizada para e pela espectadora-interagente.

Não só a figura se desprende do fundo, mas figura e fundo "se desprendem de sua adesão concreta ao universo e seguem rotas opostas" (MEOT 168); há uma autonomização das categorias de figura e fundo. As figuras são fragmentadas e as forças do fundo são universalizadas. (MICHAUD, 2012, p. 123)

Assim a meta de experimentar e complexificar a técnica, e propriamente o conceito, de *figura<>funda*, são basilares para os modos de realização e soluções tecnológicas adotadas no desenvolvimento do roteiro RVi A ESCRITA DO DEUS, e em sua recorrente produção e prototipagem.

Outro conceito que fundamenta as ações em metodologia de pesquisa-criação aqui analisadas é o de *cosmotécnica*. O filósofo das tecnologias honcongüês Yuk Hui comenta em recente entrevista sobre aspectos basilares do que conceitua como *cosmotécnica*, e uma recolocação de ordens e moralidade como eixos do humano:

Para os gregos, 'cosmos' significa um mundo organizado. Ao mesmo tempo, o conceito aponta para o que está além da terra. A moralidade é antes de tudo algo que diz respeito ao reino humano. Cosmotécnica, a meu ver, é a unificação da ordem moral e da ordem cósmica por meio de atividades técnicas. Se compararmos a Grécia e a China nos tempos antigos, descobriremos que elas têm uma compreensão muito diferente do cosmos e também concepções muito diferentes de moralidade.

É importante destacar que tais ordens morais e cósmicas reconvocadas, a partir da perspectiva do pensamento chinês de Hui, não propõe um “voltar ao passado” tecnofóbico, mas sim efetivamente uma forma de “reapropriar” a tecnologia moderna de uma nova forma (Hui 2016,309).” (Wirtz, 2020).

Dessa forma o conceito de *cosmotécnica* é aplicado na busca de uma unificação das ordens, morais e cósmicas, para definir os parâmetros condutores da criação e aplicação das tecnologias digitais distribuídas pela internet do campo audiovisual ficcional na criação do filme-instalação RVi em desenvolvimento.

Compreender e prospectar como as narrativas audiovisuais ficcionais digitalmente expandidas operam a partir das modulações e amplificações, das quebras e abismos, trazidas pela antevisão de mundos complexos e complexificados, quantificados e expansíveis através de processos de datificação em crescimento exponencial, como acima exposto, é o problema motor do processo de pesquisa-criação A ESCRITA DO DEUS. Martin Groisman conclui um recente artigo, de forma pessimista acerca de dispositivos *data-driven* e demais processos propalados como *big-data*, como atesta a seguinte tradução livre:

Nesse contexto, podemos pensar o complexo midiático das redes sociais como um grande circo, onde o conceito aristotélico de mimese (imitação) é substituído pela simulação, a catarse não funciona mais pela identificação com o Herói, mas com a identificação múltipla de outras pessoas, recursos e gestos. E as aventuras não respondem mais às mudanças no status do personagem principal, mas às mudanças no status dos usuários na linha do tempo. A vida é uma história contada por um idiota, cheia de barulho e fúria, que não significa nada. (GROISMAN, 2017, p. 6).

Queremos instituir um pensar e uma prática artística como contrários à citação acima posta de fecho shakespeariano e de pessimismo dadaísta, orbitando a criação de novos signos, sentidos e mesmo modos de representação em processos-vivências cinematográficos, doravante expandidos por novas tecnologias de produção e difusão em redes digitais. Fazer possível desse modo pensarmos e mesmo esboçarmos algumas linhas pretendidas de prototipagem e experimentação de alguns limites e potências das tecnologias computacionais transformadas por modos de armar e potenciar ficções audiovisuais, aqui entendidas por desejadas *cosmotécnicas*, através e por tempos e espaços de *tecnodiversidade* (Hui, 2020), para conformar uma *tecnoestética*.

Assim, como resposta e hipótese de trabalho rondando as pretensões do processo de roteirização aqui analisado de forma breve, elencamos uma diretriz basilar: fazer possível os algoritmos simularem processos e obras geradas em relações constituídas e mediadas com as espectadoras-interagentes, actando agora como agentes-devires de novas maneiras de tratar os

relatos ficcionais audiovisuais, forma tão antiga de individuar a experiência humana por meio da contação e narração. E se apresenta uma outra questão hipotética: e se a resposta dada pelos artifícios de IA formarem algo como um poema colagem *dadá*, letras ao deus dará num *cadáver esquisito*, como bem e melhor tratar os dados e conduzir a mediação da própria experiência tecnoestética, aqui proposta como dirigida por dados, valorizando aspectos humanos intersubjetivos como fundantes e feitos vetores centrais no processo do filme-instalação em RVi A ESCRITA DO DEUS?

REFERÊNCIAS

- CÓRDOBA, Elbio. **Taller de Guión para Cine y Televisión**. Rosario: UNR editora, 2008.
- DOURISH, P.; GÓMEZ CRUZ, E. **Datafication and data fiction: Narrating data and narrating with data**. *Big Data & Society*, julho-dezembro, 2018, p. 1–10.
- DOWLING, Carlos. **A Escrita do Deus _ Roteiro dialogado para FILME e INSTALAÇÃO em Realidade Virtual – RV**. João Pessoa: Basilisco Produções LTDA, 2020.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- HUI, Yuk. **Tecnodiversidade**. São Paulo: Ubu, 2020.
- HUI, Yuk. ¿Que és un objeto digital? *Virtualis*, Vol. 8, núm. 15, enero – junio 2017, pp. 81-96, ISSN 2007-2678.
- MICHAUD, Yves. The Aesthetics of Gilbert Simondon: Anticipation of the Contemporary Aesthetic Experience. *In: DE BOEVER et al. Gilbert Simondon Being and Technology*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2012.
- MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck – O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Ed. Unesp, 2001.
- SHAW, J. O Cinema Digitalmente Expandido: O cinema Depois do Filme. *In: Leão, L. Org. O Chip e o Caleidoscópio – Reflexões sobre as Novas Mídias*. São Paulo: SENAC, 2005, p. 365-383.
- STAM, R; SHOHAT, E. **Crítica da Imagem Eurocêntrica: Multiculturalismo e Representação**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- SIMONDON, Gilbert. **La individuación a la luz de las nociones de forma y de información**. Buenos Aires: La Cebra/Cactus, 2009.
- SIMONDON, Gilbert. **A individuação à luz das noções de forma e de informação**. São Paulo: Editora 34, 2020.a.
- SIMONDON, Gilbert. **Do modo de existência dos objetos técnicos**. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 2020.b.

STUTZ, Michael. **Get started with GAWK: AWK language fundamentals**. 19 Sep 2006. Disponível em: <https://www6.software.ibm.com/developerworks/education/au-gawk/au-gawk-a4.pdf>. Acessos em 12 de março de 2021.

WIRTZ, Fernando. **Yuk Hui e a pergunta pela cosmotécnica**. Instituto Humanitas Unisinos – IHU. 2020. Disponível em: <http://www.ihu.unisinos.br/78-noticias/602804-yuk-hui-e-a-pergunta-pela-cosmotecnica>. Acesso em: 03 de maio de 2021.

Informações sobre o Artigo

Resultado de projeto de tese: “Kine Data: cinemas dados – imagens cosmotécnicas, ficções epistemológicas, narrativas cibernéticas”

Fontes de financiamento: não se aplica.

Apresentação anterior: não se aplica.

Agradecimentos/Contribuições adicionais: Agradecimentos especiais a Ivana Bentes, Pedro Nunes e Fernanda Bruno pelas contribuições fantásticas decorrentes da banca de qualificação doutoral.

Carlos Federico Buonfiglio Dowling

Diretor, produtor e roteirista cinematográfico desde 1998, ano de realização de FUNESTO – FARSA IRREPARÁVEL EM TRÊS TEMPOS, média-metragem ficcional em 35mm. No ano de 2000 realiza A SINTOMÁTICA NARRATIVA DE CONSTANTINO, curta-metragem ficcional em 35mm. Em 2002 realiza GOD.O.TV, curta-metragem ficcional em 16mm. Em 2006 dirige SIVUCA - O POETA DO SOM, dvd musical. Em 2010 dirige e produz BAPTISTA VIROU MÁQUINA, trilha-visual em longa-metragem. Ee 2008 dirige e produz a animação gráfica LELÊ. Em 2017 dirige o show e dvd musical CHICO CÉSAR ESTADO DE POESIA em parceria com o Canal Brasil. Atualmente desenvolve BESTIÁRIO projeto cinematográfico ficcional em longa-metragem e ANIMA LATINA, série ficcional em animação gráfica. É professor do curso de Cinema e Audiovisual da UFPB e doutorando da Escola de Comunicação - ECO da UFRJ.

E-mail: carlos.dowling@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7935-720X>