

# Pressupostos para uma experiência cinematográfica expandida

## Rita Cassitas

Doutoranda PPGCom-UTP, bolsista Capes com projeto de doutorado-sanduíche em co-orientação com Dra. Mirian Tavares, CIAC-UAlg, Portugal e Denize Araujo, PhD, CIC. Membro GP CIC (CNPq)-CIAC, do NPPA- Núcleo de Pesquisa e Produção Audiovisual- e Cluster Cinex na Mostra de Curtas Experimentais do CNPq Universal “Memórias do futuro: inovação midiática multimodal”. Na área tecnológica, atuou em grandes empresas no Brasil e exterior, com projetos inovadores e prospecção de novas tecnologias, sem se desvincular da área acadêmica e no momento associando-as. ritacassitas@hotmail.com;

## Mirian Tavares

Doutora, Coordenadora do Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC) e Professora Associada da Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, da Universidade do Algarve (UAlg). Diretora do Doutoramento em Média-Arte Digital, lecionado em parceria entre a Universidade do Algarve e a Universidade Aberta, Lisboa. No plano internacional, Vice-Presidente da Associação Internacional de Arte Computacional – ARTECH-Int. Membro da equipa de curadores da Rede Portuguesa de Arte Contemporânea e Diretora da Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes, CIAC, Portugal. miriantavar@gmail.com

**Resumo:** Neste artigo, propomos analisar *As Horas* (Daldry, EUA, 2002) com objetivo de explorar potenciais interações e uma possível expansão dos conteúdos do filme através da utilização da RA (Realidade Aumentada). No filme, a personagem-leitora exhibe o pensamento da personagem-escritora, Virginia Woolf, em seu núcleo espaço-temporal, enquanto a personagem-editora parece encenar o romance que Woolf escreveu antes de morrer, *Mrs. Dalloway* (Woolf, 1925, UK). Acreditamos que as múltiplas camadas do filme podem ser aprofundadas e expandidas por meio do recurso à RA. Propomos novas articulações do/no filme com o intuito de explorar toda a sua potencial intermedialidade, criando uma experiência de cinema expandido.

**Palavras-chave:** roteiro, RA, realidade aumentada, interações midiáticas, cinema expandido, *As Horas*.

## Supuestos para una experiencia cinematográfica ampliada

**Resumen:** En este trabajo nos proponemos analizar *Las Horas* (Daldry, EE. UU., 2002) con el objetivo de explorar las posibles interacciones y la ampliación de contenidos mediante el uso de la RA (Realidad Aumentada). En la película, el personaje lector exhibe los pensamientos del personaje escritor Virginia Woolf en su núcleo espaciotemporal, y el personaje editor parece representar a *La señora Dalloway* (Woolf, 1925, Reino Unido). Las múltiples capas pueden ser profundizadas y expandidas a través del uso de la RA, y nuestra propuesta es entender de qué manera podemos articular la película para explorar mejor todo su potencial intermedialidad, creando una experiencia de cine expandido.

**Palabras clave:** guion, AR, realidad aumentada, interacciones mediáticas, cine expandido, *The Hours*.

## Assumptions for an expanded kinematic experience

**Abstract:** This study proposes to analyze *The Hours* (Daldry, USA, 2002) to explore possible interactions and content expansion via AR (Augmented Reality). The reader-character of the film shows the thoughts of writer-character Virginia Woolf in her space-temporal core, and its editor-character seems to enact *Mrs. Dalloway* (Woolf, 1925, UK). AR can further develop and expand multiple layers of the film, and we aim to understand how we can articulate it to better explore all its potential intermediality, creating an experience of expanded cinema.

**Keywords:** script, AR, augmented reality, media interactions, expanded cinema, *The Hours*.

O objetivo deste artigo é explorar as possibilidades de desdobramento de um audiovisual de 2002, o filme *As Horas* (Daldry, EUA, 2002), em uma experiência de cinema expandido. Acreditamos que o filme constitui-se como uma obra potencialmente apta a ser amplificada pela tecnologia da RA – realidade aumentada, doravante referenciada por RA, pois a narrativa contém em si mesma características inter e transmidiáticas. Os inventores da RA, Thomas Caudell e David Mizell (1992, p. 660) imaginaram o seu projeto como um conceito baseado no fornecimento de uma espécie de “óculos de realidade virtual transparentes”. A ideia era fornecer aos trabalhadores da fábrica de Boeings um dispositivo capaz de amplificar o campo visual do trabalhador, acrescentando informações úteis e dinâmicas que não eram visíveis a olho nu. Nesse artigo, pretendemos elencar os aspectos de RA aplicáveis a um produto cinematográfico a fim de atingir a expansão do conteúdo exibido nas telas. Da perspectiva da fábrica (de Boeings) que motivou o desenvolvimento dos recursos computacionais de RA, passamos para o ponto de vista cinematográfico que nos interessa.

Seguiremos com atenção à narrativa fílmica de *As Horas*, em que a personagem-leitora exibe o pensamento da personagem-escritora Virginia Woolf em seu núcleo espaço-temporal, e a personagem-editora parece encenar Mrs. Dalloway (Woolf, 1925, UK). Nosso intuito é identificar pontos de intermedialidade a serem explorados. Tomando por base o entendimento de Henry Jenkins (2006, p. 237) sobre a abrangência de letramento como “... não apenas o que podemos fazer com material impresso, mas também com outras mídias”, identificaremos elementos do *corpus* e suas interrelações nas mídias por meio de manifestações artísticas, tecnológicas e sociais, passíveis de expansão.

Coletadas as informações discriminadas, pretendemos demonstrar como a aplicação do entendimento de database, esmiuçado por Lev Manovich, poderá ser utilizado de forma criativa pelo audiovisual:

Depois que o romance e, em seguida, o cinema, privilegiaram a narrativa como forma-chave da expressão cultural da era moderna, a era do computador introduz seu correlato – o banco de dados. Muitos novos objetos midiáticos não contam histórias; eles não têm início ou fim; de fato, não tem qualquer desenvolvimento temático ou formal, ou outra coisa que possa organizar seus elementos em uma sequência. Em vez disso, eles são coleções de itens individuais, em que cada item possui a mesma importância que qualquer outro. (Manovich, 2015, p. 8)

Assim, as múltiplas camadas de objetos intermidiáticos podem ser aprofundadas e, acreditamos, expandidas por meio de recursos de RA na elaboração de produtos de cinema expandido.

Por fim, nosso olhar se voltará para a análise das experimentações em torno do cinema digital expandido, elencadas por Peter Weibel, mais especificamente, no que diz respeito à narrativa rizomática navegável fundamentada na reversibilidade da narrativa no cinema expandido digitalmente. O autor argumenta que esta modalidade cinematográfica “... não reflete a psicologia de causa e efeito. Repetições, a suspensão do tempo linear, temporal e a explosão assíncrona da espacialidade a separa da cronologia clássica”. (Weibel, 2003, p. 124) Até que ponto podemos utilizar essa mesma modalidade em relação ao filme de Daldry?

### **A realidade aumentada**

A premissa propulsora da solução tecnológica engendrada por Caudell e Mizell (1992) consiste em revelar detalhes da complexa estrutura de um boeing com o objetivo de facilitar o trabalho de produção. A solução foi sobrepor o projeto de engenharia armazenado em sistemas CAD à plataforma de manufatura e, dessa forma, facilitar o ajuste de uma grande quantidade de pequenos elementos combinados durante o processo de produção.

Quando Caudell e Mizell se propõem a disponibilizar óculos de realidade virtual transparentes, eles ainda estão se movendo no campo das ideias. A transparência, na verdade, se revela uma metáfora cuja função é manter os elementos da dita

realidade como se apresentam no campo de visão de quem os observa, a partir do qual a virtualidade é acoplada, adicionada, aumentando a quantidade de objetos e interações exibidos, sob a ótica de quem os observa. A menção ao uso de óculos, por sua vez, nos remete aos acessórios de acesso a ambientes virtuais disponíveis na década de 1990 para utilização de aplicativos de realidade virtual. Desde seu desenvolvimento por Ivan Sutherland na década de 1960, a realidade virtual baseia o acesso ao ambiente virtual pelo uso de capacetes, óculos estereoscópicos, luvas e outros acessórios. Enquanto a realidade virtual “transporta” o usuário para um ambiente diferente e o dissocia do ambiente físico, a RA integra os elementos virtuais ao ambiente físico. Basicamente, essa integração ocorre pela sobreposição de objetos virtuais a objetos físicos. Caudell e Mizell ressaltam:

Uma diferença primária entre realidade virtual e realidade aumentada está na complexidade dos objetos gráficos projetados. Em nosso sistema, apenas estruturas simples, esboços de modelos, designers e texto são exibidos. Um resultado imediato dessa diferença é que sistemas de realidade aumentada podem ser executados por microprocessadores padrões de baixo custo. (Caudell, 1992, p. 669)

Dito isso, realidade virtual e RA se diferenciam como duas técnicas de interações tangíveis no ambiente virtual. Vários pesquisadores se dedicaram à tarefa de definir o que é a RA. Paul Milgram e colaboradores (1995, p. 283) utiliza o termo “mistura” para se referir à conexão entre o que denomina “... ambientes completamente reais e ambientes completamente virtuais em algum ponto da realidade/virtualidade contínua ...”. Todavia, no ambiente cinematográfico foco deste estudo, muitas vezes os objetos virtuais necessários para a exibição expandida nas telas estão disponíveis nas mídias. Assim como os projetos de engenharia estavam disponíveis nos sistemas CAD, o filme está pronto. Em ambos os casos, postulamos a expansão do conteúdo como uma resposta ao desejo de aprofundar o conhecimento do usuário.

No caso do cinema, o usuário é o espectador, com seu repertório e afinidades. Cabe à tecnologia empregada permitir que o conteúdo intermediário relacionado ao audiovisual seja colocado a seu alcance a partir de uma ação (interação tangível). Segundo Werner Wolf (2005, p. 84), a “... ‘intermedialidade’ designa todo o tipo de relações entre diferentes media ...”. Wolf destaca que a noção de intermedialidade refere-se a todo “... fenômeno intercomposicional observável em ou característico de um artefacto ou de um grupo de artefactos ...”. (Wolf, 1999, p. 36) E é esse aspecto, enquanto combinação de manifestações artísticas, tecnológicas e sociais passíveis de interesse do espectador, que buscaremos identificar na criação de Stephen Daldry.

### As Horas

No filme *As Horas*, baseado na obra literária homônima de Michael Cunningham, ecoam as inquietações de três mulheres, vivendo o mesmo dia em diferentes gerações. A trajetória das protagonistas se desenvolve em torno do livro que Virginia Woolf (Nicole Kidman) escreve, que Laura Brown (Julianne Moore) lê, enquanto a personagem, Clarissa Vaughn (Meryl Streep), que tem o mesmo nome da personagem do romance de Woolf, edita outros livros. O elemento propulsor, em torno da qual se desenrola a narrativa, resulta da combinação entre o pensamento e o comportamento da escritora Virgínia Woolf, prestes a cometer suicídio.

Nesta breve apresentação, é possível perceber como a literacia, termo que abrange a identificação das palavras escritas, bem como o conhecimento de sua aplicação aos processos linguísticos e cognitivos de compreensão, assume relevância imagética na trama. Em curso ministrado em 2017 na Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), Mirian Tavares (2017) utiliza o termo literacia fílmica para explicar “... como a linguagem do cinema assume um papel vital nos processos de evolução comunicativa e educacional, como veículo de comunicação e educação coletiva ...”. Segundo a visão da pesquisadora, “... o cinema assume um papel absolutamente inquestionável em qualquer sociedade que se denomine sociedade do conhecimento e da informação ...”.

Paralelamente, Jenkins (2006, p. 237) aprofunda-se no conceito de letramento, enquanto processo socioeducacional, argumentando que “... assim como,

tradicionalmente, não consideramos letrado alguém que sabe ler, mas não sabe escrever, não deveríamos supor que alguém seja letrado para as mídias porque sabe consumir, mas não se expressar ...". Ele avança ao descrever como "... algumas sociedades adotaram o letramento universal, outras restringiram o letramento a classes sociais específicas, além das restrições por questões de raça ou sexo ..." (Jenkins, 2006, p. 237) como mecanismos de controle da população. Isso posto, adotaremos por premissa a capacidade de escolha do espectador letrado a quem se destinam soluções de cinema digital expandido.

Juntos, Tavares e Jenkins nos convidam a atentar para o alcance de certos produtos midiáticos na proliferação de conhecimento discriminado e fomento à transformação social desejada, a exemplo do audiovisual *corpus* adotado. A própria literacia, o livro de Cunningham, a biografia do escritor-dramaturgo-roteirista, bem como a obra *Mrs. Dalloway* (2020) e sua autora Virginia Woolf diversas vezes biografada, despontam como a ponta do *iceberg* de elementos passíveis de expansão na primeira sequência exibida na tela.

A partir da frase do prólogo de *As Horas*, "Ela sai apressada de casa, vestida com um casaco pesado demais para a época do ano." (Cunningham, 1998, p. 9), Daldry constrói as primeiras cenas do audiovisual e introduz o tema recorrente da morte. A primeira protagonista feminina a surgir nas telas é a escritora britânica Virginia Woolf (Nicole Kidman). Ela está colocando pedras nos bolsos antes de se afogar, após deixar bilhetes sobre a lareira, sair batendo a porta de sua casa situada em uma vila próxima a Londres e caminhar até o rio Ouse. A cena se passa em 1941. As imagens remetem a quadros e fotografias da vida suburbana londrina na primeira parte do século XX e adicionam, por si mesmas, uma nova gama de conteúdos produzidos e difundidos nas mídias.

Em 1951, surge em Los Angeles a segunda protagonista: a leitora Laura Brown (Julianne Moore). Cores e luzes se alteram. Ela não quer se levantar. Deseja ficar ali, lendo o romance *Mrs. Dalloway* escrito por Virginia Woolf pouco antes de sua morte. Mas ela sabe, é aniversário de seu marido Dan Brown (John C. Reilly), e ele já acordou. Ela pode ouvi-lo na cozinha. Após ler umas poucas páginas, coloca o livro sobre a mesinha de cabeceira e se prepara para ir a seu encontro. Em poucos minutos, ele sai para trabalhar e leva consigo a gentileza da conversação e o sorriso calculado dos lábios de Laura. Ela olha pela janela, para a escada (que a levaria ao livro), e, então, para o filho. Em seguida, acende um cigarro e observa o pequeno Richard entre a fumaça. Enfim, decide que devem preparar um bolo para comemorar o aniversário. Participativo, o garoto quer saber por que eles estão fazendo o bolo. "Então papai vai saber que nós o amamos?", ele pergunta. Ela responde que sim. Ele continua: "Ele não vai saber, se não fizermos?".

Em seus estudos, Jenkins (2006, p. 246) relata como "... as crianças usam histórias para fugir de certos aspectos de sua vida real, ou para reafirmá-los.". A narrativa fílmica se utiliza de Laura Brown para dialogar com as regras sociais pós-guerra, desfilando avanços tecnológicos por meio de eletrodomésticos na ambientação americana, introduzir o rádio e a televisão. Em analogia à narrativa fílmica, é possível afirmar que a prática da leitura deflagra, na maneira como é exercida pela personagem Laura Brown, a fragilidade da solução adotada por sua antecessora. A imagem-tempo em tons terrosos se estabelece ao exibir no quadro "descrições óticas" (Deleuze, 1983, p. 165) de um ambiente residencial tipicamente americano da década de 1950, em contraste com a paisagem bucólica esverdeada do núcleo da escritora britânica. O processo de escrita do livro, agora sendo lido, características geográficas e sociais de Sussex e Los Angeles, imagens dos jornais e revistas de época a exibir os novos eletrodomésticos, a indústria automotiva e signos visuais relacionados à interpretação de sonhos são alguns dos muitos elementos inseridos pelo núcleo de Laura Brown.

Sally Lester (Allison Janney) não dormiu em casa. Na moderna Nova York de 2001, a terceira protagonista Clarissa Vaughan (Meryl Streep) abre os olhos quando sua companheira Sally se deita a seu lado. Ela se levanta para um longo dia, pois está planejando uma festa para seu premiado poeta e amigo próximo, Richard Brown (Ed Harris), que irá receber um importante prêmio literário pelo conjunto de sua obra.

Clarissa vai a seu encontro, após comprar flores e ser observada enquanto caminha. Nova York se revela no movimento de seus passos, e o passado manifesta-se em um encontro inesperado com o ex-namorado do homenageado. De volta à casa, Clarissa se ocupa dos preparativos, discute com a namorada Sally, explode em um choro convulsivo na cozinha. Sua filha Julia (Claire Danes) aparece para a festa, trazendo à tona a dificuldade de relacionamento entre mãe e filha.

O núcleo da terceira protagonista da obra de Cunningham levada ao cinema por Daldry situa-se nos tempos da cultura de convergência. Surgem os celulares, a troca de mensagens, os prêmios midiáticos, e os flagelos sociais exacerbados pela aceleração da informação e a banalização das relações. Acima de tudo, os personagens desfilam na tela uma capacidade considerada por Jenkins (2006, p. 249) de grande importância cultural: eles brincam de “... interpretar papéis como meio de explorar um mundo ficcional e como meio de desenvolver uma compreensão mais rica de si mesmo e da cultura à sua volta.”. Nesse movimento, Clarissa atua como catalizadora. Ela percebe o comportamento da companheira, pressente as atitudes de Richard, lida com as dificuldades da maternidade, desenvolve uma relação empática com Laura.

Entre os preparativos para a festa e o chá após o funeral, ela se mantém em uma posição observadora atenta. Ela repete o barulho dos passos de Virginia rumo ao rio, se ocupa do cardápio como Laura, toma chá e exerce sua profissão por meio da leitura. Passado e presente entrelaçam informações que não são exibidas na tela: a trajetória evolutiva do chá, receitas de bolo, livros editados em Nova York no início do século XXI. O processo de criar uma obra interativa passa por essa encruzilhada. O que fazer com os elementos e perspectivas a expandir em um filme digital já finalizado antes de colocá-lo nas mãos do espectador?

### O database

A primeira parte da resposta a essa questão nos parece residir na organização dos elementos identificados na análise da narrativa fílmica em um sistema de armazenamento. Quando adicionamos a essa estrutura informações correlacionadas disponibilizadas por outras mídias, Manovich (2015, p. 8) nos adverte sobre a sensação de nos vermos diante de uma “... infinita e desestruturada coleção de imagens, textos e outros arquivos de dados ...”. Na verdade, há diferentes tipos de bancos de dados, em que o modelo de armazenamento pode ser hierárquico, em rede, relacional ou orientado para objetos. Enquanto as gravações em bancos de dados hierárquicos seguem uma estrutura arbórea, os bancos de dados orientados a objetos armazenam estruturas de dados complexas, chamadas de “objetos”, organizados em classes que podem herdar propriedades de outras classes. Manovich explica:

Do ponto de vista da experiência do usuário, uma larga proporção deles são bancos de dados no sentido mais básico. Eles aparecem como coleções de itens em que o usuário pode realizar várias operações – ver, navegar, buscar. A experiência do usuário desses tipos de coleções computadorizadas é, por esta razão, bem distinta de ler uma narrativa ou assistir a um filme ou navegar pela arquitetura de um site. (Manovich, 2015, p. 8)

Para que os elementos provenientes das mídias adquiram sentido, é preciso modelá-los como um banco de dados em torno dos objetos de interesse do usuário, aqui denominado espectador interator. Como se pode constatar na breve análise fílmica realizada, as possibilidades de expansão do *corpus* são abrangentes e profícuas. Podemos imaginar com facilidade diversas classes de objetos, como, por exemplo, artes, cujas características seriam herdadas pelas classes de objetos literatura e fotografia, que, por sua vez, se desdobrariam nos livros *Mrs. Dalloway* e *As Horas* sobre literatura, e as paisagens de Sussex, Los Angeles e Nova York em fotografias. Porém, há outras categorias de objetos, como o comportamento social, por exemplo, cujas classes poderiam ser definidas como feminina e masculina, inglês e americana, ou ainda 1940, 1950 e 2000. Subordinadas a qualquer uma dessas abordagens, poderíamos armazenar objetos midiáticos relacionados aos personagens da trama. De certa forma, esse conjunto de decisões é descrito por Manovich (2015, p. 8) como “... desenvolver uma poética, uma estética e uma ética do banco de dados ...” e ocorrem durante a modelagem dos dados. Basicamente,

trata-se de construir um banco de dados com elementos provenientes do filme e de outras mídias, como imagens, gravações sonoras, videoclipes e/ou textos, segundo uma lógica que os relacione. O resultado dessa combinação é “... uma estrutura de informação em que histórias/coisas são organizadas de acordo com múltiplas conexões temáticas ...” (Manovich, 2015, p. 11).

Resta a demanda ainda não identificada a ser gerada no momento em que o audiovisual expandido e a ferramenta de exibição interativa chegarem às mãos do espectador. Uma alternativa promissora, em nosso entender, consiste em prover *queries* customizáveis de pesquisa na internet: pequenos programas, ou algoritmos, destinados a executar tarefas como buscar, exibir e executar objetos existentes nas mídias mediante uma ação de comando do espectador. Armazenando as *queries* de acesso no banco de dados, os objetos se tornariam disponíveis pelo acesso em tempo real sem a necessidade de replicá-los na estrutura de armazenamento. Assim, o conjunto formado por objetos fílmicos, intermediáticos e links de acesso constituiria a dimensão paradigmática do audiovisual expandido. Em analogia, as possibilidades de expansão a serem escolhidas pelo espectador interator formariam a dimensão sintagmática. Devido ao processo de escolha que convencionamos denominar interação, chegamos à seguinte configuração:

Ao banco de dados (o paradigma) é dada uma existência material, enquanto a narrativa (o sintagma) é desmaterializada. O paradigma é privilegiado; o sintagma é subestimado. O paradigma é real; o sintagma, virtual. Para ver isso, considere o processo de design nas novas mídias. O design de qualquer objeto das novas mídias começa em montar um banco de dados com elementos possíveis de serem usados. (Macromedia Director chama esse banco de dados de “elenco”, Adobe Premiere chama de “projeto”, ProTools, de “sessão”, mas o princípio é o mesmo). Esse banco de dados é o centro do processo de design (Manovich, 2015, p. 18).

Decididas quais as estruturas de dados construir, passamos para a segunda parte da resposta a fim de expandir em um filme digital já finalizado. Como disponibilizar uma interface interativa de cinema expandido ao espectador?

### **O cinema experimental expandido**

Peter Weibel acredita em uma solução a partir do resgate da consciência de inovação pela arte no cinema experimental independente da década de 1960. Ele argumenta que “... a consciência do filme como uma nova arte mediática levou a uma completa desconstrução do cinema clássico. Os aparatos do cinema clássico, da câmera ao projetor, da tela ao celuloide, foram completamente transformados, aniquilados e expandidos ...” (Weibel, 2003, p. 110-111), em um processo que pode ser dividido em três fases:

Nos anos 1960, o código cinematográfico foi estendido com meios análogos, com os próprios meios do cinema. Pouco depois, novos elementos e aparatos, como o gravador de vídeo, foram introduzidos e o código cinematográfico foi expandido eletromagneticamente. Vídeos de artistas – de Bruce Nauman a Bill Viola, de Nam June Paik a Steina e Woody Vasulka – são inicialmente bem sucedidos nos anos 1970, mas são interrompidos nos anos 1980 por um neoexpressionismo retrógrado. Nos anos 1990, o videoarte se tornou a forma dominante de media *avant-garde*, e dominou as maiores exposições como o Kassel Documenta e Venice Biennial. Na mesma década, o filme entrou no campo do cinema expandido digitalmente (Weibel, 2003, p. 111).

Desde então, as possibilidades de subversão narrativa proliferaram em diversas frentes. Em termos de montagem, parâmetros clássicos da narração, como linearidade e cronologia, sofrem os efeitos do experimentalismo produzido ao longo de décadas. A possibilidade de exibir cenas em múltiplas telas altera o sentido psicológico da trama, reposicionando parâmetros de causa e efeito. O conceito espaço-temporal vigente é substituído por recursos como assincronia, repetições sob diferentes ângulos, paralelismo e suspensão do tempo linear. Weibel (2003, p. 125) declara que “... as abordagens narrativas assíncronas,

não lineares, não cronológicas, aparentemente ilógicas, paralelas e múltiplas, a partir de múltiplas perspectivas projetadas em múltiplas telas, são o objetivo ...”. Estudos de roteiros, como a obra *Morphology of the Fairy Tale* (1928), em que Vladimir Propp organiza a trama de 450 contos de fadas em 25 funções básicas em eventos narrativos, contribuem para transformar o processo de narrativa em “uma máquina de tramas”. (Weibel, 2003, p. 125) A análise de Propp desvenda o algoritmo dos sistemas narrativos e aproxima os roteiros clássicos da engrenagem computacional orientada a objetos de Manovich. O universo narrativo digital encontra, por sua vez, na estrutura rizomática de Gilles Deleuze e Félix Guattari a liberdade de criação aqui antecipadas pela montagem e a roteirização:

Estes procedimentos narrativos compreendendo uma “trama multiforme” foram desenvolvidos com referência e orientados para estruturas de comunicação rizomática como hipertexto, “indexação associativa” (Vannevar Bush, *As We May Think*, 1945). O texto baseado em “multi-user dungeon” (MUDs) e outras técnicas digitais de narração literária como a definição de Gilles Deleuze do rizoma como uma rede na qual cada ponto pode ser conectado com qualquer outro ponto é uma descrição precisa da comunicação no ambiente multiusuário da World-Wide Web, e dos sistemas de imagem e texto alusivos e abertos derivados dele. (Weibel, 2003, p. 125)

Com esse objetivo, passamos a detalhar como os elementos fílmicos, previamente identificados na adaptação intermediária de *As Horas* para o cinema, podem ser associados aos objetos armazenados no banco de dados, ou exibidos pela execução de *queries*. A versão levada às telas por Daldry apresenta o pensamento de Hutcheon de maneira literal:

Conhecedores ou desconhecedores, experienciamos as adaptações intermediárias diferentemente de como as vivenciamos dentro de uma mesma mídia. Mas mesmo no último caso, a adaptação como adaptação envolve, para seu público conhecedor, uma duplicação interpretativa, um movimento conceitual para frente e para trás entre a obra que conhecemos e aquela que estamos experienciando. (Hutcheon, 2013, p. 189)

Separadas pelo tempo e pelo espaço, as mulheres de Cunningham e Daldry pressentem a multiplicidade, mesmo estando aprisionadas pelas suas circunstâncias, e experienciam um rompimento. No tocante à maneira com que “experienciamos as adaptações intermediárias”, uma interface de interação pode ser utilizada para uní-las. Descrevemos a seguir um exemplo de como fazê-lo. Como entendemos que estamos diante de uma estrutura fílmica rizomática, podemos afirmar que, por meio do ofício da escrita, a atitude da personagem Virginia Woolf introduz situações em que parte da raiz se rompeu ou se deteriorou. Todavia, o rizoma suporta novas conexões: diante das indagações de Laura, a interface interativa pode ser usada para exibir o trecho do livro em que Virginia discorre sobre a questão. Em um segundo exercício de ilustração desse raciocínio, ao fazer referência a “seu público conhecedor”, Hutcheon parece nos instigar a colocar uma *query* ao alcance do espectador para que ele acesse objetos midiáticos de seu interesse, estabelecendo a conexão escolhida. Virgínia expõe literariamente, Laura absorve na qualidade de leitora, e Clarissa edita. Metaforicamente, Clarissa é o próprio conceito de rizoma definido por Deleuze e Guattari:

Todo rizoma compreende linhas de segmentaridade (platôs) segundo as quais ele é estratificado, territorializado, organizado, significado, atribuído, mas compreende também linhas de desterritorialização pelas quais ele foge sem parar. Há ruptura no rizoma cada vez que linhas segmentares explodem numa linha de fuga, mas a linha de fuga faz parte do rizoma. (Deleuze, Guattari, 1995, p. 17)

Narrativas podem ser rizomórficas, bem como categorias de personagens, na medida em que, contextualizadas, exibem pontos de crescimento da própria multiplicidade, de evasão e de rupturas. O feminino rizomórfico Virginia-Laura-Clarissa se delinea em platôs ambientados nas décadas de 1940, 1950 e 2000 respectivamente. Deleuze e Guattari (1995, p. 32) utilizam o termo para designar “... toda multiplicidade conectável com outras hastes subterrâneas superficiais de maneira a formar e estender um rizoma ...”. As hastes, por sua vez, surgem no

audiovisual por meio de recursos linguísticos como a intertextualidade, tal qual descrita por Julia Kristeva:

O termo intertextualidade denota transposição de um (ou alguns) sistema(s) de signos para outro: mas como este termo tem sido frequentemente entendido no senso banal de “estudo de fontes”, preferimos o termo “transposição” porque ele especifica que a passagem de um sistema de significação a outro requer uma nova articulação do tético-posicionalidade enunciativa e denotativa. (Kristeva, 1974, p. 59-60)

Na transposição, a escritora inglesa é transformada em personagem literária do livro *As Horas* do escritor americano Michael Cunningham. A obra literária *Mrs. Dalloway* está presente, por sua vez, nas cenas em que a protagonista interpretada por Nicole Kidman escreve, e nas cenas em que Julianne Moore dá vida à personagem que o lê convulsivamente. Ainda, a editora Clarissa do audiovisual *As Horas* é uma metonímia da protagonista do livro, escrito por Woolf, lido pela personagem de Cunningham. Para levar essa rede de intertextualidade às telas, Daldry adota o paralelismo, em que o sentido do discurso ocorre na continuidade. Ao invés de nos restringirmos à perspectiva filmada por Daldry, a RA poderia ser usada para exibir algumas das inúmeras análises disponíveis em sites especializados. Ou ainda, incorporar interpretações ao reproduzir pequenos vídeos, *reels*, disponíveis em redes sociais.

O dito real feminino nas diferentes décadas é construído, na ficção imagética de Daldry, pelo uso abundante do recurso de *raccords*. Dois exemplos: o despertar das três protagonistas em que uma abre os olhos, a outra se volta para o despertador e a terceira se levanta; a sequência em que uma lava o rosto, a outra o enxuga diante do espelho, e a terceira observa os cabelos no espelho. Por meio de operações de RA, os despertadores poderiam ser mantidos na tela expandindo a sensação de urgência, o sabonete poderia escorregar de uma cena para outra adicionando ao enredo a expectativa de escorregar. Tecnicamente, pastiche e drama estabeleceriam um diálogo diegético, enquanto o recurso de polifonia domina os quadros, no sentido em que é definida por Mikhail Bakhtin:

Em toda parte, é o cruzamento, a consonância ou a dissonância de réplicas do diálogo aberto com as réplicas do diálogo interior dos heróis. Em toda parte, um determinado conjunto de ideias, pensamentos e palavras passa por várias vozes imiscíveis, soando em cada uma de modo diferente. (Bakhtin, 2008, p. 308)

Bakhtin chama atenção para o efeito-mensagem dos conflitos justapostos em sucessivos *raccords*. Dito de outra forma, a memória do feminino emerge tal mapa deleuziano a sustentar os platôs históricos, cada qual com seus elementos fotográficos, geográficos e históricos passíveis de expansão por meio de RA. Moda e maquiagem, por exemplo, podem se valer do recurso de sobreposições de objetos para construir a identidade do rizoma e unificar sentidos nos platôs por meio de imagens-afecção:

O afeto puro, o puro expressado do estado de coisas, remete de fato a um rosto que o exprime (ou a vários rostos, ou o equivalente, que acolhe e exprime o afeto como entidade complexa e assegura as conjunções virtuais entre pontos singulares desta entidade (o brilhante, o cortante, o terror, o enternecido...) (Deleuze, 1983, p. 121).

Assim, retornamos ao mote inicial de Stephen Daldry, navegando pelas hastes adicionadas pelo espectador interator e chegamos ao olhar, o *close-up*, o desvelamento das protagonistas na primeira sequência descrita anteriormente, como em uma fita de Moebius rizomática. Acreditamos assim demonstrar que, de muitas maneiras, o pensamento de Weibel de construir uma narrativa rizomática navegável fundamentada na reversibilidade da narrativa no cinema expandido digitalmente pode ser consolidado nas telas.

## Conclusão

Diante das inúmeras possibilidades abertas pelo cinema digital experimental associadas a tecnologias comerciais de manipulação das mídias, encontramos os fundamentos para o desenvolvimento de nosso raciocínio no conceito de rizoma

e nos recursos de RA aplicadas ao *corpus*. A RA de Caudell e Mizell se revelou uma aposta promissora para o desdobramento de filmes digitais em experiências cinematográficas expandidas. Ao optarmos pela RA, assumimos a busca por uma solução executável em dispositivos com capacidade de processamento reduzida, bem como a manipulação de objetos multimídia sem compromisso com alta qualidade de resolução. Essa premissa nos aproxima de soluções de software baseadas na internet, microcomputadores e celulares. Na mesma medida, dispensa soluções de hardware fundadas em equipamentos sofisticados e dedicados à interação.

A ideia de transparência desdobrou-se em um interessante exercício de inversão dos princípios de paradigma e sintagma renunciado por Manovich. Ao adotarmos um banco de dados para armazenar objetos midiáticos, conferimos materialidade ao que antes se constituía *in absentia*. Por sua vez, sob o impacto das escolhas realizadas pelo espectador interator, o sintagma se revelou explícito, no campo da imaginação. Para lidar com as escolhas que o espectador ainda fará, incorporamos o conceito de *queries* do mesmo universo computacional em que Manovich encontrou o banco de dados orientado a objetos. Por fim, ilustramos a partir do *corpus* deste estudo como uma montagem rizomática-temporal de uma adaptação transmidiática pode prestar-se a incorporar aspectos do cinema digital experimental, se incorporarmos uma interface interativa que permita ao espectador explorar os dados fornecidos pelas mídias, armazenados em um banco de dados orientado a objetos.

### Referências

- Araujo, D. C. (2007). *Imagens Revisitadas*. Porto Alegre, Sulina.
- Bakhtin, M. M. (2008). *Estética da Criação Verbal*. São Paulo, Martins Fontes.
- Caudell, T. & Mizell, D. (1992). *Augmented reality: An application of heads-up display technology to manual manufacturing processes*. *Proceedings of the Twenty-Fifth Hawaii International Conference on System Sciences*, 2, 659-669, doi: 10.1109/HICSS.1992.183317. [encurtador.com.br/nCJT7](http://encurtador.com.br/nCJT7)
- Cunningham, M. (1998). *As Horas*. São Paulo, Companhia das Letras.
- Deleuze, Gilles. 1983. *Cinema 1: A Imagem-Movimento*. São Paulo, Editora Brasiliense.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1995). *Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia*, vol. 1. Rio de Janeiro, Ed. 34.
- Hutcheon, L. (2013). *Uma teoria da adaptação*. Florianópolis, Ed. da UFSC.
- Jenkins, H. (2006). Why Heather Can Write. In: *Convergence culture* (pp. 169-205). N Y, University Press.
- Kristeva, J. (1974). *Introdução à semanálise*. São Paulo, Perspectiva.
- Manovich, L. (2015). Banco de dados. *Revista ECO-Pós*, 18(1), 7-26.
- Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A., & Kishino, F. (1995, December). Augmented reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum. In *Telemanipulator and telepresence technologies* (Vol. 2351, pp. 282-292). Spie.
- “Mirian Tavares ministra minicurso de Literacia Fílmica no PPGCOM” (2017, 9 de maio). [encurtador.com.br/biA15](http://encurtador.com.br/biA15)
- Weibel, P. (2003). Expanded cinema, video and virtual environments. *Future cinema: The cinematic imaginary after film*, 110-125.
- Wolf, V. (2005). Metalepsis as a transgeneric and transmedial phenomenon. *Narratology Beyond Literary Criticism*, 83-107.

Wolf, V. (1999). *The musicalization of fiction: A study in the theory and history of intermediality*. Rodopi.

Woolf, V. (2020). *Mrs. Dalloway*. Belo Horizonte, Autêntica.

### **Obras audiovisuais**

Daldry, S. (Diretor). (2002). *As Horas*. Estados Unidos/Reino Unido: Scott Rudin Productions. DVD.