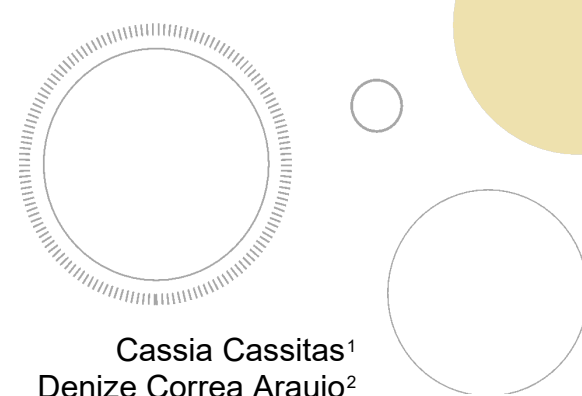


REALIDADE AUMENTADA: MITIFICAÇÕES NO CINEMA

Augmented reality: mythifications in digital

Realidad aumentada: mitificaciones en el cine digital



Cassia Cassitas¹
Denize Correa Araujo²

Resumo: Soluções de realidade aumentada se prestam a construir metáforas. Nos filmes Avatar (Cameron, 2009, EUA), O congresso futurista (Folman, 2013, França) e Jogador número 1 (Spielberg, 2018, EUA), transita entre presenças e ausências ao viabilizar um corpo híbrido para Jake Sully, uma vida digital para Robin Wright e um mundo tecnológico para Wade Watts. Ao adicionar elementos virtuais à percepção do observador sem dissociá-lo de seu contexto, promete soluções como alterar a visão que se tem de si próprio ou de elementos presentes, por vezes ausentes, à sua volta. Este artigo investiga como essa tecnologia pode introduzir a percepção mítica de si e do outro por meio da dialética do cinema digital.

Palavras-chave: Realidade aumentada. Avatar. O congresso futurista. Jogador número 1.

Abstract: Augmented reality solutions lend themselves to building metaphors. In the films Avatar (Cameron, 2009, USA), The congress (Folman, 2013, France) and Player number 1 (Spielberg, 2018, USA), transits between presences and absences by making possible a hybrid body for Jake Sully, a digital life for Robin Wright and a technological world for Wade Watts. By adding virtual elements to the observer's perception without dissociating him from his context, he promises solutions such as changing his view of himself or of elements present, sometimes absent, around him. This article investigates how this technology can introduce the mythical perception of oneself and the other through the dialectic of digital cinema.

Keywords: Augmented reality. Avatar. The congress. Player number 1.

Resumen: Las soluciones de realidad aumentada se prestan a la construcción de metáforas. En las películas Avatar (Cameron, 2009, EE. UU.), El Congreso (Folman, 2013, Francia) y Jugador número 1 (Spielberg, 2018, EE. UU.), transita entre presencias y ausencias al habilitar un cuerpo híbrido para Jake Sully, un vida digital para Robin Wright y un mundo tecnológico para Wade Watts. Al agregar elementos virtuales a la percepción del observador sin desvincularla de su contexto, promete soluciones como cambiar la visión de uno mismo o de los elementos presentes, a veces ausentes, a su alrededor. Este artículo investiga cómo esta tecnología puede introducir la percepción mítica del yo y del otro a través de la dialéctica del cine digital.

Palabras-clave: Realidad aumentada. Avatar. El congreso. Jugador número 1.

¹ Doutoranda em Comunicação e Linguagens/Cinema; Universidade Tuiuti do Paraná (UTP), Tuiuti, PR, Brasil. cassiacassitas@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0002-5707-0785>

² Doutora em Literatura Comparada, Cinema e Artes; Professora da Universidade Tuiuti do Paraná (UTP), Tuiuti, PR, Brasil. denizearaujo@hotmail.com | <https://orcid.org/0000-0001-6856-509X>

Introdução

Por meio do cinema, o artista pode buscar refletir na tela a realidade que observa e transformar, por transgredir, o que vê. Não se trata de iludir os sentidos humanos, mas de adicionar elementos virtuais alinhados ao indivíduo e à sua percepção da dita realidade. Nas obras Avatar (Cameron, 2009, EUA), O congresso futurista (Folman, 2013, França) e Jogador número 1 (Spielberg, 2018, EUA), a temática da realidade aumentada transita entre presenças e ausências ao viabilizar corpos, vidas e mundos alternativos. Sem pressupor um retorno ao cotidiano, premissa essa da tecnologia em questão, surge na tela um corpo híbrido para Jake Sully (Sam Worthington), uma vida digital para Robin Wright (Robin Wright) e um mundo tecnológico para Wade Watts (Tie Sheridan) em futuros próximos.

Enxergar a própria suposta realidade de maneira mais satisfatória é a alternativa oferecida a todos que, de alguma forma, se conectam aos ambientes interligados das sociedades futuristas do recorte em estudo. As pessoas se plugam por desejarem algo passado que se foi ou se perdeu, algo que não alcançaram, ou ansiarem por algo sem saber precisar o quê. Assim como Hans Ulrich Gumbrecht (2015, p. 10) aposta na potência da presença por compreendê-la como substância, tal qual objetos sobrepostos à dita realidade, a tecnologia torna tangível elementos que existem, por vezes, na ausência. A tangibilidade de sujeitos e objetos, nem sempre unidos, porém reunidos, como partes a expressar o movimento de quem não deixa de ser por pertencer, incita à discussão: como a realidade aumentada transforma as sociedades futuristas do cinema digital de James Cameron, Ari Folman e Steven Spielberg? O entendimento das propostas de supercinema e não cinema se dispõe a explicar.

Com o auxílio de uma tecnologia que permite exprimir diversos tipos de ausências inerentes ao querer de cada indivíduo, os audiovisuais em estudo ilustram um tipo de cinema que se propõe a ultrapassar a fronteira de compreensão da imperfeição. Talvez, ao ensaiar aparições do querer, eles busquem delinear cotidianos mais adequados à massa de desvalidos e suas carências, nem sempre conscientes. Mas onde residem as ausências a se manifestarem como a experiência estética da falta? A investigação em curso aqui se pauta nas lacunas presentes nas comunidades futuristas representadas na tela, mais especificamente na vida de seus protagonistas.

A dialética digital

Teóricos afirmam que a falta se esvai quando o sujeito torna os olhos para si. À medida que suporta, reconhece e aceita o que vê, emerge uma nova abordagem de si próprio e ele consegue elaborar sua própria estética do sujeito, baseada na verdade que observa e vivencia. Michel Foucault afirmou, na aula inaugural do Collège de France, em 2 de dezembro de 1970, existir no íntimo da prática científica um discurso que diz:

Tudo não é verdade; mas em todo ponto, e a todo momento, há uma verdade a dizer e a ver, uma verdade que dormita, talvez, mas que não espera senão nosso olhar para aparecer, nossa mão para desvelar-se; cabe a nós encontrar a boa perspectiva, o ângulo conveniente, os instrumentos necessários, pois, de qualquer forma, ela está ali e ela está ali por toda parte. (Foucault, 1999, p. 281)

Por ângulos distintos, as sociedades representadas nas obras referenciadas na presente análise propõem um mergulho no inconsciente ao exibir, nas telas, a imperfeição da existência em realidades aumentadas digitais. Se cabe à tecnologia a conexão dialética da transição social, cabe ao ser humano o protagonismo estético dessas histórias repletas de mitos, possibilidades e revelações. Mas de que forma as produções em foco tratam o embate com o grotesco, com o lado que se esconde, ou que não se aceita? Postula-se a questão da imperfeição como perfeita no intuito de atingir os resultados a que, acredita-se, essas comunidades ficcionais almejam.

Ao percorrer caminhos diversos, argumenta-se, os recursos tecnológicos propiciam o desvelamento do sentido das comunidades conectadas em suas roupagens mitificadas. Segundo Foucault, os certames em torno do ser humano se instauram, como entendidos na contemporaneidade, no final do século XIX (1999, p. 127). Datam desse período iniciativas em que se deixam de lado “hipóteses demasiado amplas e gerais pelas quais se explica o homem como um setor determinado do mundo natural” para investigar a “realidade humana”, ou seja, “mais de acordo com sua medida, mais fiel às suas características específicas, mais apropriado a tudo o que, no homem, escapa às determinações de natureza”. Em outras palavras, surge uma alternativa à abordagem de humanidade, enquanto denominador comum, em privilégio do caráter individual de condutas nas quais um homem específico “se exprime, na consciência em que se reconhece, na história pessoal através da qual ele se constituiu”. Esse é o ponto de partida à indagação: de que forma a dialética mítica, em seu viés digital, visa elucidar como lidar com o que ainda não existe, com o inusitado, com o estranho? Ao versar sobre alternativas

às discrepâncias sociais da contemporaneidade, transvestidas de ficção em ambientações futuristas, a dialética digital da alteridade ensaia respostas.

O cinema digital e o supercinema

Quando falamos sobre obras de mídias digitais, uma das primeiras ideias que surgem é a capacidade de interação que a tecnologia pode proporcionar a espectadores, usuários, ou simplesmente observadores. Talvez a melhor forma de explicar o entendimento amplamente difundido de que o cinema digital “contará histórias de uma maneira nova”, como parece ter sido o intuito dos cineastas citados, seja falar, como fez Lev Manovich, sobre a natureza narrativa que muitos inferem ao cinema o que, por sua vez, nem sempre é verdadeira. Mais enfaticamente Folman do que Cameron e Spielberg, eles produzem no recorte adotado o que William Brown (2016, p. 104) denomina “uma definição filosófica de não cinema”.

Brown (2016, p. 104-105) enfatiza, ao discorrer sobre “não cinema”, como o uso de efeitos especiais digitais “afetou o cinema de inúmeras maneiras, inclusive esteticamente ou em termos de forma de filme”. Ele cita o exemplo de como “o digital parece sugerir um desejo de não cortar”, configurando, de certa forma, uma releitura do “realismo baziniano”. Em contrapartida, a parafernália digital disponível nos grandes estúdios justifica o surgimento da alcunha “super-gênero de filmes ficcionais do século XX” criada por Christian Metz e citada por Manovich (1995, p. 1) ao se referir generalizadamente aos filmes que se valeram de técnicas computadorizadas durante e após o processo de filmagem. A nova estética faz uso de recursos de máquina (softwares e hardwares especializados) e de animação (criações digitais em 3-D

baseadas em mecanismos de jogos eletrônicos), tal qual os jogos de computadores. A despeito do impacto dessa transformação, Manovich ressalta em seu texto que o desafio das mídias digitais vai muito além da narrativa:

Quando se pode "entrar" em um espaço tridimensional virtual, visualizar imagens planas projetadas na tela dificilmente é a única opção. Quando, com tempo e dinheiro suficientes, quase tudo pode ser simulado em um computador, filmar a realidade física é apenas uma possibilidade. (Manovich, 1995, p. 1)

No filme de Cameron, o personagem Jake Sully (Sam Worthington) literalmente “entra” em seu avatar, nome dado ao corpo desenvolvido por meio da combinação do DNA de seu irmão e dos nativos de uma lua denominada Pandora. A alternativa computacional da ficção permite ao personagem paraplégico movimentar-se e respirar numa atmosfera tóxica para seres humanos. Trazendo essa discussão para o cotidiano hollywoodiano, Ari Folman se apropria de um dos conflitos primordiais da era digital para fazer uma proposta à personagem Robin Wright. No filme, ela é uma atriz de segundo escalão em decadência interpretada pela atriz homônima: Robin Wright. Imitando a vida, a ficção apresenta um domo tridimensional e propõe: “Queremos digitalizar você. [...] Queremos ser donos dessa ‘coisa’ chamada Robin Wright.” Enquanto o cinema digital devolve o corpo e a mobilidade a Jake e uma existência financeiramente segura a Robin Wright, Spielberg se vale do cinema digital para disponibilizar, em meio a uma realidade de sucatas e abandono, um mundo para Wade Watts (Tye Sheridan) viver.

Nas primeiras cenas de *Avatar* (Cameron, EUA, 2009), a fotografia panorâmica em movimento desvela, entre nuvens e imagens de uma natureza exuberante, a mensagem de Jake em voice over: “Quando eu estava deitado no centro para veteranos no hospital com um grande vazio no centro da minha vida, eu comecei a sonhar que estava voando. Eu estava livre”. O movimento das câmeras cessam num close up em seu olho direito a se abrir ao mesmo tempo em que ele conclui: “Às vezes demora, às vezes é rápido, mas a gente sempre tem que acordar”. O quadro se amplia revelando o rosto de Jake e a câmara em que ele se encontra sob os efeitos de “criogenia”. Ele continua: “Ninguém sonha em criogenia. Seis anos se passaram e nem parece. É como levar uma surra e acordar com uma ressaca de tequila.” A câmara se abre, Jake flutua a bordo de uma nave espacial a ocupar toda a tela. Ele é um militar substituindo seu irmão cientista morto uma semana antes de embarcar numa missão que, Jake confessa, sabe que vai se arrepender de aceitar.

Na cena inicial de *O congresso futurista* (Folman, França, 2009), os olhos chorosos da protagonista em close-up aparentemente apanham de uma voz grave que insiste em discorrer sobre erros, escolhas ruins e enganos do passado. Quando finalmente pronuncia “E agora...”, as lágrimas se foram, a imagem revela uma mulher de costas para uma janela onde o sol, o verde, as grades, e o vermelho se unem antes do primeiro corte de imagem para dar tempo e espaço à pergunta: “Agora o que, Albert?” É a primeira vez que se ouve a voz da atriz Robin Wright interpretando Robin Wright. “O que eles ofereceram?”. O desafio do diretor e ex-soldado combatente israelense Ari Folman é responder às perguntas. De certa forma, nos parece que ele busca exibir na tela a luz que dá cor e sentido aos objetos, aos personagens, aos dilemas. Assim, não importa se a fotografia é originária de tal localidade ou qualquer outro lugar, desde

que se mostre capaz de transmitir o sentimento, a mensagem, a luz perturbadora da busca em que edifica a narrativa.

A ficção digital de Spielberg inicia informando onde a cena se passa: “Columbus, Ohio, 2045. ‘The stacks’”. O que à primeira vista assemelha-se a edifícios vem a se revelar estruturas metálicas destinadas a empilhar moradias: containers para chamar de lar. Os personagens deslocam-se escorregando em tubos ou cordas, caminham em ruas entulhadas de sucata, respiram uma atmosfera turva. Usando óculos panorâmicos, as pessoas depositadas nas pilhas reagem a algo que escapa ao quadro exibido na tela. Ali, a vida acontece em outra dimensão. Wade Watts sai de seu lar metálico para nos apresentar o bairro decadente, em imagens progressivamente coloridas, com as palavras: “Eu nasci em 2027, depois da falta de glúten de milho e do quebra-quebra da banda larga”. Se a descrição soa devastadora, as consequências são ainda piores. Valendo-se da tecnologia digital e alguns acessórios de realidade aumentada, o estado de desilusão coletiva propicia o surgimento de uma nova relação com o próprio tempo. Ancorado tecnologicamente ao presente, ele enfatiza: “Você não precisa de um destino quando corre numa esteira omnidirecional com subcamada sensorial de pressão quadrifônica”. Afinal, o presente se tornou digital.

As carências do corpo de Jake, da existência de Robin e do mundo de Wade são solucionadas ficcionalmente pela realidade aumentada e registradas pelo cinema digital. Os fundamentos dessa categoria de produção podem ser descritos como a combinação: “material de ação ao vivo + pintura + processamento de imagem + composição + animação por computador 2-D + animação por computador 3-D ” (Manovich, 1995, p. 7-8). Sob a perspectiva histórica, o cinema digital pode ser conceituado como “um caso particular de animação que

utiliza cenas de ação ao vivo como um de seus muitos elementos”. Assim, como argumenta Brown (2016, p. 105), “o cinema digital é um “supercinema”, na medida em que não precisa cortar, mas mantém a aparência de cinema, assim como o Super-Homem não precisa ser humano, mas mantém sua aparência como Clark Kent”. Diante de tal ineditismo, como descrevê-lo?

As linguagens só possuem elementos de que necessitam, e, nos filmes em questão, os protagonistas não sabem o que precisarão fazer. É nesse ponto que as contradições das sociedades conectadas surgem nas ruas e florestas animadas ao projetar nas telas imagens mitológicas, hollywoodianas, religiosas e artísticas. Utilizando-se de amplo acervo cultural, o cinema digital permite inferir a profundidade, bem como a especificidade, até então características de fotos científicas, aos cenários exibidos no cinema. Entretanto, em trabalhos como Avatar, O congresso futurista e Jogador número 1 é preciso conhecimento especializado, seja cultural, seja técnico, para decifrar os signos dispostos nas cenas. Brown vai além ao defender que:

[...] o cinema de efeitos especiais digitais sugere uma ontologia (ou, em um universo definido por se tornar em oposição a ser, uma ontogenia) que é definido pela democracia; no efeito, nenhum ser humano é mais valioso que outro, e filmes que mostram que os seres humanos são simplesmente parte de um continuum cósmico poderosamente visualizam isso. (Brown, 2016, p. 106)

Ao girarem os refletores para seres humanos em situações deploráveis, cada qual à sua maneira, os diretores se valem dos recursos do cinema digital para inserirem no teor de suas criações o pressuposto de que, enquanto houver pessoas vivendo em condições precárias, a busca da igualdade se revelará um desfile de bizarrices. Por não serem, os seres humanos de Brown, mais ou menos valiosos entre si, a miséria de um será a miséria do todo. No continuum cósmico representativo dos pensamentos futuristas exibidos nas três produções, aparecem lado a lado o que seria considerado da ordem da beleza e da ordem da feiúra, do recato e da irreverência, do certo e do errado delimitados unicamente pela luz da justiça do observador.

Assim, nas três obras em análise, os cineastas reescrevem uma linguagem visual híbrida inclusiva em seus longa-metragens. Cameron abusa da mobilidade com imagens de ação ao vivo gravadas em formato digital e as combina ao material preparado por botânicos e pintados por especialistas. Folman resgata o caráter artificial das animações introduzidas entre as cenas em live action admitindo, assim, a combinação de fotografias e representações animadas. Esse arranjo inaugura um novo sentido para o realismo perseguido por certa categoria de produções cinematográficas, em que se enquadram os filmes em questão. Spielberg brinca com essa contradição ao preencher as pilhas e ruas de Columbus com personagens diversificados reproduzindo o mesmo movimento: jogar. A realidade aumentada, nessa narrativa, é nominada. Mas o que é realidade aumentada na imagética de Avatar (Cameron, EUA, 2009), O congresso futurista (Folman, França, 2013) e O jogador número 1 (Spielberg, EUA, 2018)?

A realidade aumentada

Popularizada na década de 1990 devido a diversos avanços tecnológicos, dentre os quais a computação gráfica interativa em tempo real, sua precursora, a realidade virtual transporta o usuário para um ambiente diferente. Convencionou-se denominar esse ambiente gerado pela tecnologia e acessado através de capacetes, óculos estereoscópicos, luvas e outros acessórios de ambiente virtual. Desde seu desenvolvimento por Ivan Sutherland na década de 1960, seu maior desafio consiste em tornar natural sair, alienar-se da dita realidade e imergir na chamada realidade virtual. Com o propósito de integrar os elementos da realidade virtual ao ambiente físico, surge na década de 1990 o que conhecemos como realidade aumentada. Basicamente, essa integração ocorre pela sobreposição de objetos virtuais a objetos físicos. Por dispensar a etapa de transporte e permitir ao usuário continuar em contato com o meio físico em que se encontra, a realidade aumentada configurou-se uma interface mais fácil e natural por permitir interações tangíveis em espaços internos e externos.

Vários pesquisadores se dedicaram à tarefa de definir o que é a realidade aumentada. Paul Milgran 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” (Milgran, 1994, p.283). Sua compreensão está presente na definição de Ronald Azuma, para quem realidade aumentada:

É um sistema que suplementa o mundo real com objetos virtuais gerados por computador, parecendo coexistir no mesmo espaço e apresentando as seguintes propriedades: combina objetos reais e

virtuais no ambiente real; executa interativamente em tempo real; alinha objetos reais e virtuais entre si; aplica-se a todos os sentidos, incluindo audição, tato, força e cheiro. (Azuma, 2001, p.34)

Na obra de Cameron, os personagens contam com câmaras para transferência de consciência entre seus corpos humanos e o corpo híbrido de seus respectivos avatares. No longa-metragem de Folman, o dispositivo que permite o acesso aos elementos de realidade virtual e o mapeamento dos movimentos dos personagens é uma substância química ingerida na entrada de Abrahama. No filme de Spielberg, os personagens utilizam óculos tridimensionais calibrados com suas pupilas para acessarem o Oasis.

Quando Jake toma consciência das possibilidades motoras de seu avatar, ele alterna movimento, embates e pausas. Na sequência em que Robin caminha pelo saguão do Hotel Miramont, é possível perceber como a pausa dos movimentos de Robin é preenchida pelo movimento dos demais personagens. Wade, por sua vez, se mostra muito mais lento e cadenciado em sua versão Parzival, seu avatar mitológico no Oasis, do que em sua representação física.

Os dispositivos que permitem as operações de entrada e saída são: a câmara de transferência de consciência do corpo físico para o avatar na obra de Cameron; a poção química inalada na criação de Folman; óculos tridimensionais calibrados às pupilas do jogador na ficção de Spielberg. Por sua vez, os ambientes mapeados rastreáveis em que ocorrem as sobreposições da realidade virtual sobre a realidade física consistem: na lua de Pandora em

Avatar; na região de Abrahama em O congresso futurista; no ambiente denominado Oasis em Jogador número um.

Por carregarem os dispositivos de entrada e saída em seus corpos ao incorporarem o avatar, ao inalarem a química, ao colocarem os óculos, os protagonistas estão permanentemente conectados ao sistema de realidade aumentada? E se estar permanentemente conectado significa ver o mundo físico sob efeitos virtuais, o resultado se revela imersivo, sem volta? Na solução de Cameron, Jake pode viver indefinidamente no corpo de seu avatar desde que a câmara de conexão permaneça ativa. Na obra de Folman, enquanto as pessoas, ou personagens, que inalaram a poção química permanecerem no ambiente mapeável rastreável denominado Abrahama, elas viverão imersas na realidade aumentada criada por suas mentes. Wade Watts e os demais personagens precisam retornar do Oasis de Spielberg para satisfazerem suas necessidades fisiológicas. Apesar de ser a obra mais recente, Jogador número 1 (Spielberg, EUA, 2018) apresenta uma solução tecnológica não imersiva.

Na imagética das obras em estudo, os cineastas subvertem a ciência para proporem suas leituras cinematográficas das quatro técnicas de interação em ambientes virtuais. A classificação baseada na natureza da tarefa realizada, proposta por Doug Bowman em sua obra de 1994, é amplamente adotada por pesquisadores e desenvolvedores de interface homem-máquina (Bowman, 2004).

Primeiramente, a interação consiste na seleção e manipulação de objetos, preservando sua forma. Para aplicações de realidade aumentada, o sistema deve prever alguma forma de sinalização, retorno, que garanta ao usuário que um objeto foi selecionado para a manipulação

e ser percebida pelo usuário através de sons, gráficos, tato ou qualquer outra sensação. Nos filmes, há pequenas pausas ilustrativas da aplicação desse conceito. Na exploração noturna da floresta de Pandora, Jake toca nas plantas, luta com animais, interage com Neytiri. Na cena do café da manhã, Robin executa várias pausas enquanto se serve de ovos e lança a bandeja contra a parede. Esse comportamento não é observado em Jogador número 1.

A segunda técnica de manipulação em ambientes virtuais está relacionada com o controle do sistema. Destina-se a modificar o estado do sistema ou o modo de interação. Em Avatar, o ataque protagonizado pelo comandante Miles Quaritch (Stephen Lang) causa significativa destruição na região em torno da maior reserva subterrânea do mineral unobtainium de Pandora. No filme O congresso futurista, a sequência protagonizada pelas intervenções de Jeff após o discurso de Robin introduzem, em tom bélico, alterações importantes no ambiente aumentado conhecido por Abrahama. Na obra Jogador número 1, intervenções como matar um jogador no ambiente virtual implica em sua desconexão e perda de tudo o que conquistou no ambiente de realidade virtual. Por outro lado, as moedas conquistadas virtualmente podem ser usadas para adquirir objetos na realidade física.

A navegação é a terceira técnica de manipulação. Por meio desse recurso, os personagens passeiam, ou percorrem distâncias, aumentando o sentido de presença exibido na tela. Na virtualidade, presente passado e futuro apresentam-se diluídos pela capacidade de viajar (travel) a partir da posição do personagem. Basicamente, Jake perambula por Pandora; Robin viaja entre paisagens do presente e do passado; Wade explora o Oasis em busca das chaves que lhe garantirão a propriedade do jogo perante as leis vigentes em Columbus. A direção do deslocamento é orientada pelo ponto de vista do respectivo personagem. Nos

momentos em que Jake perambula, ele corporifica o que na nomenclatura da realidade virtual denomina-se uma busca ingênua (naive), pois a navegação ocorre sem que haja um alvo a ser alcançado. Nas trajetórias de Robin e Wade, os filmes implementam buscas privilegiadas (primed) pois eles sabem exatamente onde desejam chegar.

Por último, a técnica de entrada simbólica abrange construções em que há apontamentos, pistas que exigem conhecimento do ambiente por parte do usuário. Em Avatar (Cameron, EUA, 2009) podemos citar a jornada em que Jake domina o grande pássaro Toruk Makto. A decisão de conectar-se a ele, a técnica utilizada para atingir seu objetivo e a maneira como se posiciona na batalha surgem do conhecimento adquirido em seu treinamento. Na sequência final de O congresso futurista (Folman, França, 2013), Robin parece descobrir como utilizar o modus operandi da solução de realidade aumentada implementada a partir da digitalização de suas imagens para viver seu próprio sonho: estar com Aaron. Na última sequência do filme, ela refaz a jornada de Aaron desde quando era um bebê numa trajetória repleta de símbolos distribuídos na primeira parte do filme em live action. Em Jogador número 1 (Spielberg, EUA, 2018), Wade demonstra vasto conhecimento da cultura pop, da vida, da obra, e principalmente dos valores que moviam o criador do Oasis em sua jornada pela conquista das três chaves e do controle do jogo, resultando na obtenção da propriedade da empresa e reconfiguração da dita realidade por meio de novas regras de utilização de seu principal produto.

Mitos, presenças e ausências

Em situações em que a realidade parece não bastar, as soluções digitais despontam como alternativas. De quanta realidade é preciso para ancorar uma verdade? Hans Ulrich Gumbrecht nos fala da presença do passado e da ausência a ativar a imaginação gerando o efeito de presente ampliado (Gumbrecht, 2015, p. 16). Será a escassez uma metáfora do conteúdo e a ausência a própria diegese da sobrevivência? Esses são casos de retomada em que a arte dialoga com a precariedade para transformar a dialética, a estética e a experiência fílmica em tempos de transição.

Em meio ao vazio relatado por Jake, a desorientação de Robin, a desolação que envolve Wade, narrativas mitificadas propõem devires da imperfeição. Mas a totalidade das abordagens não é desvelada. Por mais que as barreiras sejam rompidas nesses futuros provenientes de mitos da totalidade, resta algo de oculto. Como nas memórias, diz Martin Heidegger (2003, p. 188), algo precisa ser preservado para ser fonte a todo pensar. Ao trazer à tona jornadas em que o protagonista mergulha no próprio inconsciente com o objetivo nem sempre consciente de resgatar seu desejo, completar sua história a partir de mitos pré-estabelecidos, estaria o cinema estabelecendo uma nova fronteira de entendimento da imperfeição, seja do corpo, do mundo, da existência? O embate avança, irrigado pela ótica dos seis amálgamas de Gumbrecht, ao trazer às telas imagens da ausência, da presença, ou melhor dizendo, da presença de ausências anunciadas como imperfeições.

Premissa da linguagem cinematográfica adotada em produções ficcionais, a subjetividade procura por aderências. E na ressonância afetiva se instala como a memória de um passado a representar possibilidades de presente. Como se as imagens dos filmes fossem

montadas de maneira a evocar sentimentos que não existem no audiovisual, mas no passado de quem o percebe. Em *Avatar* (Cameron, EUA, 2009), a paixão de Cameron pelos oceanos pulsa na fotografia, iluminação suficiente, diálogos econômicos e muito silêncio, abrindo espaço para que “a experiência cinematográfica se inscreva na esfera do estético” de tal forma que o vazio do mundo exterior possa “vestir as formas de nossa consciência” (Xavier, 2018, p. 19). Gumbrecht se debruça sobre essa “relação que mantemos com o nosso ambiente, como fenômeno de presença”, descrevendo o conceito de *Stimmung*. Ele se refere ao efeito do “mais tênue toque que ocorre quando o mundo material à nossa volta afeta a superfície do nosso corpo” (Gumbrecht, 2015, p. 11) para elucidar o encontro. Com seu corpo, Jake recebe o estímulo e reconhece na novidade tecnológica a parte que lhe falta.

Gumbrecht aposta na potência da presença por compreendê-la como substância, a nos tocar, ou não, dada a distância entre as coisas-do-mundo que nos abrange. Tal qual objetos sobrepostos pela realidade aumentada, somos tangíveis, por vezes na ausência. Mesmo como tal, enquanto linguagem ele entende relevante a dimensão da presença sobre a “interpretação, que atribui sentido a um objeto”. Em sua análise, a presença não é “mais importante” do que operações de consciência e intenção, e sim “mais elementar” (Gumbrecht, 2015, p. 10). Afinal, a presença predispõe ao encontro e os objetos as pessoas os fatos acontecem no encontro com o outro. Vale ressaltar que o encontro é da ordem da diferença e o princípio ativo de amálgama é a alteridade. Daí a escolha da metáfora de amálgama pelo autor para discorrer sobre o encontro entre presença e linguagem.

É interessante observar como a realidade aumentada afeta a representação dos corpos dos personagens. O enredo de Spielberg exhibe a divergência anatômica, etária e racial de

personagens conectados com a própria moda. Toda a estranheza do mundo descrito por Gilles Lipovetsky (2009, p. 25) desfila sua diversidade na tela. Numa releitura do efeito da ausência do Estado e de classes, surge uma sociedade digital em que cada indivíduo é o personagem que deseja ser. Não há categorias, há indivíduos definidos por suas preferências que, por sua vez, reinventam seu “universo social” (Lipovetsky, 2009, p. 29). Para usufruir da diversidade, não é necessário obedecer a regras, basta atitude e saber o que se quer.

A esperança de salvação ecoa na voz dos sentimentos. É de Kant o entendimento de que o único traço de nossa humanidade é o sentimento (Kant, 2016, p. 75). As narrativas nos capturam sem a necessidade de experimentarmos em nosso corpo a imobilidade de Jake, a desorientação de Robin, o desalento de Wade. Como sentir é levar sentido, encantar, evocar um passado e torná-lo presente, tocamos e somos tocados pelas ausências das películas analisadas. Quantos passados há em um avatar? Quantos avatares fazem um jogo, uma existência, um mundo? Seria esse encontro de presenças e ausências preenchidas pela realidade aumentada um prenúncio de prestação de contas, num reequilíbrio de forças e valores?

Se parar é calar, jogar é apreender. Do grego antigo “amor ao estudo”, a filologia se propõe a desvendar idiomas através de textos escritos. Para Gumbrecht, o desejo de presença total e erudição alimentam os praticantes da filologia num nível que precede sua consciência (Gumbrecht, 2015, p. 25). Diante disso, fica a indagação a respeito da motivação dos cineastas Cameron, Folman e Spielberg ao introduzirem a imagética virtual na dialética de suas obras. A diegese tecnológica adotada em seus filmes denunciaria um propósito de certa forma educativo, uniformizador, uma vontade normativa coerente com o anseio pela presença total

descrita por Gumbrecht? O autor pressupõe relações difíceis. Estariam propondo, em suas obras, o entendimento de que o saber exacerbado de alguns facilitaria a partilha do sensível? Nesse encontro de alteridades, até quando nos julgamos entre iguais? Talvez sejam essas as respostas a serem apreendidas nas salas escuras dos cinemas, nos jogos colaborativos, nas redes sociais digitais. Ou ainda, talvez as ideias estejam simplesmente esperando que lhe deem forma. Ora, como acessar o desconhecido? Gumbrecht refere-se à imaginação como uma escada de acesso ao divino. Evoca a “experiência mística e a linguagem do misticismo” para interpretar a capacidade de sentir a presença do divino. Dessa forma, “estimular imaginações que parecem fazer esta mesma presença palpável” (Gumbrecht, 2015, p. 27).

Trata-se de persuadir. Envolver com linguagem assertiva o conteúdo a fim de promover julgamento de valor. O presente das produções cinematográficas em análise não garante esperança. O futuro tal qual se configura nos remete ao medo, como se o tempo estivesse se esgotando e desalinhando os cronótopos da existência. Instabilidade e desalento se instalaram nas circunstâncias e não sabemos qual será o futuro da vida como a concebemos. Como Metz procura explicar para si mesmo e para nós “as razões, que busca no inconsciente, para seu apego a um tipo particular de experiência cinematográfica” (Xavier, 2018, p. 13), talvez as possibilidades não sejam tão estreitas, talvez outra forma de existência esteja aprisionada na inconsciência por ausência de conhecimento. Quando olhamos para o desconhecido, fabricamos monstros, pois o que não é normalizado a sociedade considera imperfeito, grotesco, por vezes kantianamente belo. Quando tudo parece perdido, seja em Avatar após a guerra e desolação da comunidade Na’vi, seja em O congresso futurista quando Aaron está perdido e Robin detida e congelada, ou em Jogador número 1 antes de Wade encontrar a moeda que lhe

assegura uma vida extra, a dialética da alteridade reverbera como a única saída possível e nos convida a travar o embate com o grotesco, com o lado que escondemos, ou que não aceitamos. Os longa-metragens convergem na medida em que, em todas elas, nada está como deveria estar, num prenúncio da movimentação de paradigmas. Diante do ataque a seu ecossistema, as criaturas selvagens de Avatar se aliam aos seres humanos para lutarem contra o inimigo comum. Em O congresso futurista, não importa quão grotesco alguém possa parecer: o que importa é ser o que se quer ser. Assim como Foucault recorreu aos alicerces da idade clássica para discorrer sobre a loucura (Foucault, 1978) e resgatar a dignidade dos segregados, o personagem Halliday se utiliza de elementos da cultura pop da sociedade a que se dirige em Jogador número 1 para possibilitar ao grotesco redimir-se da conceituação e, quem sabe, nesse encontro dialético cinematográfico se (re) configurar sublime.

Poderíamos chamar de epifania o efeito de tais encontros? Em seus estudos sobre o amplo presente, Gumbrecht se vale do uso teológico do conceito de epifania como o “aparecimento de uma coisa, uma coisa que requer espaço, uma coisa que está ausente ou está presente” (Gumbrecht, 2006, p. 29). Ele pode ter razão. Milhares de pessoas assistiram os filmes que norteiam esse estudo e se deixaram encantar. Talvez tenham vislumbrado nas sequências um entendimento que não estava lá, e diante do inusitado descoberto como desconstruir paradigmas.

Considerações Finais

Se o encantamento é dado pela percepção do mundo pelo próprio corpo, cabe aqui certa divagação sobre os caminhos em que esse “novo gosto” se estabelece. Vista amiúde, a compreensão de gosto passa pelo entendimento dos comportamentos da sociedade. Nesse sentido, é preciso atentar para a manifestação de tendências a generalizarem-se em que o imaginário completa a vida, a imperfeição oriunda de ausências alimenta o indizível. Ao se permitirem remodelar o cotidiano, os personagens mitificados assumem uma atitude de estranhamento e começam a lidar com suas “loucuras ligeiras”. Só assim, conseguem se desvencilhar da melancolia, essa água negra e calma tal qual lago fúnebre de lágrimas, ao deixar para trás o peso das vicissitudes inevitáveis da vida. “Uma vez que ela se opõe ao fluxo da nossa experiência cotidiana”, ressalta Gumbrecht (2006, p. 51), os inusitados momentos da experiência estética se parecem com pequenas crises. Sob essa ótica, a experiência estética nos mundos cotidianos, apesar de apontar para um novo estado universal do mundo, sempre será uma exceção que, de maneira totalmente natural, e de acordo com cada situação individual, desperta o desejo de detectar as condições (excepcionais) que a tornaram possível onde nada existia.

Sob a mediação propiciada pela tecnologia, a experiência estética da falta vivida pelos protagonistas transmuta o desconhecido: antes composto por uma perspectiva monstruosa de medo, ele passa a se configurar em torno de “novas verdades”. A verdade, entretanto, “não é da ordem daquilo que é, mas do que ocorre: acontecimento”. Foucault argumenta que a verdade não se dá pela mediação de instrumentos, ela se provoca por rituais (1999, p. 284); ela é atraída por astúcias, nós a captamos segundo as ocasiões: estratégia e não método.

Inicialmente à deriva, os personagens passam a exibir um constante estado de espreita, até descobrirem como não se deixarem aprisionar. Cada qual a seu tempo, Wade Watts desde muito cedo, Robin Wright num fluxo de significação crescente e particular, Jake Sully quase tarde demais, desenvolvem uma percepção aguçada das coisas-do-mundo, voltam a sentir o gosto da vida, sem o jugo destrutivo do passado.

A tecnologia, decerto uma ciência aliada à vontade humana, permite suprimir as lágrimas e representar sentimentos em comportamentos. Daí, surgem os saltos de compreensão exibidos. Se mostrando eficiente na tela e eficaz junto às sociedades em que opera, ela propicia a mais verdadeira representação do pensamento de sua época. Como afirmar que essas representações são menos apropriadas, se a tecnologia apenas media a opção preferida por indivíduos diante da novidade, da inovação, do que não conhecem?

As narrativas constroem um ideal mitificado de humanidade exibido por meio da representação de corpos, vidas e mundos alternativos. O cinema digital, o mapeamento de movimentos, e as transições entre live action e animação adotam o hibridismo para construir o delírio sensorial e tornar o efeito tecnológico, puro e simples, inteligível. Nos filmes, a realidade aumentada possibilita aos coadjuvantes, seja enquanto indivíduos, seja na representação de classes, desvelarem suas preferências diante dos olhos da sociedade que os observa. Personagens híbridos, pop, históricos, bizarros remetem à dialética da alteridade do transumanismo, que, gradativamente, se insere no cotidiano da contemporaneidade. Por meio de arquétipos mitológicos e religiosos, os enredos estabelecem relações inusitadas nas comunidades futuristas onde, cada qual à sua maneira, se pratica a oralidade da diversidade.

Com suas mise-en-scènes coloridas, James Cameron, Ari Folman e Steven Spielberg inserem as obras aqui analisadas no mecanismo de produção hollywoodiano para alterá-lo, despojarem-se do convencional, ultrapassarem inviabilidades e cravarem o traço de composição comunicacional que os conecta ao presente: as possibilidades de uma dialética alicerçada na alteridade e na inclusão.

REFERÊNCIAS

Azuma, R. et al. (2001) Recent Advances in Augmented Reality. *IEEE Computer Graphics and Applications*, v. 21, n.6, p. 34-47.

Bowman, D. A., Kruijff, E., Laviola Jr, J. J. e Poupyrev, I. (2004) *3D User Interfaces: Theory and Practice*. Addison-Wesley.

Cameron, J. & Landau, J. (produtores), Cameron, J. (diretor). (2009). *Avatar*. EUA: 20th Century Fox, Lightstorm Entertainment, Dune Entertainment e Ingenious Film Partners.

De Line, D., Krieger, M. K., Spielberg, S. & Farah, D. (produtores), Spielberg, S. (diretor). Jogador número 1. (2018). EUA: Warner Bros. Pictures, Amblin Partners, Amblin Entertainment, Village Roadshow Pictures, De Line Pictures e Farah Films & Management.

Elbaum, D., Grumbach, D., Mansuri, E. & Samuels, J. (produtores), Folman, A. (diretor). (2013). *O congresso futurista*. França: Bridget Folman Film Gang, Entre Chien et Loup, Opus Film e Pandora Film.

Foucault, M. (1978). *História da loucura na idade clássica*. Perspectiva.

Gumbrecht, H. U. (2006). Pequenas crises: experiência estética nos mundos cotidianos. In: Guimarães, C.; Leal, B. S.; Mendonça, C. C. (Orgs.) *Comunicação e experiência estética*. Editora UFMG, p. 50-63.

Gumbrecht, H. U. (2015). *Nosso amplo presente: o tempo e a cultura contemporânea*. Tradução Ana Isabel Soares. UNESP.

Heidegger, M. (2003). *A caminho da linguagem*. Trad. Márcia Sá Cavalcante Schuback. Vozes.

Kant, I. (2016). *Crítica da faculdade de julgar*. Tradução Fernando Costa Mattos. Vozes.

Lipovetsky, G. (2016). *O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas*. Tradução Maria Lucia Machado. Companhia das Letras, 2009.

Manovich, L. (1995). *What is digital cinema*. Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/what-is-digital-cinema> (Acesso em: 25/10/2019).

Milgran, P. et. al. (1994). Augmented Reality: A Class of Displays on the Reality-Virtuality Continuum. Telemanipulator and Telepresence Technologies, *SPIE*, V.2351, p. 282-292.

Xavier, I. (2018). *A experiência do cinema*. Paz&Terra.