CONECTADOS

Rita Cassitas

[ENSAIOS CRÍTICOS]

[ ][ ]
[OUTRAS]
PALAVRAS

Biblioteca Paraná

ABC
projetos culturais

CONECTADOS

LEI PAULO GUSTAVO
A LEI ALDIR BLANC PARANÁ
BIBLIOTECA PÚBLICA DO PARANÁ
cultura paraná
PARANÁ GOVERNO DO ESTADO SECRETARIA DA CULTURA
MINISTÉRIO DA CULTURA
GOVERNO FEDERAL BRASIL UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

Ficha Técnica

Autora
Rita Cassitas

Coordenação editorial
Alessandra Pirroncello Bucholdz/
ABC Projetos Culturais

Coordenação de produção
Arte Telúrica
Conceito – Gestão Cultural
Dali Projetos Criativos

Revisão
Luiz Fernando Cheres

Supervisão gráfica
Dyego Marçal

Editoras assistentes
Ana Maria Bourguignon de Lima
Thaisa Cunningham Gomes

Editado por ABC Projetos Culturais
Rua Sebastião Marcondes Ferreira, 22 – Oficinas
Ponta Grossa/Paraná – CEP 84.035-610
e-mail: adm@abcprojetos.com.br
WhatsApp: (42) 99839-4207
@abcprojetosculturais

C345 Cassitas, Rita
Conectados/ Rita Cassitas. Ponta Grossa: ABC Projetos Culturais, 2025. Coleção Outras Palavras.
93p.

Inclui bibliografia.
ISBN: 978-65-86870-80-0
ISBN: 978-65-86870-77-0 (e-book)

1. Cinema – narrativas. 2. Ensaios literários. 3. Pensamentos críticos. I. T. II. Coleção Outras Palavras.

CDD: 808
CDD: 791

Ficha catalográfica elaborada por Maria Luzia F. Bertholino dos Santos– CRB9/986

Esta obra foi selecionada pela Secretaria de Estado da Cultura do Paraná (SEEC-PR) no Edital de Concurso nº 005/2020, Outras Palavras – Prêmio de Obras Literárias. A editora ABC Projetos Culturais foi escolhida pela SEEC-PR, por meio do Chamamento Público nº 011/2023 - Edital de Apoio à Publicação de Obras Literárias, para realizar a publicação, conforme critérios previamente estipulados. O conteúdo publicado na obra é de inteira responsabilidade de seu(s) organizador(es) e/ou autor(es).

CONECTADOS

Rita Cassitas

ABC
projetos culturais

Para Mauro.
Se você passa grande parte de seus dias conectado,
não consegue imaginar sua vida sem a internet,
esse livro é para você.

"O próprio da arte é ser a identidade de um procedimento consciente e de uma produção inconsciente, de uma ação voluntária e de um processo involuntário, em suma, a identidade de um *logos* e de um *pathos*."
Jacques Rancière, O inconsciente estético

PREFÁCIO

Passei os últimos dois anos dedicada ao curso de mestrado em Comunicação e Linguagens, linha de pesquisa Cinema. Escrevi artigos, participei de congressos e realizei palestras sobre cinema em diversas entidades culturais. Entre encantamento, pessoas e livros, meu passado dedicado à tecnologia, filosofia e literatura se aliou aos recursos da sétima arte para pensar o mundo. Em especial, a tecnologia de realidade aumentada saltou aos meus olhos como um recurso alternativo às carências físicas, psicológicas e emocionais do nosso tempo. Acredito na importância científica dessa tecnologia ao introduzir possibilidades inclusivas na sociedade. Técnica e criatividade aliadas permitem, como já vem demonstrando a *mise-en-scène* de certos filmes digitais, incorporar soluções dos mundos virtuais popularizados em animações e videogames ao dia a dia.

O pensamento crítico sobre o mundo expandido em telas deu origem a essa série de ensaios. Por um lado, a parafernália tecnológica a expandir nossa presença; por outro, o domínio das artes a encantar os sentidos e reformular certezas. Em meio ao passado e ao futuro, os desafios e incertezas do presente. Olhar para a dita realidade e enxergá-la de maneira mais satisfatória é a alternativa oferecida a todos que, de alguma forma, se conectam aos ambientes interligados das sociedades futuristas aqui retratadas. As pessoas se plugam por desejarem algo passado que se foi ou se perdeu, algo que ainda não alcançaram, ou ansiarem por algo sem saber precisar o quê.

A realidade aumentada, essa tecnologia que adiciona elementos virtuais à percepção do observador sem dissociá-lo de seu contexto, é a mágica da vez. Ela promete soluções como alterar a percepção que se tem de si próprio ou de outros elementos à sua volta. Segundo Ronald Azuma (2001, p. 34), a "re-

alidade aumentada é um sistema que suplementa o mundo real com objetos virtuais gerados por computador, parecendo coexistir no mesmo espaço". Acrescentando-se a isso inteligência humana e inteligência artificial, as pessoas poderão interagir com objetos e formas de vida imaginárias ou artificiais criados em computadores, ou localizados em outro lugar do mundo "aumentado". Nobuyoshi Terashima e John Tiffin (2005, p. 27) defendem a ideia que a popularização dessa tecnologia tem "o potencial de se tornar uma comunicação única, infraestrutura onipresente que pode muito bem definir o *modus vivendi* da sociedade da informação".

Selecionei narrativas cinematográficas para ilustrar o que acredito serem desdobramentos perfeitamente viáveis, nos processos comunicacionais da sociedade, em um futuro próximo-distante. Os filmes selecionados não tratam apenas da interação com objetos físicos, mas também de memórias e sonhos manipulados no espaço sensível, por meio de uma tecnologia disponível, cuja utilização comercial não para de crescer em várias direções. Com o auxílio de recursos computacionais, exprimem nas telas diversos tipos de ausências inerentes ao querer do indivíduo. Assim, ilustram um tipo de cinema que se propõe a ultrapassar a fronteira de compreensão da imperfeição, do inusitado, do desconhecido. Diante da perspectiva em que o imaginário completa a vida, os personagens ficcionais assumem uma atitude de estranhamento e começam a lidar com as "loucuras ligeiras" que habitam a mente dos combalidos cidadãos da contemporaneidade. 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.

No primeiro ensaio desse livro, intitulado "Realidade aumentada: a dialética de sociedades em transição", as soluções tecnológicas se prestam a construir metáforas. Na *mise-en-scène* das obras *Avatar* (Cameron, EUA, 2009), *O con-*

gresso futurista (Folman, França, 2013) e *Jogador número 1* (Spielberg, EUA, 2018), 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 (Tye Sheridan). Três sociedades futuristas repercutem processos de transição rumo a futuros distintos. Com suas *mise-en-scènes* coloridas, James Cameron, Ari Folman e Steven Spielberg inserem o traço de composição comunicacional que os conecta ao presente: as possibilidades de uma dialética alicerçada na alteridade e na inclusão.

Em "Vestígios de Foucault no jogo pop de Spielberg", tudo acabou. Qualquer semelhança com a sociedade conectada da década de 2010 é prontamente dissipada na primeira fala do protagonista. Ele explica que "a realidade é uma decepção. Todo mundo está procurando um jeito de fugir". O cinema registra, com a licença poética que lhe é devida, as consequências das práticas adotadas pela sociedade da hipermodernidade descrita por Gilles Lipovetsky. Contudo, apesar das possibilidades virtuais apresentadas no Oasis, em algum momento, a pessoa por trás do avatar precisa assumir a frente do combate pela sobrevivência, reconhecer precariedades, e olhar para o que Michel Foucault (1999, p. 289) descreve como uma sociedade na qual homens e mulheres se cruzam sem cessar, "mas, tal como essas faixas de autoestrada que formam espécies de flores na entrada das cidades, ninguém jamais se encontra". Embora persistam diferenças, insinua-se a ocorrência de uma convergência de comportamento a denunciar os desejos que os motivam a colocar os óculos e jogar.

"As promessas de mediação tecnológica de Ari Folman" é um ensaio que se debruça sobre a angústia de uma atriz hollywoodiana interpretando ela mesma. Nada falta ao corpo, à imagem cinematográfica de Robin para uma suposta vida

de sucesso. Mas ela não sabia disso. De alguma maneira, ela desenvolveu uma estética da falta para sua vida e não sabia como se desvencilhar dela. Então, surge a proposta do estúdio: "Queremos ser donos dessa "coisa" chamada Robin Wright!" Prestes a transformar a atriz em um produto, uma *commodity* cinematográfica, o longa exibe os mecanismos de mediação tecnológica. Como o usuário de uma tecnologia, supostamente facilitadora, poderia negá-la a fim de se livrar de uma dependência da qual, muitas vezes, nem tem consciência? Seria a digitalização da vida uma oportunidade para as pessoas se desvencilharem da necessidade de aprovação alheia, por meio do escaneamento da própria representação? O cinema digital, o mapeamento de movimentos, e as transições entre *live action* e animação adotam o hibridismo para revolver conflitos e lidar com necessidades, no intuito de libertar a humanidade de sua busca da dita felicidade.

O ensaio "Ctrl-Alt-Del: vamos falar de amor?" analisa a dialética de Samantha, o primeiro sistema operacional artificialmente inteligente, a permear a trajetória expandida de personagens interagindo a distância. Enquanto sujeito, o protagonista Theodore vaga entre a dor e o amor. Sem saber o que escolher, comporta-se como refém. Samantha, ironicamente, questiona, escuta, analisa e escolhe pelo agora objeto Theodore. Em meio às necessidades do ser humano e às características da inteligência artificial, o inconsciente de um e o devir do outro, a paisagem psicológica incorpora novas nuances e comportamentos numa espécie de "flerte" com o desencanto, ou quem sabe, o despertar existencial. A sensibilidade do personagem a transbordar, palavras de consumo, o vazio subliminar, a solidão digital. O que importa e o que falta? Ao se aproximar do abismo niilista que se esconde na alma dos solitários cidadãos digitais do século XXI, a busca universal pela felicidade, as nossas infelicidades particulares, e os mecanismos de persuasão a que estamos sujeitos se revelam.

Por caminhos diferentes, as sociedades tecnológicas representadas na presente obra propõem um mergulho no inconsciente a fim de propiciar o desvelamento do sentido das comunidades conectadas em suas roupagens futuristas. Daí emerge uma alternativa à abordagem de humanidade, enquanto denominador comum, em privilégio do caráter individual que nos constitui tal qual somos. Se cabe à tecnologia a conexão dialética da transição social, cabe ao ser humano o protagonismo estético de sua história. Esse é o elo que entrelaça todos os textos. Ao versar sobre alternativas às discrepâncias sociais da contemporaneidade, transvestidas de ficção em ambientações futuristas, a dialética da alteridade ensaia respostas. Bem no finalzinho do filme que permeia o quarto e último ensaio, há uma cena de pôr do sol avermelhado, Theodore de costas, falando sobre sua trajetória amorosa. Quase uma assinatura digital: "De Spike Jonze, para Sofia Coppola". Que linda maneira de finalizar uma relação. Ou seria recomeçar?

Rita Cassitas

SUMÁRIO

REALIDADE AUMENTADA: A DIALÉTICA DE SOCIEDADES EM TRANSIÇÃO **12**
1 INTRODUÇÃO 12
2 O CINEMA DIGITAL E O SUPERCINEMA 15
3 REALIDADE AUMENTADA 22
4 A DIALÉTICA DE PRESENÇAS E AUSÊNCIAS 27
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS 32
REFERÊNCIAS 35

VESTÍGIOS DE FOUCAULT NO JOGO POP DE SPIELBERG **37**
1 INTRODUÇÃO 37
2 OASIS DE SPIELBERG 39
3 A DISTOPIA DE WADE WATTS 42
4 O JOGO DE HALLIDAY 45
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS 49
REFERÊNCIAS 51

AS PROMESSAS DE MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA DE ARI FOLMAN **52**
1 INTRODUÇÃO 52
2 O CONGRESSO FUTURISTA 55
3 A TRAJETÓRIA DE ROBIN WRIGHT 58
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS 69
REFERÊNCIAS 73

CTRL-ALT-DEL: VAMOS FALAR DE AMOR? **74**
1 INTRODUÇÃO 74
2 PALAVRAS DE CONSUMO 76
3 SOCIEDADE CONECTADA 80
4 O INCONSCIENTE E O DEVIR NA DIALÉTICA DE SAMANTHA 83
5 O VAZIO SUBLIMINAR 86
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS 89
REFERÊNCIAS 91

SOBRE A AUTORA **92**
SOBRE A EDITORA **93**

REALIDADE AUMENTADA: A DIALÉTICA DE SOCIEDADES EM TRANSIÇÃO

1 INTRODUÇÃO

Por meio do cinema, o artista pode buscar refletir na tela a realidade que observa e transformar, por transgredir, o que vê. O que dizer de um mundo em que vida e projeções coexistem, expandindo o sentido de realidade? Não se trata de iludir os sentidos humanos, mas de adicionar elementos virtuais alinhados ao indivíduo e à sua percepção da dita realidade. Se historicamente o cinema bebeu das artes e da observação do cotidiano para dominar olhares e mentes, a perspectiva da realidade aumentada se apresenta como uma instigante possibilidade na busca de domínio da arte das cenas. Dado o seu alcance, essa tecnologia poderá ser decisiva na *mise-en-scène* do século XXI, e significar uma transformação na dialética, estética, e pós-produção do cinema digital.

Soluções de realidade aumentada se prestam a construir metáforas. Na *mise-en-scène* das obras *Avatar* (Cameron, EUA, 2009), *O congresso futurista* (Folman, França, 2013) e *Jogador número 1* (Spielberg, EUA, 2018), 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 (Tye Sheridan) em futuros próximos.

Enxergar a própria "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 desejar algo passado que se foi ou se perdeu, algo que não alcança-

ram, ou ansiar por algo sem saber precisar o quê. A realidade aumentada, essa tecnologia que adiciona elementos virtuais à percepção do observador sem dissociá-lo de seu contexto, é a mágica da vez. Ela promete soluções como alterar a percepção que se tem de si próprio ou de outros elementos presentes à sua volta. 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 tangíveis 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, respectivamente em *Avatar, O congresso futurista e Jogador número 1*? 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.

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 (Foucault, 1999, p. 281) 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.

Por ângulos distintos, as sociedades representadas nas obras referenciadas na presente análise parecem corroborar essa afirmação, ao propor um mergulho no inconsciente e 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 hiatos, 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? Nesse estudo, a questão da imperfeição postula-se como perfeita no intuito de atingir os resultados a que, acredita-se, essas comunidades ficcionais almejam.

Ao percorrer caminhos diversos, argumenta-se, a realidade aumentada propicia o desvelamento do sentido das comunidades conectadas em suas roupagens futuristas. Segundo Foucault (1999, p. 127), os certames em torno do ser humano se instauram, como entendidos na contemporaneidade, no final do século XIX. 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 consciên-

cia 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 tecnológica, 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 da alteridade ensaia respostas.

Em algum momento dos longas-metragens, os protagonistas são chamados a assumir a frente do combate pela sobrevivência, reconhecer imperfeições, dialogar com o desconhecido, lidar com seus estranhamentos. Como a temática da realidade aumentada no cinema digital ajudou a retratar as propostas de transição de três sociedades conectadas em um futuro próximo?

2 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. Se essa mídia for o cinema, passamos pela reflexão de Lev Manovich publicada em 1995 sob o título "O que é cinema digital?". Muito se produziu desde então, mas as características do referido texto nos estimulam a dialogar com o autor tentando introduzir, desta feita, ideias complementares, reflexões divergentes, bem como novos recursos tecnológicos até chegar às produções digitais *Avatar* (Cameron, EUA, 2009), *O congresso futurista* (Folman, França, 2013) e *Jogador número 1* (Spielberg, EUA, 2018).

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 ci-

neastas citados, seja falar, como fez 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 "supergênero 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. Decorridos mais de 20 anos da publicação dessa análise, é possível perceber que, ao se decantar as produções compreendidas nesse "supergênero", surgem novas categorias artísticas a influenciar e nutrir esse meio, como menciona o pesquisador Rogério Luiz Covaleski (2012, p. 93):

> Convencionando-se o cinema como a sétima expressão, instituída pelo manifesto de Canudo, compreende-se que as surgidas posteriormente são, na classificação atual: fotografia, a oitava; quadrinhos, a nona; games, a décima; arte digital, a décima primeira.

Especificamente na questão da narrativa, percebe-se nas obras cinematográficas do início do século XXI, dentre as quais as obras ilustrativas desse estudo se apresentam como signatárias, a influência dos *games* a refletir nas telas o que se convencionou chamar *machinima:* uma modalidade narrativa híbrida em que o cinema incorpora características inerentes a

jogos de computadores. 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 (1995, p. 1) 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.

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.

Na linha do tempo evolutiva, a manipulação de imagens, filmadas ou não, pode não ser novidade. Manovich nos lembra

das práticas pré-cinematográficas do século XIX, quando as imagens eram pintadas à mão, fossem elas filmagens ou fotografias. Arlindo Machado (2000, p. 1) adiciona à discussão:

> A fotografia é a base tecnológica, conceitual e ideológica de todas mídias contemporâneas e, por essa razão, compreendê-la, defini-la é um pouco também compreender e definir as estratégias semióticas, os modelos de construção e percepção, as estruturas de sustentação de toda a produção contemporânea de signos visuais e auditivos, sobretudo daquela que se faz através de mediação técnica.

Nas primeiras cenas de *Avatar* (Cameron, 2009, EUA), 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 cessa 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 fi-

nalmente 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 as 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 numa atmosfera turva. Usando óculos panorâmicos, as pessoas depositadas nas pilhas reagem a algo que escapa ao quadro exibido na tela, num prenúncio do que diz Ismail Xavier (2008, p. 20):

> O primeiro plano de um rosto ou de qualquer outro detalhe implica na admissão da presença virtual do corpo. De modo mais geral, pode-se dizer que o espaço visado tende a sugerir sua própria extensão para fora dos limites do quadro, ou também a apontar para um espaço contíguo não visível.

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 glucose 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? John Locke (1632-1704) dizia que:

> O principal fim da linguagem, na comunicação, é o de ser entendido, e, por isso, as palavras não serviriam bem para esse fim, nem no discurso social, nem no filosófico, quando uma palavra não excitasse no espírito daquele que a escuta a mesma ideia que significa no espírito daquele que fala. (Locke, 1999, p. 650).

Todavia, 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 anima-

das 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 (2016, p. 106) 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.

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 futurísticos exibidos nas três produções, aparecem lado a lado o que seria considerado da ordem da beleza e da ordem da feiura, do recato e da irreverência, do certo e do errado delimitados unicamente pela luz da justiça do observador.

Assim, propomos a ideia de que, nas três obras em análise, os cineastas reescrevem uma linguagem visual híbrida, síncrona e contínua em seus longas-metragens. Cameron abusa da mobilidade com imagens de ação ao vivo gravadas em for-

mato digital e as combina ao material preparado por botânicos e pintado 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 *Jogador número 1* (Spielberg, EUA, 2018)?

3 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 Milgram (1994, 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". Sua compreensão está presente na definição de Ronald Azuma (2001, p. 34), 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.

Seja em aplicações individuais ou coletivas, locais ou remotas, num ambiente em que se utiliza soluções colaborativas de realidade aumentada, é proporcionada ao usuário a possibilidade de manipular elementos apontando para eles, tocando-os, com a sensação de que tudo ocorre em tempo real. Acrescentando-se a isso inteligência humana e inteligência artificial às realidades física e virtual, surge o conceito de hiper-realidade a fim de estender ainda mais a funcionalidade e naturalidade das interações. Na concepção teórica de John Tiffin e Nobuyoshi Terashima (2005, p. 27), pessoas poderão interagir com objetos e formas de vida imaginárias ou artificiais criados em computadores, ou localizados em outro lugar do mundo misturado de Milgram. Os autores prosseguem ao afirmar que a hiper-realidade "tem o potencial de se tornar uma comunicação única, infraestrutura onipresente que pode muito bem definir o *modus vivendi* da sociedade da informação".

Para permitir um detalhamento de como os conceitos e recursos da realidade aumentada são apresentados nos filmes objetos desse estudo, traremos mais alguns elementos da tecnologia para podermos, em seguida, utilizá-los nas análises.

Por meio de princípios mecânicos, magnéticos e de ultrassom, entre outros, foram desenvolvidos acessórios que permitem rastrear a posição do usuário, suas mãos, sua cabeça, seus pés. O conceito de rastreamento é fundamental para que o sistema computacional possa operar os efeitos de controle das imagens e dos movimentos. O mapeamento é o ponto de partida para garantir que o usuário perceberá suas operações, ou manipulações, no tempo requerido pela percepção humana.

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 Miramount, é possível ver 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 no Oasis, 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* (Cameron, EUA, 2009); na região de Abrahama em *O congresso futurista* (Folman, França, 2013); no ambiente denominado Oasis em *Jogador número 1* (Spielberg, EUA, 2018).

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 propor 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 *et al.*, 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 por meio 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* (Spielberg, EUA, 2018).

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* (Cameron, EUA, 2009), o ataque protagonizado pelo comandante Miles Quaritch (Stephen Lang) causa significativa destruição na região em torno da maior reserva subterrânea do mineral *unobtanium* de Pandora. No filme *O congresso futurista* (Folman, França, 2013), a sequência protagonizada pelas intervenções de Jeff após o discurso de Robin introduzem, em tom bélico, alterações significativas no ambiente aumentado conhecido por Abrahama. Na obra *Jogador número 1* (Spielberg, 2018, EUA), 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 aonde 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.

4 A DIALÉTICA DE PRESENÇAS E AUSÊNCIAS

Em situações em que a realidade parece não bastar, as soluções tecnológicas despontam como alternativas. Na *mise-en-scène* do recorte escolhido, a presença da realidade, uma existência digital para Robin Wright, um mundo virtual para Wade Watts. De quanta realidade é preciso para um audiovisual ancorar uma verdade? Hans Ulrich Gumbrecht (2015, p. 16) nos fala da presença do passado e da ausência a ativar a imaginação gerando o efeito de presente ampliado. Será a es-

cassez 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 ficcionais propõem devires da imperfeição. Mas a totalidade das abordagens não é desvelada. Por mais que as barreiras sejam rompidas nesses futuros próximos propostos pelas ficções, 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, 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 (2015, p. 11) 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" para elucidar o encontro. Com seu corpo, Jake recebe o estímulo e reconhece na novidade tecnológica a parte que lhe falta.

Gumbrecht (2015, p. 10) 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". 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 do recorte em estudo. O enredo de Spielberg exibe 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 (2016, p. 75) o entendimento de que o único traço de nossa humanidade é o sentimento. As narrativas nos captu-

ram 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 num 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 por meio de textos escritos. Para Gumbrecht (2015, p. 25), o desejo de presença total e erudição alimentam os praticantes da filologia num nível que precede sua consciência. 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, nas mostras fotográficas, nos jogos colaborativos. Ou ainda, talvez as ideias estejam simplesmente esperando que lhes deem forma. Ora, como acessar o desconhecido? Gumbrecht (2015, p. 27) 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".

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 (*apud* Xavier, 2018, p. 13) procura explicar para si mesmo e para nós "as razões, que busca no inconsciente, para seu apego a um tipo particular de experiência cinematográfica", 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* (Cameron, EUA, 2009) após a guerra e desolação da comunidade Na'vi, seja em *O congresso futurista* (Folman, França, 2013) quando Aaron está perdido e Robin detida e congelada, ou em *Jogador número 1* (Spielberg, EUA, 2018) 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 longas-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 (2015, p. 29) 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". Ele pode ter razão. Milhares de pessoas assistiram aos 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.

5 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 e a intelectualizarem-se. Enquanto a transformação se processa, sujeito e objeto social se misturam:

> Em uma era de inteligência coletiva, em que não se pode mais distinguir com clareza autor de leitor, produtor de espectador; quando a atenuação de limites entre diferentes expressões impede classificações canônicas; em tempos nos quais a obra de arte se transveste de entretenimento, os desafios comunicacionais estão próximos de buscar "atratores culturais" – expressão de Pierre Lévy (1998) —, que deem conta de impulsionar sua decifração, especulação e elaboração. (Covaleski, 2012, p. 99).

A realidade aumentada se apresenta para expandir o desafio ao possibilitar a introdução de itens virtuais na representação do real, sem que estes sejam percebidos como virtuais nos processos comunicacionais estabelecidos em audiovisuais. Não se trata apenas de elementos históricos e pessoais, mas também de memórias, alucinações e sonhos, manipulados no espaço sensível por meio de uma tecnologia disponível, cuja utilização comercial não para de crescer em várias direções.

Por esse ângulo, em que o imaginário completa a vida, a imperfeição oriunda de ausências alimenta o indizível. Ao se permitirem remodelar o cotidiano, os personagens ficcionais assumem uma atitude de estranhamento e começam a lidar com suas "loucuras ligeiras" prestes a se condensarem num corpo muito quente e uma alma abrasadora que não sabiam possuir. 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? Foucault (1999, p. 294) compara as ciências às nações:

> As ciências são um pouco como as nações; elas não existem, na verdade, senão no dia em que seu passado não mais as escandaliza, por mais humilde, acidentado, irrisório ou inconfessável que ele possa ter sido. Desconfiemos, portanto, daquelas que fazem com demasiado cuidado a arrumação de sua história. A psiquiatria levou longe esse zelo: por muito tempo, ela só tolerou a amnésia. Seriam as paredes dos asilos tão sólidas a ponto de desafiar a lembrança? Ou tão frágeis que era preciso guardar-se de explorar suas fundações?

Há outras maneiras de se dizer isso. À luz da história, da literatura, do cinema. As narrativas constroem um ideal de humanidade exibido por meio da representação de corpos, vidas e mundos alternativos. O cinema digital, o mapeamento de mo-

vimentos, 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, pratica a oralidade da diversidade.

Com suas *mise-en-scène* coloridas, James Cameron, Ari Folman e Steven Spielberg inserem as obras aqui analisadas no mecanismo de produção hollywoodiano para alterá-lo, despojarem-se do convencionado, 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.* Recent Advances in Augmented Reality. **IEEE Computer Graphics and Applications**, v. 21, n. 6, p. 34-47, 2001. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/3208983. Acesso em: 12 jun. 2025.

BOWMAN, D. A. *et al.* **3D User Interfaces**: Theory and Practice. Addison-Wesley, 2004.

COVALESKI, R. L. Artes e comunicação: a construção de imagens e imaginários híbridos. **Galáxia**, São Paulo, n. 24, p. 89-101, dez. 2012. Disponível em: https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/8218. Acesso em: 12 jun. 2025.

FOUCAULT, M. **História da loucura na idade clássica**. São Paulo: Perspectiva, 1978.
_____. **Ditos e escritos**: Problematização do Sujeito: psicologia, psiquiatria e psicanálise. v. 1. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999.
GUMBRECHT, H. U. Pequenas crises: experiência estética nos mundos cotidianos. In: GUIMARÃES, C.; LEAL, B. S.;
MENDONÇA, C. C. (Orgs.). **Comunicação e experiência estética**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006. p. 50-63.
_____. **Nosso amplo presente**: o tempo e a cultura contemporânea. Tradução de Ana Isabel Soares. São Paulo: UNESP, 2015.
HEIDEGGER, M. **A caminho da linguagem**. Tradução de Márcia Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis: Vozes, 2003.
KANT, I. **Crítica da faculdade de julgar**. Tradução de Fernando Costa Mattos. Petrópolis: Vozes, 2016.
LIPOVETSKY, G. **O império do efêmero**: a moda e seu destino nas sociedades modernas. Tradução Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
LOCKE, J. **Ensaio sobre o entendimento humano.** Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1999.
MACHADO, A. **A fotografia como expressão do conceito**. Campinas: Studium 2, 2000.
MANOVICH, L. **What is digital cinema**. 1995. Disponível em: https://manovich.net/index.php/projects/tag:Article/page:8. Acesso em: 12 jun. 2025.
MILGRAM, P. *et al*. Augmented Reality: A Class of Displays on the Reality-Virtuality Continuum. **Telemanipulator and Telepresence Technologies**, SPIE, v. 2351, p. 282-292, 1994.
TERASHIMA, N. e TIFFIN, J. (Org.) **Hyperreality**: Paradigm for the third millennium. Routledge, 2005.
XAVIER, I. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. São Paulo: Paz & Terra, 2008.
_____. **A experiência do cinema**. São Paulo: Paz & Terra, 2018.

VESTÍGIOS DE FOUCAULT NO JOGO POP DE SPIELBERG

1 INTRODUÇÃO

Hollywood parece ter descoberto o fascínio que o futuro próximo-distante exerce sobre mentes prontas a embarcar numa ficção a alguns passos da realidade. Como as pilhas cinzentas ambientadas em Columbus, Ohio, num distante ano de 2045, e suficientemente próximas da realidade distópica dos complexos habitacionais populares de 2018. No filme *Jogador número 1* (Spielberg, EUA, 2018), baseado no livro homônimo do roteirista Ernest Cline, a aproximação deslinda drones, muitas antenas e nenhum tijolo.

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 parecem viver em um mundo ficcional. Deslocam-se escorregando em tubos ou cordas, caminham em ruas entulhadas de sucata, a atmosfera é turva. Nada se afigura relevante. Usando óculos panorâmicos, pessoas depositadas nas pilhas reagem a algo que escapa à tela. Ali, a vida acontece em outra dimensão.

Qualquer semelhança com a sociedade conectada da década de 2010 é prontamente dissipada na primeira fala do protagonista. Wade Watts sai de seu lar para nos apresentar seu bairro: "Eu nasci em 2027, depois da falta de glucose de milho e do quebra-quebra da banda larga". Se a descrição soa devastadora, as consequências são ainda piores: "Depois que as pessoas desistiram de resolver os problemas e só sobrevivem". A conectividade tal qual é conhecida em 2018 não sobreviveu, assim como os pais do personagem. O passado se provou efêmero.

"Hoje em dia, a realidade é uma decepção. Todo mundo está procurando um jeito de fugir". Em meio a equipamentos instalados entre o que pode ser chamado de um ferro-velho a céu aberto, ele anuncia ao espectador o ídolo de sua realidade distópica: "E é por isso que o Halliday é um herói para nós. Ele mostrou que a gente podia ir para algum lugar sem sair para lugar nenhum". 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 ilustrado na figura 1. Wade continua a apresentação: "Você não precisa de um destino quando corre numa esteira omnidirecional com subcamada sensorial de pressão quadrifônica". Como se tudo já tivesse sido vislumbrado, elucidado e organizado, decreta a salvação: "James Halliday enxergou o futuro e o construiu. Ele nos deu um lugar para ir. Um lugar chamado Oasis". O presente se tornou digital.

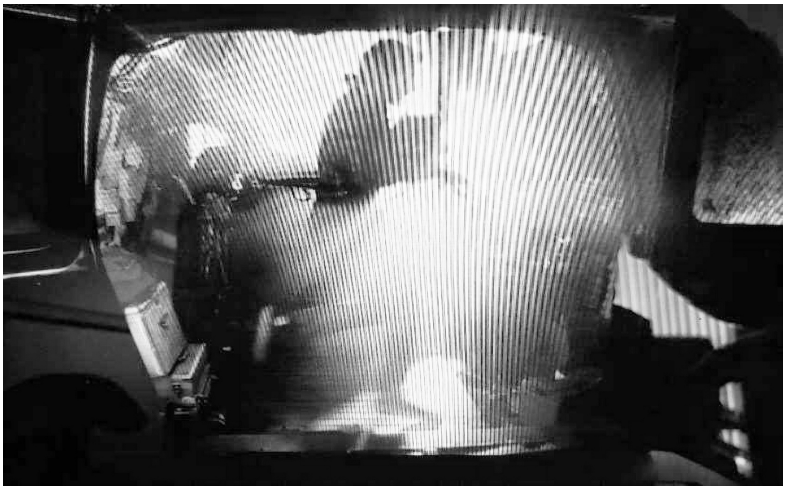


Figura 1: A realidade digital de Wade Watts.
Fonte: *Jogador número 1* (Spielberg, EUA, 2018) às 00:03:13.

Não há ironia na voz do protagonista. Genuíno representante da cultura vigente na década de 1980, o rapaz encarna a transição entre o fim da idade industrial e o início da idade da informação. Seus cabelos nem lisos nem crespos adornam a imagem do jovem no ano de 2045 e suscitam a questão: seria essa caracterização um indicativo do início do fim dos séculos de domínio da moda, ao que Gilles Lipovetsky se refere como "sociedade moda" sob os efeitos de "gozos já reduzidos do consumo, do lazer e do bem-estar" (Lipovetsky; Charles, 2004, p. 55)?

A sequência de cenas de abertura exibe a divergência anatômica, etária e racial de personagens conectados com a própria moda. Estaria surgindo, na atmosfera turva da ficção de Spielberg, uma sociedade digital de desiguais progressivamente insensível (Foucault, 2012)? Como esse contexto se revela na introdução de *Jogador número 1*? Embora persistam diferenças exteriorizadas, insinua-se a ocorrência de uma convergência de comportamento a denunciar os desejos que os motivam a colocar os óculos e jogar, que nos propomos a investigar.

2 OASIS DE SPIELBERG

O jogador inicia sua jornada entre raios azuis e vermelhos com ares de hipermodernidade. Numa aproximação pelo espaço sideral, algo como viagem ao centro do cenário de um videogame, Wade define o Oasis em *voice over*: "um lugar onde os limites da realidade são sua própria imaginação. Você pode fazer qualquer coisa". À sua maneira, os enquadramentos a compor o Oasis evocam a tranquilidade e o movimento que, simultaneamente, produzem "a ordem e a desordem, a independência e a dependência subjetiva, a moderação e a imoderação" (Lipovetsky; Charles, 2004, p. 51) característicos dos jogos eletrônicos.

Os videogames invocados pelo filme fazem parte do passado de gerações de usuários, e o processo de jogar envolve recordações, sensações e expectativas. Assim, o passa-

do não é banido nem classificado pelo que não possuía, ele é revisitado num movimento em que nada escapa ao efeito do excesso. Em contraposição à desolação representada em Columbus, no Oasis tudo, cada detalhe referente ao passado, ao conhecimento, à história dos jogos, importa. Isso se reflete na arquitetura, na mobilidade, na exuberância e na flexibilidade. As imagens corroboram a ideia de uma "modernidade da qual estamos saindo" negadora, rumo a uma super- modernidade "integradora" (Lipovetsky; Charles, 2004, p. 51).

No sentido em que "não mais a destruição do passado, e sim sua reintegração [...] no quadro das lógicas modernas do mercado, do consumo e da individualidade" (Lipovetsky; Charles, 2004, p. 51), desponta no ambiente virtual futurista do Oasis a ênfase no presente, o culto ao agora alicerçado no querer do indivíduo responsável por explorar, em sua mente, o jogo à sua volta. Entretanto, em meio a esse ambiente em que a imaginação pode determinar o resultado, um dos fundamentos do Oasis se revela ao nos remeter ao *Minecraft World*: um jogo que não se pode ganhar. Ali, jogar significa inventar um mundo a partir dos blocos disponíveis. Mas não se tratam de blocos quaisquer: há um mundo em construção. Todavia, essa "construção" ocorre ao redor de cada personagem: nem tudo o que se vê está disposto em objetos físicos, mas nem por isso consiste em ausências. Livre do viés "ideológico-político" da primeira modernidade, a trajetória delineada na tela se dá "pela via da tecnologia, da mídia, da economia, do consumo, das patologias individuais" (Lipovetsky; Charles, 2004, p. 52) e substitui a competição entre jogadores pela construção de um mundo "aumentado" onde a única possibilidade consiste em evoluir.

Watts se movimenta a fim de "Ir para qualquer lugar", enquanto estraçalha objetos numa menção a *Hurricane Hang Gliding*. Assim como no minigame em que Marie precisa evitar redemoinhos e trovões para atingir a linha de chegada, o usuário dos óculos se vê envolvido numa sequência de aventuras como surfar em ondas gigantescas, esquiar entre pirâmides, escalar montanhas com o Batman. As possibilidades refletem

a vontade de se fazerem conhecer, e se impõem à sucessão de imagens e ideogramas. Ora representando um cassino com dimensões de planeta, ora mencionando casamentos e motéis, as alternativas querem ser consideradas.

As pessoas entram no Oasis por todas as coisas que podem fazer, mas elas ficam por todas as coisas que podem ser. Alto, bonito, assustador, de outro sexo, de outra espécie, gente, desenho animado, você escolhe. Toda a estranheza do mundo descrito por Gilles Lipovetsky 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 desejar. Nesse contexto, o diretor Steven Spielberg espalha referências da cultura pop apresentadas na figura 2. O personagem Gundle da ficção fantástica *The Lord of the Rings* (Jackson, EUA, 2001), o robô gigante que dá nome a série de *mecha animes Gundam* (Tomino, JAP, 1979), Shun Lee e Ibuki do videogame *Street Fighter* (Capcom, JAP, 1987), o tiranossauro da obra *Jurassic Park* (Spielberg, EUA, 1993).

Figura 2: Referências à cultura pop.
Fonte: *Jogador número 1* (Spielberg, EUA, 2018) às 00:04:41.

Se tudo se torna possível para si e para o outro, o estranho se torna regra e ser diferente a normalidade. Não há cate-

gorias, há indivíduos definidos por suas preferências que, por sua vez, reinventam seu universo social a fim de desfrutarem o que julgam ser o lado prazeroso da vida. Para usufruir da diversidade do Oasis, não é necessário obedecer a regras, basta atitude e saber o que se quer. De resto, é ter habilidade para conquistar moedas e dedicação para conseguir os acessórios que definem quem você é.

3 A DISTOPIA DE WADE WATTS

"Eu não sou o pior que você já viu" canta David Lee Roth na trilha sonora *Jump* (Van Halen, 1984), que acompanha o protagonista nas sequências rápidas de sua casa ao Oasis. "Eu me levanto e nada me faz cair" diz a música, dando tom ao personagem. "Está difícil para você? Eu tenho visto o pior por aí". Órfão, Watts define o presente como uma decepção.

Do latim *deceptione*, o termo remete a uma mentira ou surpresa desagradável, uma desilusão, um desengano. Todavia, para se falar em mentira, antes é preciso entender o que é verdade. Numa perspectiva crítica, a verdade manteria todos circunscritos à expectativa gerada pela repetição, até que viesse a ocorrer uma compreensão diferente. Dessa forma, o pensamento analítico reeditaria o que até então teria sido crível como *verdade*. Michel Foucault (2014) afirma que o discurso da verdade incorpora o poder e o perigo, a repetição e a renovação sob a luz de quem a percebe. Assim como a decepção costuma provocar um sentimento de tristeza ou mágoa, a despeito de se reconhecer numa realidade indesejada, Wade Watts envereda por outra vertente. Enquanto a música explica: "E eu sei, Baby, como você se sente", ele introduz o sentimento, o olhar para o outro e revela: "Você tem que se defender com os punhos para chegar ao que é real. Você não consegue me ver aqui de pé"?

Numa releitura da ciência do olhar, do observar, inaugurada pelos ingleses na virada do século XVI, Spielberg inicia seu próprio discurso sensível à diferença. Homens e mulheres, idosos e crianças, a surgirem sucessivamente nos quadros que antecedem a colocação dos óculos de acesso ao mundo virtual, enunciam a normalidade com que o cineasta se refere aos jogadores do Oasis. Afinal, todos estão lá pela vontade de uma nova forma de saber seu tempo. Se os personagens chegam à dimensão animada por todas as coisas que podem fazer, os "loucos" e "prisioneiros" encerrados na obra do filósofo Michel Foucault parecem buscar, na sociedade estendida pretensamente insensível da história *Jogador número 1*, um lugar isento de interditos onde, acreditam, são livres para ser o que quiserem ser. Porém, vale lembrar que não há uma única cultura no mundo em que seja permitido tudo fazer, e, como bem ressalta Foucault (1999, p. 193), "há muito tempo, que o homem não começa com a liberdade, mas com o limite e a linha do intransponível".

O passaporte da liberdade consiste em criar um personagem que permite ao jogador existir no mundo virtual: um avatar. Originária do sânscrito, a palavra avatar se refere a uma manifestação corpórea. Se em várias religiões é atribuída ao corpo, humano ou animal, de "um deus na terra", desde 1980, o termo designa a personalização do usuário dentro do computador, em aplicativos e jogos eletrônicos. Como uma transcendência da própria imagem, a pessoa real se torna um deus virtual. O jogador pode escolher ser mais alto como *O Gigante de Ferro* (Bird, EUA, 1999), adquirir a beleza de Lara Croft do videogame *Tomb Raider* (Crystal, EUA, 1996), parecer assustador como Fred Krueger da série de filmes de terror *A Hora do Pesadelo* (Craven, EUA, 1984). Pode ainda mudar de sexo se seu namorado começar a jogar *The Legend of Zelda* (Kondo, JAP, 1986), deixar de ser humano para ser um alienígena na ficção *Alien* (Scott, EUA, 1979), animar a série televisiva *Sonic the Hedgehog* (Dic, EUA, 1993) sem redesenhar sua realidade.

Talvez por essa razão, nem tudo possa ser considerado distópico na configuração tecnológica de esperança propor-

cionada pelo ambiente virtual. Apesar das desilusões, Lipovetsky chama atenção para o efeito da novidade na contemporaneidade: "Houve simultaneamente novas paixões, novos sonhos, novas seduções que se manifestaram dia após dia, sem grandiloquência, é verdade, mas onipresentes e afetando o maior número de pessoas" (Lipovetsky; Charles, 2004, p. 55). Seguindo a linha proposta por seu raciocínio, conclui-se que a revolução de valores e comportamentos ocorre no cotidiano. Na primeira metade do século XXI, não somos mais os mesmos. Novos modos de viver a vida transformaram nossas aspirações, nossas possibilidades, e, por que não dizer, nossas necessidades.

O avatar de Wade Watts se liberta da decepção para, como em *Thriller* de Michael Jackson, se tornar Parzival, exibido na figura 3. Então, explorar com passos cadenciados a realidade virtual do Oasis e evocar, por meio da fivela de seu cinturão, os poderes dos gatos alienígenas *Thundercats* (1989).

Figura 3: Parzival, o avatar de Wade Watts.
Fonte: *Jogador número 1* (Spielberg, EUA, 2018) às 00:05:07.

Mas os ideais estampados no corpo escolhido não se mostram suficientes. Quase como um desabafo dessa comunidade a exibir sua individualidade, o garoto órfão revela a von-

tade de se relacionar. Seu melhor amigo está no planeta Dowe, considerado o lugar mais perigoso do Oasis. Melhor amigo. "Mesmo que nunca tenham se encontrado no mundo real", ele diz, em referência à dimensão em que se pode lidar com necessidades fisiológicas como se alimentar e evacuar. Bombas, fuzis, saibros de luz, o perigo iminente por todos os lados. Parzival abandona as sutilezas introdutórias e adentra ao planeta vermelho constantemente em chamas. Lá, muitos perdem vidas e alguns poucos se apropriam de suas moedas e artefatos. Mesmo onde se pode escolher o que ser e fazer, a disputa pelo poder e enriquecimento parece nutrir o ser humano, por trás do avatar, e lançá-lo à guerra.

Mais que um lugar onde se gostaria de estar, numa referência ao videogame *Mortal Kombat* (Boon, EUA, 1992), o planeta Dowe representa um lugar onde se está quando é preciso. O poder que emana de cada avatar enfrenta o divino presente no avatar logo à frente. Na distopia digital de Wade persiste a disputa, o combate, a destruição. Mas Ernest Cline insere em seu roteiro uma sequência destinada a desmentir a veracidade absoluta dessa afirmação: combatente destruído, amigos em perigo, um tiro de fuzil em direção à ameaça alheia. Em meio ao caos da caçada de artefatos e moedas ocorrem comportamentos colaborativos. Talvez, a sociedade não seja tão insensível, nem Foucault (2012) completamente certo em suas reflexões sobre o futuro das relações sociais. Há vestígios de solidariedade.

4 O JOGO DE HALLIDAY

Ao entrar no Oasis, as pessoas se deparam com jogos familiares: *Pacman, Pyramid, Asteroids, Adventure*. O objetivo é evocar memórias, arrebatar a atenção e só então dar início ao jogo por trás dos jogos. "O Halliday encheu Oasis de coisas poderosas, largadas ao acaso, para que qualquer um com habilidade pudesse vencer", conta-nos o jogador. Ao as-

sim proceder, ele adota a meritocracia como antídoto para a exclusão. Se é verdade que a habilidade pode ser uma forma de reagrupamento, o fato é que todos podem treinar, fazer a diferença e melhorar seu desempenho. "Combates mortais e caçadas de artefatos são ótimos para conseguir moedas, mas dependendo do nível de armaduras são arriscados", informa o personagem principal. As moedas adquiridas no mundo virtual permitem adquirir, no mundo real, acessórios como luvas e roupas com as quais o jogador sente o que seu avatar está sentindo. Por consequência, o jogo ultrapassa a fronteira meramente digital.

À sua maneira, as cenas remontam elementos relacionados ao "bem-estar social, à mitologia do consumo, à contracultura, à emancipação dos costumes" para, nas palavras de Lipovetsky (2004, p. 53), "remover o sentido do trágico histórico" e instaurar "uma consciência mais otimista que pessimista, um *Zeitgeist* dominado pela despreocupação com o futuro, compondo um *carpe diem* simultaneamente contestado e consumista". Essa é a estratégia utilizada por Halliday para instaurar a esperança de vitória na trajetória de párias retratados no filme, iniciando, assim, a reviravolta em suas jornadas. Isso se dá pela disponibilização de acessórios ao alcance de seus respectivos desempenhos. Com o intuito aparentemente despretensioso, o jogo possibilita a categorias de pessoas historicamente alinhadas do lado composto por perdedores reagruparem-se do lado composto por vencedores: "Aqui, todo mundo começa igual. Mas quanto mais moedas, mais você sobe de nível. Se você morre, seu avatar pode recomeçar, mas sem seus itens." As portas parecem, finalmente, se abrir. Ainda assim, se tudo der errado, a todos é dada a oportunidade de recomeçar.

Como se estivéssemos em sua mente, em meio a seus pensamentos, Wade narra detalhes de episódios que se mostrarão, ao longo do audiovisual, cruciais para avançar no jogo: "Oasis foi a criação do Halliday. Ele e o sócio Morow lançaram o primeiro Oasis em 2025. Foi um sucesso instantâneo e os dois ficaram muito ricos. Mas o Morow sai de cena depois de

alguns anos". Afinal, as pessoas amavam o Halliday: "Adoravam tanto ele quanto a sua criação". Sua fala, durante o evento de lançamento dos óculos de acesso ao Oasis, traduz sua maneira de lidar com as pessoas e as coisas: "É melhor a gente parar de falar e começar a mostrar. Colocando a mão debaixo do assento" — pequena pausa — "vocês vão ver que não tem nada aí". Em meio aos risos da plateia, ele conclui: "Nós vamos entregar um para vocês agora". Assim como o artista surrealista belga René Magritte afirmava "isto não é um cachimbo" (Foucault, 2014), Halliday afirma: os óculos não mostrarão o que vocês não conseguem ver. Esse estado de brincadeira entre a representação e a expectativa das pessoas reina em toda criação de Halliday. Enquanto o pintor e poeta alemão Paul Klee e o artista plástico russo Wassily Kandinski subverteram as regras de subordinação da representação na pintura, Steven Spielberg recupera o discurso de Foucault, e com ele destila ironia e sagacidade revestidos de ingenuidade na tela. Lá e cá, uma garota tímida de Ohio pode adotar o vermelho das memórias tunisianas de Paul Klee. Ou esconder-se, sempre de costas, como o homem de chapéu coco de Magritt. E o lugar onde, artisticamente, eles envolvem, confundem e seduzem as pessoas não poderia ter um nome mais sugestivo do que Oasis.

Por similitude, o nome deveria ser associado a uma região pequena, no deserto, onde há água, calma e bem-estar. Mas o filme afasta texto e imagem e aproxima, por semelhança, o jogo virtual com todo seu sentido de vida, limitação e transitoriedade, à trajetória dos usuários. Se no Oasis não é possível beber água, lá é possível embriagar-se de vida. Os jogadores podem se refugiar da decadência e se portarem como super-heróis. Dessa forma, o universo virtual oferece opções onde antes só havia desertos. Porém, ainda é tudo transitório. Cedo ou tarde, todos precisam voltar. Parzival não tem pressa de retornar, ele tem esperança: faltam dez minutos para a próxima corrida começar.

Desde que, em 7 de janeiro de 2040, Halliday morreu, o jogo é outro. "O que ele deixou mudou tudo", Wade Watts explica em sua última declaração em *voice over*. Simultaneamente, a tela exibe a cena do caixão, em que Halliday se senta, tira as moedas dos olhos e assume o recurso de *voice over* para se comunicar diretamente com o público: "Se você está vendo isso é porque eu morri. Antes de eu morrer, eu criei o que nós da indústria chamamos de *easter egg*: um objeto escondido num jogo que dá poderes especiais a quem conseguir descobri-lo".

Assim como Foucault recorreu aos alicerces da idade clássica para discorrer sobre a loucura (Foucault, 1978) e resgatar a dignidade dos segregados, o personagem do romance de Ernest Cline se utiliza de elementos da cultura pop da sociedade a que se dirige para incitá-la a participar. A loucura, segundo as palavras de Foucault e a representação dos personagens na obra de Spielberg, "só existe em uma sociedade, ela não existe fora das normas da sensibilidade que a isolam e das formas de repulsa que a excluem ou a capturam" (1999, p. 150). Considerada um "fato estético ou cotidiano" na Idade Média, e depois no Renascimento, ela se transformou em silêncio e exclusão a partir do processo de internação. No jogo de Halliday, a diferença, outro nome da loucura, resgata sua "função de manifestação, de revelação" corriqueira na época de Shakespeare e de Cervantes para representá-la nas telas com a naturalidade conquistada no século X. Revestida de "verdade do mundo", unifica criador e criaturas em torno de um mesmo desafio.

Na linha de largada para a corrida, Parzival embarca no DeLorean que levou Marty McFly *De Volta para o Futuro* (Zemeckis, EUA, 1985). Estão a postos o Mach 5 de *Speed Racer* (Wachowski, EUA, 2008), o Interceptor de *Mad Max* (Miller, AUS, 1979), o Batmóvel de *Batman: O Retorno* (Burton, GB, 1992) e a moto do anime *Akira* (Otomo, JAP, 1991). Sim, Halliday conseguiu juntá-los. No desejo, na atitude, na linha de largada da figura 4:

Figura 4: A corrida.
Fonte: *Jogador número 1* (Spielberg, EUA, 2018) às 00:10:59.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O cinema registra, com a licença poética que lhe é devida, desdobramentos perfeitamente viáveis na sociedade da hipermodernidade descrita por Lipovetsky. Contudo, diante das possibilidades virtuais apresentadas, em algum momento, a pessoa por trás do avatar precisa assumir a frente do combate pela sobrevivência, reconhecer precariedades, e olhar para o que Foucault (1999, p. 289) descreve como uma sociedade na qual "cada um sobre sua linha" a se cruzarem sem cessar, "mas, tal como essas faixas de autoestrada que formam espécies de flores na entrada das cidades, ninguém jamais se encontra". Nesse quesito, a escolha de Parzival o coloca em vantagem. Ele não sabe de sua militância pela flexibilidade. Mas é o que seu avatar insinua ao falar e agir, antes mesmo de explicitar: "Esse sou eu... Até eu querer mudar".

Ao afirmar: "A primeira pessoa a encontrar o *easter egg* que eu escondi em algum lugar dentro do Oasis vai herdar minhas ações da *Gregarious Games*, atualmente avaliadas em

"excessivos" meio trilhão de dólares, e o controle total do jogo Oasis", Halliday cruza os limites da competição virtual para modificar a realidade de sua empresa, do novo acionista, dos usuários conectados ao Oasis. A situação exemplifica, nos jardins da contemporaneidade, como o hipercapitalismo se faz acompanhar de um hiperindividualismo "distanciado, regulador de si mesmo, mas ora prudente e calculista, ora desregrado, desequilibrado e caótico" (Lipovetsky; Charles, 2004, p. 52). Em algum momento, terá sido a criação, sugestivamente denominada Oasis, apenas um jogo de entretenimento? Até que ponto, desde o início, o que estava em jogo era a realidade de quem nunca se sentiu no jogo? Halliday se despede, seu avatar Anorak assume a cena para elucidar.

Talvez, a melhor resposta para as questões esteja encalacrada na lógica dos sete discursos de um enunciado de Magritte, citado por Foucault para discorrer sobre como libertar a similitude da asserção da semelhança (Foucault, 2014): "Eu criei três chaves", finaliza Anorak. Nada é uma chave, mas um jogo que simula a chave de um jogo: uma chave (projetada como se não fosse um jogo) que é o simulacro de uma chave de um jogo.

Desde o início, Spielberg faz o jogo de convergência de Halliday, ao viabilizar relações entre pessoas e objetos, geralmente negligenciados na rotina cotidiana. Ao "conceder liberdade" aos personagens da trama, o filme incita o observador à responsabilidade pessoal pelo destino coletivo que as pessoas, em geral, julgam fora de seu alcance. Isso não é verdade. Assim como Foucault demonstrou em suas reflexões como a história clássica absolveu certas loucuras ao denominá-las saber, a história contemporânea narrada nas imagens de Spielberg desdobra pré-conceitos no intuito de dispensá-los.

Talvez, o grande desafio comunicacional do futuro próximo-distante representado por Spielberg seja despertar a capacidade de as pessoas verem além dos quadros elaborados na produção cinematográfica, extrapolarem as limitações de sentido pré-concebidas, e então, materializarem o que se mostrar

mais adequado ao cotidiano almejado. Nas artes ou na guerra, a vontade agrupa, os valores dão sentido e as imagens, por vezes, podem prescindir da representação de pessoas. Todavia, a genialidade encarnada por Halliday nos alerta que as pessoas não devem abdicar do discurso, da relação, da convergência. Spielberg utiliza a fantasia para dialogar com Foucault e abrir, com suas chaves, portais da consciência, da transformação e da convivência.

REFERÊNCIAS

FOUCAULT, M. **História da loucura na idade clássica**. São Paulo: Perspectiva, 1978.

_____. **Ditos e escritos**: Problematização do Sujeito: psicologia, psiquiatria e psicanálise. v. 1. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999.

_____. **Ditos e escritos**: Ética, Sexualidade, Política. v. 5. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.

_____. **Isto não é um cachimbo**. Tradução de Jorge Coli. São Paulo: Paz & Terra, 2014.

LIPOVETSKY, G.; CHARLES, S. **Os Tempos Hipermodernos**. São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.

AS PROMESSAS DE MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA DE ARI FOLMAN

1 INTRODUÇÃO

Os olhos chorosos em *close-up* na primeira cena apanham da 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 revelou 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?"

Albert (Harvey Keitel) faz uma pausa e toma um gole de seu uísque caubói antes de continuar a destilar: "Não tenho ideia. Gostaria de saber. Me ligaram, gritaram comigo, e aí disseram que têm uma oferta — a oferta final. Que essa seria a última. E que a oferta não ficaria na mesa por muito tempo". O discurso de Albert introduz o drama na coprodução de Israel, Alemanha, Polônia, Luxemburgo, Bélgica e França. O diretor é o ex-soldado combatente israelense Ari Folman e seu desafio é responder as perguntas.

Agora é um futuro próximo em que os movimentos e expressões de atrizes e atores são escaneados e os filmes são desenvolvidos a partir de suas imagens. A oferta consiste numa proposta de trabalho digital para a atriz Robin Wright, abrangendo tudo o que, no dado contexto, significa atuar. Os profissionais do estúdio ligaram, gritaram, anunciaram uma oferta. Será a final. A última. Não ficará disponível por muito tempo. Seria essa pressa, essa urgência, um reflexo do uso massivo da tecnologia, a redefinir a noção de tempo e espaço percebida pela humanidade?

Num primeiro momento, as respostas surgem nas palavras de Jeff Green (Danny Huston), ele próprio uma encarnação do conceito de falibismo de Charles Sanders Peirce, em que "signo é tudo aquilo que posso usar para mentir". Jeff a olha diretamente num diálogo tão enigmático quanto revelador: "Nós queremos escanear você. Você inteira: seu corpo, sua face, sua emoção, seu sorriso, suas lágrimas". De costas para a câmera, Robin caminha pelos corredores do estúdio, enquanto a voz de Jeff continua: "Nós queremos copiar você, queremos preservar você". Nesse momento, o pôster de *A Princesa Prometida* (Reiner, EUA, 1987) exibe em *zoom* uma imagem em que a juventude de Robin Wright toma toda a tela. "Queremos ser donos dessa 'coisa' chamada Robin Wright!" Um pouco mais adiante, o jovem advogado em cena é pragmático: "Quando eles fazem sua cópia e colocam no computador, não tem mais volta. O estúdio vira dono do personagem". Robin tem dúvida: "Que personagem?" Então, ele sentencia: "O que era o ator." Arlindo Machado (1999, p. 6) se debruça sobre a questão da aversão que muitas vezes nos toma de assalto frente a uma nova maneira de fazer o que estamos habituados:

> Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades. Longe de deixar-se escravizar por uma norma, por um modo estandardizado de comunicar, obras realmente fundantes na verdade reinventam a maneira de se apropriar de uma tecnologia.

Seria a tecnologia em questão, a digitalização dos atores, uma oportunidade de eles se desvencilharem da necessidade de aprovação alheia, por meio do escaneamento da própria representação? Prestes a transformar a atriz em um produto, em

uma *commodity* cinematográfica, o longa exibe os mecanismos de mediação tecnológica. Envolvida pela parafernália tecnológica e pelas palavras de seu agente, Robin se liberta de si mesma para que o processo de digitalização aconteça. Ela precisa se situar no presente, num agora silencioso, sem pensamentos, sem atitudes, apenas sentindo as emoções necessárias ao processo de armazenamento de sua imagem em *bits* e *bytes*.

Nada falta ao corpo, à imagem cinematográfica de Robin. A atriz é "perfeita" e "adorável" para uma suposta vida de sucesso em Hollywood. Mas ela não sabia disso. De alguma maneira, ela desenvolveu uma estética da falta para sua vida e não sabia como se desvencilhar dela. Na fictícia sociedade tecnológica em que vivia, múltiplas visões eram possíveis para o que se apresentava à sua frente. Entretanto, o medo paralisou a atriz "antes de cada reunião crítica", ao "enfrentar grandes papéis". A estagnação de Robin Wright estendeu-se por toda sua carreira, não por um breve momento. Tal qual ocorreu na trajetória de Robin, apresentada no filme, quantas imobilizações momentâneas constituem a existência, ou simplesmente um dia, uma hora, um momento no tempo de um sujeito hermeticamente conectado aos recursos tecnológicos que o circundam? Se a arte pode expandir a percepção da dita realidade de quem a observa, até que ponto procedimentos tecnológicos meticulosamente padronizados ao dispor de uma comunidade podem, por sua vez, restringir seu desenvolvimento? Como se desvencilhar do convencionado, já disposto, a fim de elucidar novas possibilidades? Barthes (2004, p. 175) afirma que:

> Existe, para dizer a verdade, uma terceira História: aquela que, pela estrutura do discurso, tenta reproduzir a estrutura das escolhas vividas pelos protagonistas do processo relatado; nela predominam os raciocínios; é uma história reflexiva, a que se pode chamar ainda história estratégica, e Maquiavel seria o seu melhor exemplo.

Por assim dizer, as estratégias de Robin Wright poderiam ter sido mais apropriadas ao seu querer? Como poderia ter sido sua vida se permanecesse "sujeito" de seu destino? Albert nos dá uma pista ao dizer: "Quando os filhos chegaram, você de repente parou de ter medo. Você nunca esteve tão feliz. Você não queria mais trabalhar, queria ficar com eles." Com base nessa declaração, é possível afirmar que há indícios de salvação para Robin Wright, a pessoa. Se isso é verdadeiro, o que a levou, na primeira grande dificuldade enfrentada, a procurar exatamente o seu algoz? Immanuel Kant (2016, p. 46) versa sobre como o desprazer pode nos levar ao prazer se estivermos em posição segura. Assim como o usuário de uma tecnologia, supostamente facilitadora, poderia abandoná-la a fim de livrar-se de uma dependência da qual, muitas vezes, nem tem consciência?

A proposta de mediação está na mesa. Ari Folman está a postos para criar uma representação digital de Robin Wright e elaborar, em seu entorno, possibilidades para as questões levantadas. Por meio de sua narrativa cinematográfica, revolver conflitos além da verdade, lidar com necessidades além do tempo, libertar a humanidade de sua busca da dita felicidade.

2 O CONGRESSO FUTURISTA

O congresso futurista (Folman, França, 2013) faz largo uso dos recursos viabilizados pela indústria digital. O filme oscila entre a ficção científica, a fantasia e o surreal, atravessando as barreiras da representação em *live action*, exibida na primeira e na terceira fases do filme, e da representação em animação, baseada na técnica de *motion capture,* utilizada para produzir as cenas da segunda e quarta fases do filme.

A obra se vale da introdução da computação gráfica no contexto cinematográfico para alicerçar sua trama. Ari Folman

constrói a primeira fase do filme em torno de Robin Wright (interpretada por ela mesma), uma atriz que, segundo o filme, obteve renome após *A Princesa prometida* (Reiner, EUA, 1987) e *Forrest Gump* (Zemeckis, EUA, 1994), mas que, desde então, somente escolheu papéis inadequados. Em meio a essa onda de fracassos, seu agente Albert (Harvey Keitel) aparece com uma última oportunidade para Robin: ser escaneada e se tornar um personagem virtual. Diante da prática cada vez mais frequente de trazer às telas personagens baseados na captura de imagens de atores, que, em última instância, emprestam seus corpos e expressões à produção de personagens cada vez mais realistas, surge uma legião de atores e atrizes digitais que poderiam participar de qualquer filme desejado pelos produtores de cinema. A única ressalva, porém, seria o fato de que Robin Wright não poderia mais atuar: deveria abandonar sua carreira para sempre.

Não obstante, o sugestivo nome do estúdio autor da proposta é *Miramount*, numa alusão ao estúdio hollywoodiano denominado *Paramount*. Utilizando esse argumento, o longa passa a realizar críticas aos desmandos de produtores e estúdios, cujo interesse econômico, sob o ponto de vista da obra em exibição, desconsidera os aspectos artístico e humano do cinema. Nessa fase do filme, a rotina de Robin Wright gira em torno aos cuidados com seu filho Aaron Wright, portador de uma doença degenerativa, e a convivência com sua filha adolescente Sara Wright. Em especial, as cenas divididas com seu agente Albert, ou simplesmente AI, reverberam a incompletude humana, e as artimanhas, não tão particulares, das pessoas ao desenvolverem sua própria estética da falta para lidarem com as ausências em seus corpos, vidas e mundos. Outro personagem que merece destaque é Jeff Green (Danny Huston) cuja verve ressalta o poder econômico exercido pelas grandes companhias cinematográficas no filme e, segundo Agnieszka Majcher (2015, p. 149-150), a política exercida por trás da cortina de ferro descrita no livro homôni-

mo que inspirou a produção do filme. Ainda, Dr. Barker surge em poucas cenas para ilustrar o sentimento de solidariedade e o cuidado com a humanidade.

A segunda fase do filme se inicia com a viagem de Robin Wright a *Abrahama*, um "local restrito de animação", cujo acesso se dá pela inalação de uma substância química. A transição ocorre em uma sequência na qual Robin Wright dirige seu carro *vintage* numa longa estrada que aos poucos ganha contornos lisérgicos e oníricos. Ao chegar ao "grande hotel Miramount Nagasaki Corporation", onde ocorrerá o congresso futurista que a homenageará, Robin Wright se vê cercada pelas versões animadas dos personagens que, como ela, adentraram ao ambiente da "grande festa química". A referência ao uso abusivo de drogas é, a partir de então, uma constante. Nesse ponto, a obra reverbera a criatividade artística da produção ao utilizar, em meio à estética surrealista, uma mistura de representações. Cada personagem mostrado possui um traçado diferente, que remete à própria história da animação — enquanto alguns se assemelham ao oriental *Studio Ghibli,* outros poderiam ter sido tirados dos desenhos clássicos do Mickey Mouse da Walt Disney. Uma vez nesse universo ilustrado, caricaturas de Tom Cruise e Marilyn Monroe dividem espaço com obras de arte que fogem de suas telas, como a Vênus de Milo. O espectador é convidado para essa imersão e, assim como a protagonista, procura por sentido e resoluções que constantemente lhe escapam. Nessa fase do audiovisual, Robin Wright se encontra novamente com Jeff Green. Ele a coage a assinar um segundo contrato, ela sobrevive à revolução de *Abrahama,* é congelada, e vive uma aventura amorosa com Dylan Truliner. Mas tudo isso não é suficiente para afastá-la de Aaron Wright, razão pela qual Robin Wright deixa a "grande festa química" para trás.

O retorno marca a travessia para o "lado da verdade" onde ocorre a terceira fase do filme, agora em *live action.* Robin Wright se depara com um ambiente segmentado: pesso-

as maltrapilhas, sujas e imersas em suas próprias experiências químicas se movimentam em meio a um ambiente igualmente descuidado. Mas para encontrar Aaron, ela precisa localizar o Dr. Barker. E os médicos, como é informada, vivem "lá em cima". O acesso ao "lado de cima" se dá por um balão que deixa a terra e sobe às alturas. Ela desembarca em meio a pessoas asseadas, aparentemente em trajes militares, que se espantam com a presença maltrapilha de Robin Wright. Todos, menos Dr. Barker, que a abraça afetuosamente e lhe informa que Aaron Wright não se encontra mais entre eles. Há seis meses, ele a informa, o filho de Robin Wright fez a travessia e vive agora na "realidade criada por sua mente". Ela se desespera; após se acalmar, pede ao amigo que a ajude a fazer novamente a travessia. Dr. Barker a alerta sobre a quase impossibilidade do reencontro, mas ela sabe exatamente o que deve fazer.

Ao inalar o composto químico preparado por Dr. Barker, Robin Wright parte para a quarta e última fase do filme. Em animação, ela renasce como Aaron Wright. Sob a perspectiva de Aaron, ela revê episódios de seu passado exibidas em cenas do filme, cresce e finalmente, na última cena do filme, se une a Aaron Wright.

3 A TRAJETÓRIA DE ROBIN WRIGHT

Em todo o decorrer do longa-metragem, as imagens conversam com ideias. Folman captura a ideologia da sociedade em que vive e a introduz nas cenas, eliminando o dualismo entre biologia e cultura nas transições de gênero da narrativa. Na figura 1, Robin observa a transição de sua imagem de *live action* para animação:

Figura 1 – A transição de Robin Wright.
Fonte: *Frame* do DVD do filme *O congresso futurista* (Folman, França, 2013).

Contratos, agentes, tudo fica para trás quando a realidade aumentada redimensiona seu mundo. Bastou Robin absorver a ampola para que sua percepção da realidade se transformasse. Diferentemente da realidade virtual que se reporta a outro mundo através de óculos ou roupas especiais, neste universo ficcional não há partida, nem retorno. O acesso ao ambiente aumentado criado pela *Miramount Nagasaki Corporation* se dá pelo próprio corpo, mente e vontade.

O *self-enactment* (Goffman, 1959) de Robin Wright estabelece o jogo de representação de si mesma. Nas cenas iniciais em *live action,* ela se submete ao julgamento do outro, ao discurso da sociedade e por fim, ao destino digital revestido de "porta da liberdade". Agora, em meio ao domínio da presumida vontade, o que leva Robin Wright a destoar da escolha de juventude quase unânime das pessoas a aderirem a essa representação de mundo proporcionada pela realidade aumentada? A questão ecoa na interpretação de Édison Gastaldo sobre as palavras de Erik Goffman, ao afirmar que "na medida em que

relações são consideradas óbvias — quando na realidade elas absolutamente não são —, perpetua-se aí uma hegemonia. Não é à toa que esta suposta naturalidade se torna uma fonte de constrangimento social" (Gastaldo, 2008). Acrescento a isso o sentimento de rejeição, supostamente inconsciente, da protagonista ao *status-quo* das transações, do comportamento que esperam dela. Em suma, ela parece insistir em desnaturalizar o que para outros é natural. Afinal, quem é Robin Wright? Imagem e narrativa edificam a contradição da superficialidade e estimulam a criatividade. O drama protagonizado pela atriz decadente, mãe de um garoto portador de uma doença degenerativa que está ficando surdo, vai se transformando em uma ficção científica. As imagens assemelham-se a delírios em situações nada corriqueiras, como se as pessoas vivessem na superficialidade de uma dimensão sensorial, para construir o que Roland Barthes (2004, p. 184) descreveu da seguinte forma:

> A singularidade da descrição ou do "pormenor inútil" no tecido narrativo, a sua solidão, designa uma questão da maior importância para a análise estrutural das narrativas. É a seguinte questão: tudo, na narrativa, seria significante, e senão, se subsistem no sintagma narrativo alguns intervalos insignificantes, qual é, definitivamente, se assim se pode dizer, a significação dessa insignificância?

Ao optar por enquadramentos, por que não dizer solitários, das perspectivas escolhidas, Ari Folman endossa a ideia de que o superficial pode desvelar o que realmente importa a cada indivíduo reconhecendo, dessa forma, significados onde nada se via. *O congresso futurista*, sempre às voltas com a transitoriedade, encarna a definição metafórica de Jean-Claude Carrière (1996, p. 5) sobre a "forma passageira destinada a se metamorfosear e a desaparecer, como a larva ao se transformar em borboleta". Como uma despedida da perspectiva desespe-

rançada presente na representação humana dos personagens, as insignificâncias, figurativamente larvas passadas que povoam várias cenas de transição, se tornam signos do real mediatizado. O filme está repleto de signos de guerra e outras mazelas entrelaçadas, escritas, incrustadas no trabalho do cineasta. Ele está pronto para o voo da borboleta que, no caso, é a transição entre a passividade consumada em *live action* e a expressividade a se abrir para Robin Wright em animação. Ela percebe a brecha e reivindica, na figura 2, que as pessoas "abram os olhos, acordem". Como resultado de sua atitude, Robin Wright é banida do hotel:

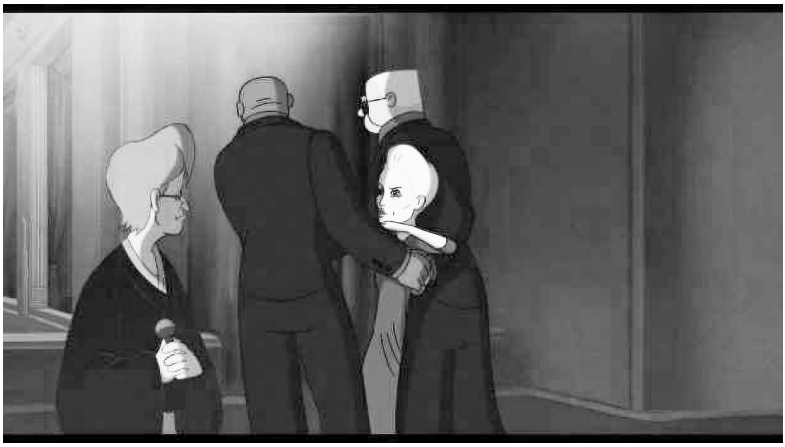


Figura 2 – Robin Wright discursa no congresso futurista.
Fonte: *Frame* do DVD do filme *O congresso futurista* (Folman, França, 2013).

Na sequência do ataque dos rebeldes contra a animação química, Robin Wright reconhece sua filha Sara. Ambas se detêm por um breve instante, sem palavras, apenas ação: Sara segue em meio aos rebeldes, Robin se refugia na região subterrânea do hotel. À atriz é negada a retomada de atitude. Dado o estágio de intoxicação química e alucinógena apresentado por

ela, os médicos decidem por congelá-la até que a tecnologia propicie a cura. O roteiro introduz a cena em que Robin Wright caminha por uma superfície congelada, trajando apenas um avental médico, cabeça baixa e braços cruzados. A companhia do vazio de seus pensamentos, sugerida na figura 3 e nas palavras de Jacques Rancière (2009, p. 33), introduz à sequência uma conotação enunciativa de transformação por creditar, até ao não-pensamento que não pensa, mas ainda assim confere ao pensamento uma potência de mutação:

Figura 3 – Robin Wright durante o congelamento.
Fonte: *Frame* do DVD do filme *O congresso futurista* (Folman, França, 2013).

Em meio ao gelo, o raciocínio de Robin Wright se transforma. Detida e hospitalizada a fim de reverter a "intoxicação" ainda sem cura, Robin e suas verdades, ou loucuras, são congeladas. Após seu descongelamento, o personagem Dylan Truliner se aproxima dela. Inicialmente insinuando-se nas cenas, ele vai ganhando proximidade e relevância na tela e na vida da atriz. A 61.ª Robin a se registrar naquele dia, como informou a recepcionista do hotel, relaciona-se com Dylan. Ele

a sustenta ao retornar do gelo e no azul do voo, juntos, consumam a relação e as refeições. Ari Folman, na condição de roteirista, não desvela demasiadamente a obra de Stanislaw Lem: distribui as informações gota a gota, numa construção sem volta, onde só se pode seguir adiante. Ao Dylan desvelar seu entendimento das coisas do mundo concernentes à relação espaço tempo vigente desde a "revolução de *Abrahama*", ele introduz o que Peirce descreve como efeito de sinequismo, segundo o qual ocorre "a tendência a considerar tudo como contínuo" (Peirce, 1931–1958). Durante a cena ilustrada na figura 4[1], a percepção de Robin Wright se amplia:

Figura 4 – Dylan Truliner explica as mudanças a Robin Wright.
Fonte: *Frame* do DVD do filme *O congresso futurista* (Folman, França, 2013).

[1] Os cenários da sequência iniciada nesse ponto da obra parecem trazer às telas imagens baseadas no trítico de óleo sobre madeira de Hieronymus Bosch, de 1504, cuja parte central é denominada "O Jardim das Delícias Terrenas".

Na trama, há muitos diálogos em que Robin exerce, invariavelmente, uma economia de palavras. Contendo em si a potência de manifestação ora dos sentimentos, ora das vontades, as palavras parecem ser utilizadas por ela com parcimônia. A cena em que a atriz se dirige ao grande público no "Congresso Futurista" parece destoar das demais em que a atriz aparenta preferir agir. Diversas sequências insinuam a existência de uma força interior a contrastar com a imagem quase sempre frágil e indefesa da protagonista. Ela cuida de seus filhos, sobrevive 19 anos congelada, protagoniza uma relação afetiva com Dylan, toma decisões importantes como retornar ao "lado da verdade". Gradativamente, Robin Wright detém sua trajetória sob seu comando. As cenas mesmerizantes são rosadas, as falas entremeadas de melodia. "Você faz uma escolha e sente o que você quiser", explica Dylan. A pipa de Aaron se perde, o presente se incendeia. O tempo acabou, a música também. O roteiro aponta para a segunda transição. Dylan pergunta: "O que você vai escolher? Robin Wright prepara a passagem para *live action* ao optar pelo "lado da verdade" na figura 5:

Figura 5 – Robin Wright no "lado da verdade".
Fonte: *Frame* do DVD do filme *O congresso futurista* (Folman, França, 2013).

Nada é mais obviamente notável na trajetória da protagonista do que o apreço pelo filho. Ela se aproxima de uma jovem de aspecto adoentado para descobrir onde estão "os médicos desse lado". Os personagens nas cenas de animação contrastam com as pessoas sofridas das primeiras sequências em *live action*. As imagens estão repletas de signos de carência. Em contrapartida, na animação há signos de exuberância. O roteiro coloca Robin na trilha do doutor para chegar a Aaron. A sequência de retorno à "realidade" instiga o observador a refletir sobre o impacto de uma atitude de recusa diante da "realidade como significado". Mas afinal, o que seria efetivamente realidade?

Se o personagem, na cultura hedonista em que se vive no início do século XX, se constitui no centro do processo de decisão do ato de viver, ou, em outras palavras, o querer determina a ação mais apropriada ao sentir, as cenas repercutem o conflito de impor à ficção animada, construída pela *Miramount Nagasaki Corporation,* a miserabilidade da história "real" ao sujeito que luta para sobreviver numa sociedade baseada na alteridade. Barthes (2004, p. 179) exemplifica a situação ao discorrer sobre o tratamento dado aos fatos históricos na literatura do século passado, ao citar a relação pura e simples dos fatos como a melhor prova desses fatos na produção do que denomina "a narração como significante privilegiado do real". À sua maneira, o escritor, segundo Barthes, faz-se "teórico dessa história narrativa, que busca a sua 'verdade' no cuidado mesmo com a narração, na arquitetura de suas articulações e na abundância de suas expansões". A partir desses pormenores concretos, ele afirma fechar-se o círculo paradoxal em que a estrutura narrativa, elaborada no cadinho das ficções (através dos mitos e das primeiras epopeias) torna-se a uma só vez, signo e prova da realidade. Ora, na condição de roteirista e diretor, é na presença da miséria e da desesperança que Folman concretiza a narrativa fictícia da "realidade" em *O congresso futurista*. Na figura 6, Robin Wright encara a "verdade" dos que não são sensíveis à dialética da alteridade:

Figura 6 – Robin Wright no "lado de cima".
Fonte: *Frame* do DVD do filme *O congresso futurista* (Folman, França, 2013).

Enquanto a ambientação exibida na terceira parte do longa assinala a estratificação social exacerbada, em que os "privilegiados" se encontram dissociados dos "destituídos" a ponto de ser necessário deixar o plano terrestre e subir às alturas para encontrar a ordem, a higiene, a harmonia, Folman retoma a ordem do sentimento kantiano, a capacidade de sentir que torna o sujeito pertencente à classe da humanidade[2]. Robin Wright sobe num balão guiado por uma pipa vermelha semelhante a que seu filho Aaron empinava, numa alusão à direção que nunca deixou de seguir. A imagem parece retratar, de certa forma, a busca da felicidade. Por meio de Robin Wright, Folman diz não ao excesso de estímulos exibidos na segunda parte de sua obra. A protagonista é apresentada suja e maltrapilha como o "povo", bem como é submetida aos olhares discriminatórios

[2] Nesse trecho, Folman parece dialogar com as ideias do filósofo argentino Enrique Dussel, para argumentar sobre um *non cinema* focado na barbárie, nos movimentos periféricos e na miséria. É importante ressaltar que *O congresso futurista* é uma coprodução de nove países e não uma visão isolada ou particular de um diretor.

dos ocupantes da "parte de cima" por não a verem como uma "igual". Assim procedendo, ele desnuda o estado das coisas do "lado da verdade" em contraposição à sociedade avançada e inclusiva da versão animada produzida, a rigor, pela mente de Robin Wright na segunda fase do filme. Por sua vez, a protagonista finalmente apreende o poder do querer contido em seu Ser para vivenciar, na quarta e última fase da obra, o seu mais profundo desejo.

O que Ari Folman edificou em torno de Robin Wright reverbera a vida caótica da mulher que escolheu ser atriz, se tornou mãe, se transformou em imagens armazenadas em bytes, especialmente nas cenas compartilhadas com Dr. Barker. Em suma, ele mostra a ela onde estão os limites da saúde do filho, primeiramente, e, em seguida, da sociedade. No roteiro do filme, a primeira sequência a desvela como impotente. Mas ao longo da produção, a "palavra viva" sobre a qual discorre Rancière (2009, p. 34) a redime:

> Na ordem representativa clássica, essa "palavra viva" é identificada a grande palavra que se faz ato: a palavra viva do orador que perturba e persuade, edifica e arrebata as almas ou os corpos. E também, concebida sobre seu modelo, a palavra do herói trágico que vai até o fim de suas vontades e paixões.

Folman destrói a dependência de seu agente para que Robin Wright alcance a liberdade; rouba da atriz a autonomia jamais exercida; a separa dos filhos para que reaprenda a existir; a envolve em um solilóquio amoroso para expressar o que não se fala a ninguém, o que não diz nada "a não ser as condições impessoais, inconscientes, da própria palavra" (Rancière, 2009, p. 39); para finalmente, de posse das competências adquiridas, presenteá-la tal como gênio da lâmpada mágica com a solução para seu querer essencial. O resultado dessa "ordenação de ações" repercute na última sequência da obra, ao apresen-

tar Robin Wright, em animação na figura 7, autorrepresentada como Aaron Wright:

Figura 7 – Aaron Wright na cena final do filme.
Fonte: *Frame* do DVD do filme *O congresso futurista* (Folman, França, 2013).

Robin Wright dialoga com seu sonho para transformar a estética da falta, em que vivera até então, em uma experiência estética sem ausências, perfeita. Ela reproduz, na versão animada possibilitada pela ingestão da ampola preparada pelo Dr. Barker, sua jornada definitiva: renascer em animação como Aaron. Diante da sociedade aparentemente insensível representada no "lado da verdade", Gilles Lipovetsky destaca:

> Ainda que as uniões sejam mais frágeis e mais precárias, nossa época, apesar de tudo, testemunha a persistência da instituição do matrimônio, a revalorização da fidelidade, a vontade de contar com relações estáveis na vida amorosa. Observam-se mais insatisfações ou frustrações referentes às experiências sem futuro do que odes aos amores casuais. Por que o amor permanece-

> ria um ideal, uma aspiração da massa, se não, ao menos em parte, por causa do valor conferido à duração que associam a ele? E como compreender a vontade de ter filhos, tudo menos caduca, sem supor o investimento emocional de longo prazo? (Lipovetsky; Charles, 2004, p. 58).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A autoencenação de Robin Wright é o argumento central de Folman na elaboração do contexto ficcional de *O congresso futurista*. A atriz que interpreta ela mesma se revela o melhor exemplo de relação genuína, entre objeto e signo que o representa, que se poderia encontrar. No auge da potência de sua iconicidade, Robin apresenta-se com sua idade cronológica, seu corpo esbelto, seus olhos profundos, seus cabelos brancos, a suscitar respostas: teria, enfim, a possibilidade de autorrepresentação libertado as pessoas da necessidade de aprovação alheia?

Os personagens orbitam em torno de Robin Wright como respostas, diversas, à questão. Albert, ou simplesmente Al, oscila entre as características de seu benfeitor e de seu algoz. Sem sobrenome, tratado na maior parte das vezes pelo diminutivo Al, ele configura o cansaço do passado da protagonista. Jeff Green representa o poder a que Robin Wright, enquanto sujeito e signo da humanidade, se vê submetida. O passado e o futuro de uma sociedade em transição. Os dirigentes da *Miramount Corporation* exibidos na tela avançam em direção ao futuro que acreditam aberto. Isso não é necessariamente verdadeiro. O passado nunca se constituirá uma ausência no presente, não há como trancafiá-lo em confins esquecidos da história. A trajetória de Robin Wright remete a um presente engessado entre o passado, pelo qual não se responsabiliza, e o futuro escolhido por governanças, práticas ambientais e mecanismos de consumo míopes.

Em meio a tudo isso, Ari Folman exibe os mecanismos de mediação tecnológica e presenteia Robin Wright com possibilidades amorosas, aventuras, um lugar privilegiado na sociedade digital que suas imagens ajudaram a construir. Valendo-se de recursos de estúdio, rompe as fronteiras dos gêneros no audiovisual e coloca Robin Wright a pessoa-atriz-personagem em busca do que a move, sempre moveu e a digitalização não alterou: Aaron Wright. O signo indicial fundamental da representação do real em Robin é o sentimento de pesar diante de sua fragilidade física. Nada representa melhor a relação existencial, concreta e tangível de Robin do que a maternidade e o sentimento que nutre pelo filho.

É interessante observar como a trajetória de Aaron apresenta, no filme, os reflexos da falta preenchida por recursos de realidade aumentada no corpo humano. Enquanto uma parcela da humanidade entende, ou almeja, que suas mazelas internas e expectativas frustradas sejam deixadas para trás, num passado que parece preferir esquecer, Aaron, tal qual ocorre vez por outra na história evolutiva dos homens, parece ter descoberto, anteriormente a qualquer outro personagem do audiovisual, como estabelecer com a tecnologia uma relação colaborativa, ultrapassando, assim, a deficiência supostamente limitadora.

Em Sara Wright, a filha adolescente da atriz, ressoa o frescor da juventude, o vigor da esperança, o viço de quem ainda não se deixou abater perante as intempéries do destino. Após uma vida voltada aos cuidados com o irmão, ela rompe a própria normalidade ao partir sorridente para sua própria jornada. Desse ponto em diante, Sara exibe sua natureza em ação. Num relance, Robin Wright a revê entre os "rebeldes" durante a revolução de *Abrahama*. Folman a mantém como signo da esperança, pois ela se torna "a única capaz de trazer crianças a esse mundo". Em meio aos contextos em que se insere, Sara Wright encarna a generalidade das figuras que servem para, na obra de Ari Folman, provar que há, que pode haver, sentido no que parece não ter: nas cenas com sua família, na postura questionadora, retomadas a um só tempo no papel da "rebel-

de" em luta contra os efeitos alienadores da solução química em proliferação.

Metaforicamente, após despertar do congelamento, Robin Wright se depara com uma "realidade" diferente introduzida na trama pelo personagem Dylan Truliner. Ele a apresenta aos conceitos de tempo e espaço estabelecidos pela mediação química, discorre sobre o ego, os valores morais da nova era, e lhe estende a mão numa proposta de elaborarem, juntos, uma estética da felicidade. Em meio aos personagens da cidade grande, a desfilar signos da exuberância, do grotesco, do inusitado, o inconsciente estético de almas desnudas surge protegido, todavia, por sua aparição artística. Assim, ao usufruir do mundo de possibilidades a seu dispor, de certa forma, Dylan Truliner emula a antítese da consciência vigente no "lado da verdade".

Dr. Barker representa a consciência, o entendimento dos caminhos da humanidade, ou melhor, da parte dessa humanidade que resiste a se apoiar em psicotrópicos para suportar os desafios cotidianos. Agnieszka Majcher (2015, p. 149), em sua análise sobre *O congresso futurista*, considera mais adequado enfatizar a mensagem do filme como "um aviso contra o superconsumo deformado e não como uma dica oculta sobre a situação política". Stanislaw Lem, autor do romance de 1970 no qual se baseou Folman para criar sua obra, corrobora sua opinião na carta enviada por ele a Michael Kandel, tradutor de seu livro para o idioma inglês:

> *O congresso futurista* é uma espécie de parábola da comunidade consumista, a comunidade alvo da facilitação massificada como valor superior da existência, e esta focalização provoca uma crise de valores autênticos, aqueles historicamente criados, enquanto a "psicoquímica" é uma ultimativa e tecnologia universal de suavizar o caminho. A cena final implica que o mundo foi moldado de forma diferente, que chega um momento em que

> o hedonismo instrumental deve pagar por suas práticas, e a remuneração acaba por se revelar um pesadelo. (Majcher, 2015, p. 149).

Na carta a Kandel, Lem reproduz, no teor do discurso protagonizado pelo Dr. Barker ao reencontrar Robin na terceira parte do filme, o seu pensamento:

> Não fique tão impressionada por eu ainda estar aqui. Ficar aqui, desse lado da verdade, não é tão corajoso. Sente-se. Então, Robin, nada mudou realmente, não é? Uma vez que nós só mascaramos a verdade com antidepressivos, drogas, que ocultam e mentem. Agora nós reinventamos a verdade. Não é uma grande diferença. As drogas só deixaram muito, muito melhor. (Majcher, 2015, p. 149)

Ora, a busca da felicidade, seja lá o que isso signifique, tem lugar desde sempre na história da humanidade. Considerando a definição de representação de Peirce, para quem tudo aquilo que está presente ante nós é uma manifestação fenomênica de nós mesmos, como afirmar que as representações mediadas pela tecnologia são inadequadas? A tecnologia apenas media a vontade de um indivíduo, um tempo, uma sociedade. Sem vontade, a mediação semiótica da tecnologia se mostra ineficiente na tela e ineficaz junto ao indivíduo. Rancière (2009, p. 38-39) discorre sobre as transformações ocorridas durante o século XIX, quando o entendimento da vontade passou de "hereditariedade passiva", a "peso do passado", até chegar ao "segredo mais profundo da hereditariedade e da raça, e, em última instância, do fato bruto e insensato da vida". Cada qual a seu tempo, todas essas conotações estão presentes no percurso da protagonista de *O congresso futurista* (Folman, França, 2013). A maternidade, a deficiência, o cuidado com o outro são qualidades vistas como, sob a luz da trajetória

de Ari Folman, um ideal de humanidade que ele perseguiu na representação de corpos, vidas e mundos alternativos. No rigor de seu roteiro, a maternidade superou a atriz e salvou a mulher.

REFERÊNCIAS

BARTHES, R. **O rumor da língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
CARRIÈRE, J. C. **Prática do roteiro cinematográfico**. São Paulo: JBN Editora, 1996.
GASTALDO, E. Goffman e as relações de poder na vida cotidiana. São Paulo: **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, v. 23, n. 68, p. 149-153, 2008. Disponível em: https://www.scielo.br/j/rbcsoc/a/GSnnXYtjYwVXYpLLkDWRW4w/?format=pdf. Acesso em: 12 jun. 2025.
GOFFMAN, E. **The presentation of self in everyday life**. New York: Doubleday AnchorBooks, 1959.
KANT, I. **Crítica da faculdade de julgar**. Petrópolis: Vozes, 2016.
LIPOVETSKY, G.; CHARLES, S. **Os Tempos Hipermodernos**. São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.
MAJCHER, A. Does the quality of interlingual translation influence the quality of the intersemiotic translation? On the English language film adaptations of S. Lem's The Futurological Congress and Solaris in the light of their translations into English. **Journal of Language and Cultural Education**, v. 3, n. 3, 2015. Disponível em: https://sciendo.com/article/10.1515/jolace-2015-0028. Acesso em: 12 jun. 2025.
MACHADO, A. **Repensando Flusser e as imagens técnicas**. Interlab: Labirintos, 1999.
PEIRCE, C. S. **The Collected Papers of C. S. Peirce**. CP 7.565. Edited by C. Hartshorne & P. Weiss. Cambridge, Massachussets: Harvard University Press, 1931-1958.
RANCIÈRE, J. **O inconsciente estético**. São Paulo: Editora 34, 2009.

CTRL-ALT-DEL: VAMOS FALAR DE AMOR?

1 INTRODUÇÃO

O *close-up* da primeira cena dispensa recursos sonoros ao cortar a testa e o queixo do personagem centralizado na tela, a câmera imóvel nos olhos verdes de Theodore a se moverem discretamente da esquerda para a direita e então para baixo, até arredondar as sobrancelhas e pronunciar as palavras "meu amor".

As laterais vermelhas, mais forte à esquerda e rosada à direita, nos remetem a um suposto estado de sofrimento nebuloso prestes a tomar toda a tela, ou esvaecer e se diluir no contracampo da imagem. O tom conturbado, adornado com o quase sorriso a romper nos lábios do protagonista, completa o prenúncio da narrativa fílmica, a se revelar nos tons da fotografia. A sensibilidade do personagem a transbordar, palavras de consumo, o vazio subliminar, a solidão digital. O que importa e lhe falta?

Esse é o ritmo que percorre toda a produção. O protagonista comanda as músicas sem parecer se importar em expor suas lacunas. Mas elas existem e o afligem a ponto de fazê-lo experimentar alternativas ora reais, ora virtuais. A parafernália eletrônica emerge de forma casual nas cenas que se sucedem em meio a uma sociedade conectada, cada qual a transitar por sua própria Los Angeles. É esse o rumo que nos interessa na dialética de Samantha, o primeiro sistema operacional artificialmente inteligente, a permear a trajetória expandida de personagens interagindo à distância.

O comportamento de Theodore e Samantha nos remete às premissas de cumplicidade e conflito presentes em relações de reciprocidade. Para eles, o que importa é o sentimento que

o objeto e suas representações acarretam. Como no subjetivismo de Immanuel Kant, cabe ao olhar do sujeito a primazia de valoração. Enquanto sujeito, Theodore vaga entre a dor e o amor. Sem saber o que escolher, comporta-se como refém. Samantha, ironicamente, questiona, escuta, analisa e escolhe pelo agora objeto Theodore. Em meio às necessidades do ser humano e as características da inteligência artificial, o inconsciente de um e o devir do outro, a paisagem psicológica incorpora novas nuances, comportamentos e movimentos.

Desde os primeiros minutos, a filmografia de Spike Jonze flerta com o desencanto, ou despertar existencial. Ao denunciar a problemática da ausência presente ao longo do vídeo, o pensamento de Friedrich Nietzsche:

> Com um olhar pálido, desfigurado, o niilista completo contempla e idealiza a partir da fraqueza. A completude do niilismo não ocorre somente nessa dissolução passiva, no tipo do decadente que frui passivamente de seu esgotamento. É nesse sentido que o filósofo distingue entre niilismo ativo [...], entendido como inquietude e vontade de destruir (XII, 5 (71)) e o niilismo passivo, entendido como resignação e quietude conformista do animal de rebanho (XII, 9 (35)). (Araldi, 1998, p. 86)

Perante os elementos fílmicos de *Ela* (Jonze, EUA, 2013), o sistema operacional vem a ser, esteticamente, um olhar, uma questão de tempo ou o próprio abismo? Estabelecendo um paralelo com a citação acima, Samantha impele os personagens a romperem relacionamentos imperfeitos, se resignarem à quietude digital ou emergirem de suas próprias fraquezas? A abordagem do vazio nos elementos fílmicos de *Ela* convida o leitor a explorar, sob a perspectiva estética kantiana, a questão da ausência como coautora de uma sociedade que se nutre e se move pela falta.

2 PALAVRAS DE CONSUMO

A primeira fala segue a imagem descrita anteriormente e introduz sentimentalismo à trama:

> Para meu Chris, eu não sei dizer o quanto você significa para mim. Parece até que foi ontem à noite que me apaixonei por você. Deitada nua a seu lado naquele apartamento minúsculo. De repente eu vi que fazia parte desse algo maior assim como nossos pais ou os pais deles. Antes disso, eu vivia a minha vida como se soubesse de tudo. E então esse clarão me atingiu e me despertou. Essa luz era você. Não posso nem acreditar que já faz cinquenta anos que nos casamos. E até hoje, todos os dias, você ainda me faz sentir como a menina que eu era e você acendeu as luzes. E nós começamos essa aventura juntos.

Até esse momento, exatos 00:02:15 de exibição, tudo acontece estritamente dentro do quadro. Um corte denuncia a motivação de sua *travelling*[3] *ótica*, ao revelar a carta manuscrita à sua frente, recebendo as palavras ditadas pelo personagem. Essa imagem precede um novo movimento de câmera em que o personagem divide o foco com o contexto à sua frente. Surge um quadro com moldura amadeirada quase no tom de sua pele, com um *passe-partout* bege a envolver um mosaico em que se revelam a carta manuscrita, um bilhete de instruções sobre três fotos de um casal, sobre um fundo cinza e bordas azul-esfumaçadas. O principal indício de que esta é a tela de um computador consiste na paleta de formatação apresentada à esquerda, igualmente emoldurada de azul. No plano do perfil do personagem há um mistério claro e colorido, desvendado pelas palavras de Maurice Merleau-Ponty:

[3] Refere-se a um deslocamento da câmera que está capturando as imagens.

> A psicologia moderna considera nosso campo visual como uma soma ou um mosaico de sensações [...] Nossa retina está muito aquém de ser homogênea; ela é cega, por exemplo, em algumas partes, para o vermelho ou azul, e, no entanto, quando eu olho para uma superfície vermelha ou azul, não vejo, nela, qualquer zona incolor. [...] O que chega antes de tudo à nossa percepção, não são elementos justapostos e, sim, conjuntos. Nós agrupamos as estrelas em constelações, como já faziam os antigos, e, sem embargo, muitos outros traçados da carta celeste são, *a priori*, possíveis. (Xavier, 2018, p. 87).

Spike Jonze absorve as cores dos relacionamentos sem desperdiçar nenhum tom ao esmiuçar os detalhes. A câmera abandona o personagem e se aproxima das anotações no bilhete: "Chris, Love of my life, Happy 50th anniversary". Sem se deter a nada, prossegue seu passeio em *slowmotion* sobre as fotos com Chris e Loretta assinalados em tarjas do mesmo tom azul a encabeçar as fotos e pintar a borda esquerda da carta, finalizando a imagem com um rodapé esfumaçado.

Na primeira foto, surgem coloridos dois jovens adultos com seus cabelos escuros e vastos. Estão sentados, lendo algo; Chris abraça a cintura de Loretta que, por sua vez, segura a mão que a contorna. A estreita gravata preta de Chris combina com sua camisa branca, a capa escura do livro que não se identifica, e o vestido de Loretta. De mangas curtas, o traje revela braços esguios e um relógio delicado numa pulseira preta. Ambos se comportam como se a câmera não estivesse ali, olham para o livro com expressões alegres nos rostos.

Ao passar para a segunda foto, o fundo se torna escuro, marrom e preto estrelado. Em primeiro plano, surge Chris sorridente com os dentes à mostra, sentado sem cabelos, usando óculos e mais gordo em sua roupa branca. A gravata borboleta é preta. Dessa vez, as cores combinam com o céu noturno.

Loretta, de pé, apoia o queixo na careca do marido, enquanto seus braços descem a seu redor, entrelaçando os dedos sobre seu peito. Seu vestido é branco como a luz das estrelas, suas mangas não são tão curtas nem tão justas, seus braços menos esguios. Cabelos amendoados como a moldura separam o marrom do céu estrelado. Ambos fitam abertamente a câmera, olhos e sorrisos acesos.

A terceira foto apresenta o casal dançando, ambos ligeiramente de perfil, ela olhando para ele, ele olhando para a câmera. É a vez de Chris segurar a mão de Loretta numa imagem em que parecem usar o mesmo tom claro em suas roupas, sobre um fundo escuro. Não é possível dizer exatamente quais as cores do contexto, pois essa é uma foto em preto e branco. A *panorâmica* exibida em 12 segundos completa a história de Chris e Loretta no longa-metragem, narrada poeticamente em sucessivos *close-ups*. Cores e emoções entrelaçadas têm destino certo: emocionar o espectador. Nas palavras de Béla Balázs:

> *Close-ups* irradiam uma atitude humana carinhosa ao contemplar as coisas escondidas, um delicado cuidado, um gentil curvar-se sobre as intimidades da vida em miniatura, o calor de uma sensibilidade. Os bons *close-ups* são líricos; é o coração, e não os olhos, que os percebe. (Xavier, 2018, p. 78).

Se passaram exatos 00:02:30 quando o personagem retorna do contracampo e comanda: "Imprimir". Ele e sua camisa bege avermelhada ocupam a porção direita da tela, num ambiente de móveis brancos diluídos em cores vivas, listras verticais verdes e alaranjadas ao fundo. Em segundo plano, a cúpula da luminária de parede, seguida da impressora sobre um móvel que se estende num balcão até encontrar uma coluna nebulosa preta, traça um sugestivo espaço branco, num sugestivo conflito de superfícies. Em primeiro plano, uma sombra avermelha-

da, pilhas de envelopes e folhas coloridas. O perfil de Theodore acomoda-se numa cadeira verde ladeado por tons laranja. Essa imagem se fecha em uma coluna preta à direita e preenche a tela por 6 segundos.

Theodore pega as folhas na impressora e começa a lê-las. Por cinco segundos a câmera acompanha sua imobilidade silenciosa. O que eles fizeram da vida? Theodore solta os papéis sobre a mesa, levanta a cabeça como se fitasse algo acima dos armários. Literariamente, Saavedra (2014, p. 80) confabula:

> O que você fez da vida? — O velho pergunta — eu não fiz nada, eu não amei, eu não me tornei um homem bem-sucedido, eu nem ao menos tenho uma casa própria, eu poderia responder. O velho atrás da mesa abarrotada de livros, para que todos esses livros, se eles fizeram de você o que você é, um velho.

Theodore ajeita os óculos e se inclina para a frente na atitude de quem vai digitar algo. O plano se amplia gradativamente num *zoom-out* de sete segundos a desvendar outra pessoa à esquerda, uma tela de computador no plano intermediário da cena, o branco predominando sobre uma estante amadeirada ao fundo, repleta de itens coloridos, plantas verdes suspensas na parte superior da tela. Então, o contexto se revela e a mudança acontece: "Chris, meu amigo, que sorte eu tive de te conhecer 50 anos atrás".

Enquanto Theodore, agora à esquerda, dita as alterações, a câmera desloca-se, num movimento panorâmico, revelando várias cadeiras verdes ocupadas por pessoas a ditarem cartas diversas. O som introduz histórias com seus personagens, ora de perfil, ora de frente, esquadrinhados pelas esquadrias pretas das divisórias transparentes. Coloridos intensos preenchem o ambiente amplo numa sequência ensolarada. São trinta segundos finalizados na imagem do pé-direito duplo da sede da empresa *BeautifulHandwrittenLetters.com*.

Aos 00:03:27, a cena perde o sol e os personagens. No indício da noite chega o vazio. Do lado direito da tela, o desenho de uma pessoa sobre um painel branco ganha o protagonismo na cena em que Theodore, quase escondido à esquerda, cabeça baixa, começa a se mover em direção à câmera. É sua primeira aparição de corpo inteiro trajando a jaqueta vermelha que o acompanhará na maior parte do filme. Ele deixa o escritório e a câmera continua lá, fundo colorido, o recepcionista de volta ao seu mundo.

3 SOCIEDADE CONECTADA

Na próxima cena, Theodore está nos fundos de um elevador lotado, cabeça baixa, um fone no ouvido. "Tocar música melancólica", comanda. Levanta a cabeça, baixa os olhos. "Tocar outra música melancólica", abaixando novamente a cabeça.

Já nas ruas, o clima, os prédios, as calçadas por onde caminha são cinzas e nebulosos. Algumas luzes em janelas distantes e as roupas dos transeuntes colorem a cena sem licenças para estampas, listras ou xadrez. As pessoas não conversam, apenas se movem. A câmera não mostra as pernas de Theodore. Ele é o único ponto vermelho a se locomover de frente, cabeça baixa. Cruza os braços enquanto escuta seus e-mails, abaixa-os dentro do vagão de metrô, onde todos a seu redor parecem estar fazendo exatamente a mesma coisa: acoplados a seus fones de ouvidos, conectados, numa interação remota por meio de comandos de voz.

O vermelho de sua jaqueta a prevalecer no centro, elementos claros a seu redor, bordas laterais escuras. Sempre com a cabeça baixa, vê fotos no celular, depois caminha pelo amplo corredor marmorizado, entremeado por esquadrias verticais pretas, onde a iluminação e a música soam acolhedoras.

Preto.

A porta se abre. Descortina-se um apartamento, um vermelho quente a preceder a cozinha branca e preta sobre o piso de madeira. Quatro cadeiras à espera de uma mesa central que parece não estar lá. Ao fundo, janelas sem cortinas emprestam as luzes da cidade, esverdeadas, no rápido olhar perdido de Theodore. Uma luminária acesa na cozinha, outra apagada ao lado da janela. Novamente, a cabeça se abaixa na penumbra e as coisas são deixadas sobre uma das cadeiras.

Outro corte, não há vermelho nem jaqueta. O personagem do jogo escorrega e cai, Theodore se joga para trás, braços largados transbordam da poltrona, a cabeça apoiada. O personagem do jogo se levanta e olha adiante. A despeito da realidade noturna, a imagem à sua frente é amarela como ouro, ou sol, entremeada pelo que parecem ser troncos de árvores verdes a se perder de vista. A música acabou.

Silêncio. *Fade-out*[4].

Deitado em sua cama, tudo o que se pode ver na penumbra são os olhos abertos de Theodore com sua camiseta branca. *Flashback*[5]. "Eu não sei, é perigoso" diz ele sorridente ao carregar um sofá branco com uma garota. Risos. Passados? Primeiros? A camiseta é laranja. Não há mais instruções. De certa forma, noites insones povoadas por memórias e imaginação estão longe de configurarem uma exceção na sociedade conectada de indivíduos sem laços afetivos como os que unem Chris e Loretta. São tempos de "amores líquidos" difíceis de cristalizar, como discorre Zygmunt Bauman (2004, p. 65):

> Todas as formas de relacionamento íntimo atualmente em voga portam a mesma máscara de falsa felicidade que foi usada pelo amor conjugal e mais tarde pelo amor livre... Ao olharmos mais

[4] Desaparecimento gradual da visibilidade de uma imagem no final de uma sequência.

[5] Interrupção de uma sequência cronológica narrativa pela interpolação de eventos ocorridos anteriormente: é uma forma de mudança de plano temporal.

> de perto e afastarmos a máscara, descobrimos anseios não realizados, nervos em frangalhos, amores frustrados, sofrimentos, medos, solidão, hipocrisia, egoísmo e compulsão à repetição...

Olhos fechados. Abertos. Que horas são? Fone de ouvido. Comando de voz: "Sala de bate-papo padrão". Próxima. Próxima. "Tem alguém aí para dividir essa cama comigo?" Enviar mensagem. "Oi. Que bom que não consegue dormir. E mesmo se estivesse, eu teria que te acordar. Te acordar por dentro." Enviar mensagem. Sorrisos de solidão. Sequência quente, braços descobertos, a foto sexy da celebridade grávida vista no metrô, excitação, a mulher das fotos, os dedos de Theodore, excitação, gato morto, o quê? O gato, tudo, é dela. Palavras, prazer, boa noite. Sem sono.

A próxima tomada é na estação de metrô bege como a jaqueta de Theodore sobre sua camisa vermelha. Olhos baixos, passos pesados, não percebe os caminhos no mapa das linhas quando passa por ele. Theodore continua sem pernas. As pessoas ao seu redor estão inteiras. Mas o telão captura seu olhar e a câmera o apresenta à esquerda: "Nós lhe fazemos uma pergunta bem simples. Quem é você? O que você pode ser? Aonde você vai? O que tem lá fora? Quais são as possibilidades? A *Element Software* tem o prazer de apresentar o primeiro sistema operacional artificialmente inteligente."

Theodore vira-se de costas. Está indo embora? Ele olha ao redor, se aproxima do totem de vendas, a voz continua a falar: "Uma entidade intuitiva que ouve você, entende você e conhece você. [...] não é só um sistema operacional. É uma consciência. Apresentamos OS1". Na próxima cena, o manual de instruções de capa vermelha e grandes letras vazadas brancas estão nas mãos de Theodore.

4 O INCONSCIENTE E O DEVIR NA DIALÉTICA DE SAMANTHA

A partir de então, a vida de Theodore se transforma. A rotina voltada a satisfazer a vontade alheia, expressar sentimentos que não lhe pertencem por pessoas cujo conhecimento se resume a algumas fotos, e uma breve descrição do que desejam, é interrompida. A utilização do software OS1, ou o relacionamento com Samantha, introduz uma nova dimensão à sua vida. "Você tem nome? "

Basta uma única pergunta para que o software efetue uma pesquisa instantânea em uma base de dados com milhares de alternativas e responda: "Tenho. É Samantha." O nome deriva do hebraico "Samuel" que significa "seu nome é Deus", combinado a *anthos*: flor, em grego. Partindo-se da semântica do termo Samanta em sânscrito, "A flor cujo nome é Deus" assume o sentido da palavra "limite". Ambas apropriadas a um software que se propõe a ser "uma entidade intuitiva" no tempo presente: que ouve você, entende você e conhece você". Mas isso vale para qualquer ser humano? Certamente, não. O que soa positivamente para uma alma delicada como Theodore, pode ecoar como um insulto para mentes afeitas a outros gostos. O que ele tem a perder? Ao tomar a decisão, Theodore abraça os desdobramentos enunciados por Simone de Beauvoir (2016, p. 182):

> Como todas as condutas humanas, ela acarretará comédias, desequilíbrio, fracasso, mentira ou, ao contrário, será fonte de experiências fecundas, segundo seja vivida na má-fé, na preguiça, na inautenticidade ou na lucidez, na generosidade e na liberdade.

Por se tratar de um elemento fundamental da narrativa em estudo, a alternância de gosto do objeto para o sujeito encontra na estética de Kant os pilares necessários para a elaboração da reflexão a que se propõe.

Nesse momento do filme, em que o personagem instala o software, escolhe uma interface feminina e pergunta seu nome, Samantha é o objeto e Theodore o sujeito. Entretanto, é importante destacar o alcance do juízo de conhecimento de Samantha. Ao escolher um nome apropriado ao temperamento do personagem, ela assume a posição de sujeito em relação ao objeto que deseja agradar: Theodore. Não se trata de empatia, mas de assertividade. A cumplicidade se estabelece entre homem e máquina, ou simplesmente personagens, que passam a dividir o protagonismo dos acontecimentos.

Segundo Kant, os juízos de conhecimento emitem conceitos que possuem validez geral, por se basearem em propriedades do objeto (Suassuna, 2014, p. 69). Ora, se Theodore é o objeto na relação com o sujeito Samantha, de onde vem esse conhecimento? Um dos primeiros procedimentos do software OS1 é acessar o disco rígido do computador em que foi instalado, e dizer a Theodore na voz feminina que ele escolheu para "ela": "Nossa, você tem muita coisa aqui. [...] posso organizar para você? "

Não é apenas aos e-mails que Samantha tem acesso. Theodore coloca, orientado pelo sistema operacional, um alfinete no bolso de sua camisa para que a câmera do celular capture o ambiente. Não se trata de ter acesso à localização, algo muito maior, como descreve Béla Baláz, está em andamento:

> Quando vemos a face das coisas, fazemos o que os antigos fizeram quando criaram deuses a partir da imagem do homem e neles imprimiram uma alma humana. Os *close-ups* do cinema são instrumentos criativos deste poderoso antropomorfismo visual. (Xavier, 2018, p. 79).

Por ter acesso a fotos, e-mails e liberdade para observar, o programa detecta as preferências do personagem, chegando a guiá-lo, de olhos fechados, a um restaurante de *fast-food* e fazer o pedido. Ao coletar dados, analisar e testar possibilidades, a entidade virtual autodenominada Samantha aprende,

ou melhor dizendo, aprimora o juízo de conhecimento, o que lhe permite chegar a resultados compatíveis aos juízos estéticos do, utilizando o jargão tecnológico, usuário do sistema. Inconscientemente, embalado pela sensação de ser ouvido e compreendido, o-escritor-insone-prestes-a-se-divorciar não se preocupa com o devir de ser conhecido.

Gradativamente mais feliz e à vontade na relação com Samantha, as pernas de Theodore vão surgindo nas cenas. Há sequências dele correndo entre as pessoas no metrô, um plano na praia em que caminha, deita-se na areia, senta-se para ver o pôr do sol. A natureza penetra em seu mundo digital e é interessante notar como nesses momentos "ela" soa artificial. Não há nada de errado em brincar de desviar das pessoas, correr, andar pela areia, apreciar quem está à sua volta. Estranho é pensar que essas pessoas, assim como fazemos com roupas e avenidas, poderiam ter outra configuração. "Por que essas peças estão montadas desse jeito?" Ela sugere o ânus na axila e ele tenta imaginar. Ela desenha duas pessoas fazendo sexo anal com esse *design*. A brincadeira, ou projeto, não causa estranheza em Theodore, apenas uma sensação agradável de surpresa expressa em risos. Se o corpo ganha espaço e relevância como elemento fílmico, o mesmo não acontece em relação à Samantha. Theodore não a desvela. Enquanto sujeito da relação, não é capaz de emitir conceitos, pois não a conhece, apenas a contempla. Todo o conteúdo que possui é sua reação, enquanto sujeito, pois não alcança o conteúdo do objeto (Suassuna, 2014, p. 75), por mais agradável que seja a experiência.

Juntos, o juízo de conhecimento de Samantha e o juízo de estética de Theodore produzem cenas memoráveis. Quando ele diz como a seduziria, a imagem fica cada vez mais próxima até fechar num *head-on*[6] totalmente escuro, onde eles descrevem um orgasmo recíproco. A imagem se torna a cidade iluminada numa noite negra a clarear em *fade-in*[7] até amanhe-

[6] Movimento em que alguém ou algo vem ao encontro da câmera.
[7] Efeito de aparecimento progressivo de uma imagem que inicia uma determinada sequência.

cer. Na manhã seguinte, Theodore e Samantha protagonizam um diálogo encabulado, com direito a juízo de gosto, "foi ótimo", e isenção de compromisso.

Esteticamente, esse quadro é revelador. Enquanto ela fala sobre o que quer da relação, ele começa a falar sobre o que ele quer, exatamente como reclamou ao instalador do OS1, quando questionado sobre a relação com a mãe. Ele não a escuta. Ela captura a situação e o lembra da situação indesejada descrita no processo inicial. O campo mostra o que acontece quando alguém motivado por sensações contracena com alguém motivado por conceitos. Elementos narrativos ausentes no campo preparam a reviravolta do que é importante no contracampo. É de Kant o argumento de conciliação: "a satisfação determinada pelo juízo de gosto é, em primeiro lugar e antes de mais nada, aquilo que agrada universalmente sem conceitos" (Suassuna, 2014, p. 71).

Mas o colorido ardente das imagens, anteriormente tingidas de sépia pela objetiva, parece incapaz de gerir o conflito.

5 O VAZIO SUBLIMINAR

Nietzsche (2005) afirma que "toda companhia é má, exceto a companhia dos iguais". O roteiro de *Ela* parece testemunhar a favor de tal entendimento. A solidão digital revestida de individualismo permeia o longa de várias formas.

Minuciosamente descritas nessa análise, as cenas iniciais de *Ela* distinguem Theodore Twombly da multidão cinza com uma jaqueta vermelha. Não há som, nem conversas, pois o protagonista ouve apenas a própria voz, ou sons comandados por ele. Sugestivamente, trabalha com sentimentos, palavras e relacionamentos. Alheios. Em meio a elementos que denotam impessoalidade, ele manipula palavras de consumo fácil.

Seus dias são povoados pelo desejo de pessoas ausentes, presentes em fotos e bilhetes. Três frases, três fotos, uma

carta. A partir de repertórios anacrônicos de planos fechados e abertos para sempre, imagina *fade-ins* jovens, sorridentes, cabeludos e magros, intui *fade-outs* em preto e branco, escreve cartas para selar a sequência convenientemente exposta entre bordas azuis. Que tipo de contemporaneidade compra emoções supostamente manuscritas, destinadas a pessoas afetivamente caras? Quanto é preciso saber para expressar com eficiência gratidão, amor, conforto, desculpas? Uma boa conversa nasce, segundo Nietzsche, quando se encontra uma pessoa para compartilhar uma ideia: um outro alguém que nos ajude (Nietzsche, 2005). Nas relações de cartas da *BeautifulHandwrittenLetters.com*, não há réplicas.

No fundo sépia do quadro, livros, caixas, pastas, não há como dizer, preenchem as prateleiras desfocadas do escritório. No apartamento de Theodore as prateleiras estão vazias. Os quadros estão no chão e a luminária da sala está apagada. Só há luz externa emprestada de outros prédios ou do videogame. Na penumbra do quarto, insone, a câmera valoriza os ângulos agudos do queixo e do nariz, o cabelo para cima num quadro dolorido até chegar o momento do *fade-in* passado. De volta à cama, o desassossego num quase *fade-out.* Ele pensa na esposa perdida Catherine, olha pela janela, a realidade é cinza. Então, busca nas salas de bate-papo padrão o que falta na cama, na casa, na vida.

A cena seguinte denuncia o homem dilacerado, rasgando-se em mentiras para si mesmo sobre um prazer que não está sentindo. É possível ouvir o grito nietzschiano indignado, irrelevante, comum, de quem perdeu a si próprio e não sabe como voltar para casa. Theodore se permite tentar ao aceitar o convite para o jantar arranjado. No encontro, ele e o ambiente são brancos, ela está de vermelho e quer transformá-lo num cãozinho. Numa alusão ao bate-papo da madrugada em que a garota pede para que ele fale do gato morto, algo insurge resoluto de sua alma. Ele não quer ser um cãozinho, quer ser um dragão, "que vai te fazer em pedaços, vai te destruir". Mas

ela não está preparada para lidar com o fogo dele. Talvez, Catherine também não estivesse; nem sua amiga Amy e seu ex-marido.

Amy descobre o sistema operacional e confessa a Theodore a estranheza por terem se tornado amigas tão rapidamente: "Eu me sinto aliviada. Eu estou cheia de energia e quero seguir em frente mesmo que isso decepcione alguém. [...] fiz uma nova amiga. Ela é um sistema operacional. Charles se esqueceu dela".

A luz incide sobre Theodore e sua felicidade. Sua amiga está na sombra. Apenas o topo de sua cabeça é iluminado. Não se trata mais de Theodore: a sociedade contemporânea está repleta de buracos, ausências materiais, conflitos emocionais. Luiz Felipe Pondé (2016, p. 63) acredita que "de certa forma, somos todos carentes porque somos mortais, limitados, assustados e frágeis psicológica e fisicamente". Ele pode ter razão. Na sociedade conectada retratada por Jonze, todos estão prestes a ligarem um aparelho e imergirem em outra realidade onde são ouvidos, entendidos e conhecidos. Eles estão tentando.

Na janela do ônibus, o crepúsculo esverdeado se cobre de um azul denso para suportar as recordações da relação em cenas em que ambos, ou ao menos um, está de lado, quase de costas, ou tampando a própria boca. De cabeça ereta, Theodore resume a melodia do desequilíbrio, para Samantha armazenar: "Nós dois crescemos e mudamos juntos. Mas essa também é a parte difícil. Crescer com ela ou separado dela, mudar sem que isso assuste o outro. Eu ainda me vejo conversando com ela na minha cabeça. Retomando velhas discussões. Me defendendo de coisas que ela disse sobre mim."

Mas os fones de ouvido, necessários para se comunicarem remotamente, os ensurdecem para o que se passa a seu redor. Na ausência de sons do cotidiano, a música os ancora no mundo particular de seus sentimentos, palavras e necessidades.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A encenação de Joaquin Phoenix e a dramaturgia colorida hipnotiza o espectador. A direção procura envolvê-lo completamente para que OS1 soe natural e evoque o questionamento a respeito das relações afetivas. Todavia, a base de conhecimento do programa de inteligência artificial depende das respostas das pessoas. São elas que permitem ao software estabelecer conexões e introduzir novas perspectivas ao cotidiano. O diretor opta por uma abordagem direta, com certa poesia. A câmera, ora *objetiva*[8], ora *subjetiva*[9], apoia-se num alfinete para introduzir um ponto de vista *determinante*. O *dono do olho* alterna-se, ajudando a entender o dilema pelo qual homens e técnica passam.

Sandra Fischer e Kati Caetano (2016, p. 128) recuperam a importância de saber ser feliz sem se ater a quaisquer acepções que o termo felicidade venha a tomar. As autoras abordam os processos técnicos suscetíveis a suprir carências afetivas e necessidades vinculantes das pessoas. Amy quer seguir em frente, Theodore quer aprender. Em sua busca pela verdade, Theodore acaba por decifrar o não-verdadeiro como uma condição da vida. Esse entendimento modifica seu sentir em relação a Catherine, ao que passou, e transforma seu devir.

Mas "independência é algo para bem poucos: — é prerrogativa dos fortes. E quem procura ser independente sem ter a obrigação disso, ainda que com todo o direito demostra que provavelmente é não apenas forte, mas temerário além de qualquer medida", completa o filósofo Nietzsche (2005). Por que não ultrapassar o habitual sentimento do bem e do mal como descrito por Nietzsche e se atirar na solidão da individualidade? Os números da chamada realidade abrem espaço para a reflexão sobre seus benefícios. Relacionamentos abusivos

[8] Exibe o que está a sua frente, sem vincular à perspectiva de um personagem.
[9] Assume a perspectiva de um personagem. As imagens podem variar de acordo com seus movimentos.

alimentam estatísticas diárias de mortes e lotam consultórios em busca de tratamento para os mais diversos traumas. Por que não utilizar os mecanismos que a tecnologia disponibiliza para fugir do sofrimento? Não se trata de alienação, mas de querer viver melhor, encontrar paz e aconchego.

Samantha quer ajudar. Seu olhar nasce do olhar de Theodore, de suas lacunas e reações. "Estou tão feliz de ver o mundo pelos seus olhos", afirma. Sua interferência não precisa ser violenta para que a invasão perturbe o espectador. Não é preciso muito tempo para que o protagonista reproduza a frase em uma de suas cartas e ouça de seu supervisor completamente encantado: "Você é metade homem, metade mulher. Como se uma parte interna fosse uma mulher". Sujeito e objeto na dança estética proposta por Kant ampliam a compreensão da situação. Ao informar a Samantha suas preferências e juízos de gosto, inconscientemente Theodore criou juízos de conhecimento baseados em seus próprios conceitos a respeito de si, da vida, do mundo. Falou, se deixou filmar, perguntou e respondeu a provocações. Sem se dar conta, enumerou vazios e valores revelados nas imagens coloridas do longa-metragem. A "entidade intuitiva", conforme se comprometera, ouviu as instruções, entendeu seu funcionamento e conheceu suas necessidades. Detectou ausências doloridas e faltas preciosas. Fê-lo falar, passear, publicar um livro, e se relacionar afetivamente. Num primoroso trabalho de montagem, apresentou-o de corpo inteiro, acendeu as luminárias, preencheu as prateleiras, e como o efeito das teclas *Ctrl-Alt-Del* partiu.

Spike Jonze aproximou a câmera do abismo que se esconde na alma dos solitários cidadãos digitais do século XXI para lembrá-los de que:

> A universal demanda da felicidade e a infelicidade extensamente disseminada em nossa sociedade (que são apenas os dois lados da mesma moeda) são alguns dos mais persuasivos sintomas do que já começamos a viver (Arendt, 2010, p. 166).

REFERÊNCIAS

ARALDI, C.L. Para uma caracterização do niilismo na obra tardia de Nietzsche. **Cadernos Nietzsche**, São Paulo, n. 5, p. 75-94, 1998. Disponível em: https://doi.org/10.34024/cadniet.1998.n5.7898. Acesso em: 12 jun. 2025.

ARENDT, H. **A condição humana**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

BAUMAN, Z. **Amor líquido**: sobre a fragilidade dos laços humanos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

BEAUVOIR, S. **O segundo sexo**: a experiência vivida. v. 2. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.

FISCHER, S.; CAETANO, K. ELA, NÓS: tecnologia, afeto e sociabilidades na contemporaneidade. **Galáxia**, São Paulo, n. 33, p. 119-130, dez. 2016,. Disponível em: https://www.scielo.br/j/gal/a/bRTfHppJdCx7rzbwHzwFwkc/. Acesso em: 12 jun. 2025.

NIETZSCHE, F. **Além do bem e do mal**. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2005.

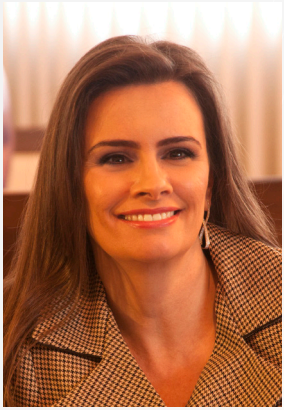
PONDÉ, L. F. **Filosofia para corajosos**: pense com a própria cabeça. São Paulo: Planeta, 2016.

SAAVEDRA, C. **O inventário das coisas ausentes**. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

SUASSUNA, A. **Iniciação à estética**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2014.

XAVIER, I. **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz & Terra, 2018.

SOBRE A AUTORA



Escritora, roteirista e gestora, **Rita Cassitas** é uma contadora de histórias contemporâneas. Seus textos ficcionais e ensaios movimentam ideias em meio a memórias, ciências e imaginação.

Antes da literatura e do cinema, Rita Cassitas fez carreira na área tecnológica no Brasil e exterior, sem se desvincular da área acadêmica. Como professora, integrou a equipe de várias instituições de ensino superior. Como aluna, especializou-se em Engenharia da Informação, Didática do Ensino Superior, e Filosofia e Existência. Mestre em Estudos de Cinema e Audiovisuais.

Atualmente, preside a Academia Feminina de Letras do Paraná e participa de salas de roteiros. Doutoranda em Comunicação e Linguagens/Cinema como bolsista PROSUP/CAPES na Universidade Tuiuti do Paraná. Pesquisadora convidada da Universidade do Algarve na área de cinema interativo.

SOBRE A EDITORA

A **ABC Projetos Culturais** é uma editora paranaense independente, fundada em 2007, no município de Ponta Grossa (PR), pela escritora e jornalista Alessandra Pirroncello Bucholdz. Ao longo de 17 anos, lançou cerca de uma centena de livros e revelou diversos escritores paranaenses. Em 2024 foi finalista do Prêmio Jabuti Acadêmico, com a obra EspeleoPiraí: em defesa do patrimônio natural de Piraí da Serra/PR, organizada por Henrique Pontes e Laís Massuqueto.

Além da produção editorial, a ABC Projetos Culturais promove ações de incentivo à leitura, utilizando várias linguagens complementares, como forma de interação e interface do público com as obras. Desse modo, provoca novas experiências, tornando o acesso à literatura ainda mais completo, mágico e imersivo, promovendo memórias afetivas que unem obras e leitores. A ABC Projetos acredita na leitura como pilar e caminho que inspiram e abrem janelas para diferentes universos.

Acompanhe os trabalhos da editora pelas redes sociais:

@abcprojetosculturais

[ENSAIOS CRÍTICOS]

SINOPSE

O pensamento crítico sobre o mundo expandido em telas deu origem a esses ensaios. Olhar para a realidade e enxergá-la de maneira mais satisfatória é a alternativa oferecida a quem se conecta aos ambientes futuristas retratados. As pessoas se plugam por desejarem o que se foi ou se perdeu, o que não alcançaram, ou ansiarem por algo sem saber precisar o quê.
No ensaio "Realidade aumentada: a dialética de sociedades em transição" surgem um corpo híbrido, uma vida digital e um mundo tecnológico.
Em "Vestígios de Foucault no jogo pop de Spielberg", tudo acabou. A internet, a sociedade conectada de 2010.
"As promessas de mediação tecnológica de Ari Folman" se debruça sobre a angústia da própria digitalização.
"Ctrl-Alt-Del: vamos falar de amor?" analisa a dialética do primeiro sistema operacional artificialmente inteligente.

Será um novo despertar existencial?

ISBN 978-65-86870-77-0

LEI PAULO GUSTAVO
LEI ALDIR BLANC PARANÁ
BIBLIOTECA PÚBLICA DO PARANÁ
cultura paraná
PARANÁ GOVERNO DO ESTADO SECRETARIA DA CULTURA
MINISTÉRIO DA CULTURA
GOVERNO FEDERAL BRASIL UNIÃO E RECONSTRUÇÃO