

Desvelando a tridimensionalidade: o poder da imagem 3D na contemporaneidade

Jaqueline Alves da Silva^{1*} (UEG-BIC), Luana Alves Luterman² (UEG-PQ).

UEG Câmpus Inhumas - Av. Araguaia, 400 - Vila Lucimar, Inhumas - GO, 75400-000, Brasil.

Resumo: Este artigo registra os resultados finais obtidos pelo plano de pesquisa *A ilusão ganha vida: o mundo do cinema com efeito tridimensional* vinculado ao projeto de pesquisa *Práticas de leitura contemporâneas em outra dimensão: jogos de verdade na interação tridimensional*. Investigamos o recurso tridimensional desde outros registros na história até as produções fílmicas *Titanic* e *Avatar*, interpretando a relação com o recurso iconográfico 3D, que conduz o leitor/espectador à produção sinestésica: a ficção é encarada como realidade. Nosso aporte teórico-metodológico é pautado principalmente na Análise do Discurso de linha francesa, fase arqueológica de Foucault (2003; 2005), Courtine (2009), Bauman (2005). Como resultados finais, apontamos que a liquidez das práticas discursivas é o reflexo das interferências do contexto histórico, social e cultural presentes na ordem do olhar do analista; as produções tridimensionais geram o prazer estético e o desejo de consumir e descartar atribuindo aos objetos de cultura valores efêmeros.

Palavras-chave: AD francesa. Recurso iconográfico. Produção sinestésica. Liquidez discursiva.

Introdução

Os filmes, incrementados pelo efeito tecnológico da tridimensionalidade, buscam aproximar o espectador da virtualidade, conduzindo-o para uma introjeção. Desta forma, talvez não tenhamos mais um mero espectador, e sim um participante da narrativa, pois o efeito de imersão na obra cinematográfica permite a sensação de que a ficção é real. O efeito de inserção do corpo nos enunciados sincréticos, verbais e visuais, cativa o leitor/espectador³, que passa a perpetuar um ciclo de consumo inerente às mídias tridimensionais.

Para alavancar o consumo irrefreável de mercadorias produzidas pelas marcas fílmicas registradas, a indústria cinematográfica conta gradativamente com

¹ Aluna do 6º período do curso de Letras e bolsista de Iniciação Científica da Universidade Estadual de Goiás (UEG), Câmpus Inhumas. E-mail: jaq57789@gmail.com

² Pós-Doutora e Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística (Área de concentração: Linguística; Linha de pesquisa: Análise do Discurso) da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Goiás (UFG) e Professora da Universidade Estadual de Goiás (UEG Câmpus Inhumas). Professora do Programa de Pós-Graduação em Língua, Literatura e Interculturalidades (POSLLI – UEG). E-mail: luanaluterman@yahoo.com.br

³ A referência leitor/espectador, neste artigo, é específica para demonstrar como a relação entre o filme 3D e o sujeito não é meramente passiva, de recepção sem imersão na narrativa. O leitor não é apenas espectador, pois é convocado à participação na diegese cinematográfica por meio da sensação de movimento provocada pelo recurso tridimensional, de modo que parece ser dinâmico e real o filme assistido.

as irrupções de inovações de recursos capazes de melhorar a qualidade das imagens e dos sons, com o objetivo de torná-las ainda mais apelativas ao público (com o 3D) e gerar mecanismos audiovisuais mais próximos da realidade.

Atualmente a indústria fílmica pode atuar por meio de um mecanismo tridimensional de excelente qualidade, mas nem sempre foi assim. Embora o efeito estereoscópico (tridimensional) nos filmes tenha alcançado seu ápice nos anos 2000, este recurso remonta ao século XIX, com a invenção do primeiro estereoscópio (equipamento capaz de converter imagens bidimensionais em tridimensionais), produzido pelo inglês Charles Wheatstone, em 1838.

O primeiro estereoscópio conhecido foi apresentado por Charles Wheatstone em 1838, [...] poucos anos depois da invenção da fotografia. O funcionamento é evidente e simples: dois espelhos em ângulo de noventa graus colocam-se enfrentados a cada olho do observador, o qual vê as fotografias (ou eventualmente desenhos) de um par estéreo que são localizadas paralelas e a cada lado, a noventa graus da visão dele, à esquerda e à direita (LUNAZZI, 2014, p.3).

O estereoscópio de Wheatstone é um marco na história do recurso 3D. Estudiosos como Brewster e Holmes produziram suas versões do equipamento cinematográfico, proporcionando a ele melhorias técnicas e condições mercadológicas, o que tornou o recurso amplamente apreciado na Europa e nos Estados Unidos. Em 1922 é lançado *The Power of Love* (*O poder do amor*). Considerado o primeiro filme tridimensional em longa-metragem, o roteiro é um drama dirigido por Nat G. Deverich e Harry K. Fairall. Contudo, o filme não obteve boa crítica. A aceitação viria apenas em 1939, na Feira Mundial de Nova York, com o lançamento da animação estereoscópica de John Norling, intitulada *In Tune with Tomorrow* (*Em Sintonia com o Amanhã*) que já contava com um recurso 3D mais aprimorado (ANDRADE, 2012).

Observando o constante recrudescimento da utilização do recurso estereoscópico na contemporaneidade, pautamos a pesquisa na Análise do Discurso de linha francesa para refletir a respeito de informações acerca das características do efeito tridimensional, da sensação de realidade promovida ao espectador e também nos impactos causados pelo 3D na sociedade, que passa a perpetuar um ciclo de consumismo e descartabilidade. Focalizamos o leitor cativo, com efeito de participante da narrativa, que adentra intensamente em determinados enunciados visuais tridimensionais, levando a ficção para a realidade. Os cosplayers

(aqueles que se caracterizam de personagens de várias instâncias da mídia) são exemplos dessa imersão no mundo ficcional, ao contribuírem para a formação de paradoxos entre a virtualidade e a realidade, pois promovem a irrupção do efeito de realidade a partir da narrativa, ilusória, ficcional.

Pela regularidade enunciativa promovida pelos enunciados verbo-visuais, percebemos a convocação dos sujeitos para se aproximarem cada vez mais de uma proposta temática [...]. Há uma irrupção de enunciados favoráveis à inscrição dos corpos na atividade de leitura (LUTERMAN, 2012, p.57).

Os enunciados verbo-visuais carregam consigo regularidades enunciativas, que aproximam das produções cinematográficas em 3D o leitor/espectador. Essa aproximação atualmente tem sido valorizada na área artística com a utilização do recurso tridimensional, que fornece uma sensação mais intensa de realidade, levando o leitor/espectador à ilusão de sua inserção na narrativa. Devido à sensação de inscrição do corpo no enunciado, o recurso tridimensional está se destacando em uma ordem sócio-histórica que é permeada de uma cultura iconográfica, repleta de imagens.

Objetivamos investigar o 3D, por meio da relação entre leitores e obras fílmicas *Titanic* e *Avatar*, que proporcionam o efeito de realidade no leitor observador, que deixa de ser meramente espectador para se tornar uma espécie de personagem, participante ou observador mais próximo à narrativa ofertada à fruição estética.

Resultados e Discussão

Titanic e Avatar

Os filmes *Titanic* (1997/2012) e *Avatar* (2009) alcançaram grande sucesso de público em seus respectivos lançamentos. Ambos dirigidos por James Cameron, nome influente na indústria cinematográfica que conseguiu transitar com êxito em diferentes instâncias enunciativas, passando do romance-trágico de *Titanic* até a ação-ficcional de *Avatar*, lançada em 2009, já em 3D. Difundindo ainda mais os recursos tecnológicos nas obras fílmicas, *Avatar* conseguiu o feito de superar o recorde de maior bilheteria mundial, até então pertencente a *Titanic*. Em 2012, observando o grande avanço do recurso iconográfico, a produtora detentora dos direitos de *Titanic* decidiu relançar, em 3D, o romance trágico de Jack e Rose, o que

novamente levou um grande número de pessoas aos cinemas no mesmo ano em que a tragédia (1912) completara 100 anos (MILLER, 2012).

O filme *Titanic* narra à história de Rose, uma jovem de classe alta que busca se livrar das amarras impostas pela mãe; esta pretende casá-la com um magnata, buscando manter o alto padrão de vida e o status da família. Rose embarca com a mãe no navio *Titanic*, onde conhece Jack, um garoto de classe baixa que vive intensamente, sem se preocupar com o futuro, mas que demonstra ter uma alma sensível de artista, o que deixa Rose extremamente encantada pelo rapaz, pois ele era o caminho para uma vida livre das imposições de sua mãe.

Ao contrário de *Titanic*, obra que foi baseada em um fato ocorrido em 1912, *Avatar* nos transporta para um mundo ficcional denominado Pandora, local onde vive o povo Na'vi (alienígenas), que cultuam a natureza e a comunidade. A raça humana, buscando desvendar os mistérios de Pandora, cria corpos biológicos capazes de suportar a atmosfera tóxica do local. Estes corpos são chamados avatares. Jake, um ex-fuzileiro, deficiente físico, é o escolhido para continuar a missão que pertencia a seu irmão. Com o tempo, Jake se envolve na comunidade Na'vi, intensamente, a ponto de se sentir parte dela, o que não agrada seus superiores, que tinham o plano de coloca-ló dentro da comunidade para descobrir os segredos do local e obter um metal raro chamado, unobtainium. Começa aí, uma guerra entre humanos ambiciosos e o povo Na'vi para saber quem terá o domínio de Pandora.

O recurso 3D, além de bem planejado para se assemelhar à realidade, é metalinguístico, ao inserir ilusoriamente personagens reais em uma narrativa virtual. A simbiose entre realidade e virtualidade é metalinguística e revela, em *Avatar*, o retorno do documental pacto de leitura, memória discursiva que permite à ficção sua existência na realidade, especialmente por meio do 3D, recurso visual capaz de interrelacionar, de modo profícuo, a virtualidade e a realidade.

O que entendemos pelo termo “memória discursiva” é distinto de toda memorização psicológica. [...] A noção de memória discursiva diz respeito à existência histórica do enunciado no interior das práticas discursivas regradas por aparelhos ideológicos; ela visa o que Foucault (1971, p.24) levanta a propósito dos textos religiosos, jurídicos, literários, científicos, “discursos que originam um certo número de novos atos, de palavras que os retomam, ou transformam, ou falam deles, enfim, os discursos que indefinidamente, para além de sua formulação, são ditos, permanecem ditos e ainda estão a dizer” (COURTINE, 2009, p.105-106).

Desta forma, podemos entender memória discursiva como um conjunto de discursos de ordem social e coletiva. Todo discurso remete a um anterior, que pode passar por apagamento, mas em algum momento novamente poderá ter sua irrupção. Segundo Foucault, a história é o agente que transforma os documentos em monumentos. Mais tarde, Jacques Le Goff questiona o tema, afirmando que o documento é um monumento, pois resulta do esforço das sociedades históricas para impor ao futuro - voluntária ou involuntariamente - determinada imagem de si própria (LE GOFF, 1990, p.547-548).

Por meio deste trabalho, conseguimos elucidar as afirmações de Jacques Le Goff, "todo documento é um momento", pois a partir do recorte da tragédia de 1912, hoje temos diversos interdiscursos sobre a comoção pública e a catarse relacionada a tragédias, monumento que perpetua pelo tempo devido à identificação do leitor com as vítimas da tragédia, fazendo referência ao naufrágio, no caso do filme estereoscópico, alvo de nosso estudo. *Avatar* também parte de recortes temáticos como a liberdade propiciada pela realidade virtual no caso de deficientes físicos, efeito que atrai o público-leitor, que deseja escapar da realidade, pelo efeito 3D.

Liquidez das práticas discursivas

As práticas discursivas estão em constante transformação devido às mudanças da sociedade, podemos dizer que são o reflexo das interferências dos mais diversos contextos, participantes dessa transformação da ordem do olhar. Desta forma, cada leitor terá um ponto de vista e um pathos singular a respeito da mesma situação diegética, já que os sujeitos não possuem os mesmos agentes de socialização.

Segundo Milanez (2004), Courtine parte do princípio de que quaisquer imagens podem fazer parte da memória visual de um sujeito – e as relações estabelecidas entre elas são denominadas de “intericonicidade”. Para Courtine (2006), mais do que uma concepção meramente sincrônica e técnica da análise das imagens, o estudo desse fenômeno visa mostrar que, assim como os textos são tecidos de intertextualidade, as imagens são atravessadas por uma intericonicidade cujas formas e deslocamentos devem ser reconstruídos a partir da investigação de seus modos de produção, de circulação e de recepção na cultura visual de um momento histórico determinado (MOZDZENSKI, 2013, p. 186).

Desta forma, podemos concluir que as imagens possuem a capacidade de serem incorporadas na memória visual do sujeito com efetividade e além desta

incorporação, as imagens inter-relacionam-se entre si possibilitando a intericonicidade, assim sendo o sujeito consegue construir vínculos entre os enunciados imagéticos, buscando uma contextualização, comparação ou até mesmo uma reflexão a respeito de um enunciado anteriormente apresentado.

A liquidez da felicidade contemporânea e o consumismo na sociedade contemporânea

Nosso corpus de pesquisa é constituído pelos filmes tridimensionais, *Avatar* (2009) e *Titanic* (2012). A escolha desse tema (relação dos espectadores com os filmes em 3D) deve-se a pouca pesquisa desenvolvida a respeito desse recurso na nossa área (Letras e Linguística) e também à nossa curiosidade sobre este recurso amplamente utilizado.

As obras cinematográficas movimentam um imenso capital financeiro e são importantes ferramentas de exposição e difusão de críticas. A indústria fílmica tem a difícil tarefa de sempre se reinventar, pois o leitor/espectador tem a necessidade de se surpreender a cada produção. Desta forma, o leitor/espectador, passa a criar ligações fortes com a ficção e o cativante ambiente virtual, que acaba o distanciando das relações reais, pessoais, durante a exposição diegética.

A tendência é auto-sustentável e auto-revigorante. O foco na auto-reforma se auto perpetua do mesmo modo que a falta de interesse e a desatenção com relação aos aspectos comuns da vida, que resistem à total tradução para os atuais alvos de tal auto-reforma. A desatenção à vida em comum impede a possibilidade de renegociar as condições que tornam líquida a vida individual (BAUMAN, 2005, p.20).

Neste trabalho procuramos compreender como se dá a relação entre leitor/espectador e enunciados visuais nos filmes com recurso 3D e como estes recursos cativam o leitor, com efeito de participante, levando-o à sensação de realidade, mesmo que momentaneamente, o sujeito se insere na narrativa, de modo que frui esteticamente com diversas sinestesias corporais, prazeres que possibilitam o apagamento fugaz da realidade naquele instante, promovendo uma ilusão de segurança paradoxalmente à liquidez do mundo moderno. Além disso, há o desejo de alcance da felicidade, sempre efêmera, ao se inscrever nas narrativas, especialmente as em 3D que retroalimentam o sistema capitalista, por meio do

consumo desenfreado de filmes e de produtos fabricados com a marca registrada do filme, como canecas, camisetas e brinquedos.

A composição de *Titanic* ganha destaque quando falamos de elementos reais, por ser baseada no naufrágio do navio homônimo, em 1912. Em *Avatar* também notamos temas ligados à realidade, como a batalha para aceitar a deficiência física e a ambição do ser humano.

Em ambas as produções, percebemos a ambição do ser humano, que sempre pretende obter controle e status social. A paixão conjugal também aparece nos dois filmes como uma possibilidade de liberdade, já que Rose se sente aprisionada pela mãe e Jake Sully pela deficiência física. O recurso tridimensional torna as narrativas ainda mais impactantes, pois possibilita ao leitor/espectador a ilusão de adentrar a obra, sentir com os personagens a densidade emocional, as sensações dramáticas visíveis e, mais que espetacularizadas, sensíveis, pois envolvem os espectadores. O 3D capta rapidamente a atenção do leitor, interpelado à transferência da realidade propriamente dita à realidade ofertada pela virtualidade.

A ordem do olhar do produtor evidencia determinados pontos da história. Em *Titanic*, é evidenciado o romance de Jack e Rose (parte ficcional incorporada ao acontecimento de 1912), contudo o contexto social dos demais passageiros pobres e dos trabalhadores do navio são pouco explorados, já que a narrativa parte do ponto de vista da protagonista, que pertencia a uma família financeiramente favorecida. Portanto, o viés dramático instaura-se na relação amorosa entre uma moça e um rapaz de classes sociais distintas, de modo que ambos são aproximados do leitor/espectador pelo 3D e a carga emocional torna-se ainda mais evidente, também durante a tensão provocada pelo naufrágio após o choque com o iceberg. Em *Avatar*, ganha evidência a ganância como vício humano, característica perniciosa que no filme leva à destruição dos recursos naturais da Terra, o que traz à tona novamente o enunciado da consciência ambiental, discurso muito atual, presente na obra ficcional.

A ordem social hedônica e as obras fílmicas

Os filmes tridimensionais e a mídia de forma geral são configurados para o consumismo, pois mobilizam o aspecto sentimental, persuadindo o leitor/espectador a ir à compra do produto para que o desejo seja saciado. A propaganda utiliza das artimanhas da linguagem para tornar o produto essencial ao consumidor,

fortalecendo assim cada vez mais as condições que interpelam o sujeito que está à procura da realização pessoal, parte de uma ordem social hedônica, que valoriza o eu, o culto de si e a autoidentificação com elementos da narrativa. Segundo Haroche (2011), a visibilidade de si próprio ignora as fronteiras do íntimo, do privado e do público. Nos filmes 3D *Titanic* e *Avatar*, o leitor é convocado às ações, pois a sensação de participar da narrativa produz mais empatia que a mera observação distanciada, inclusive fisicamente, do drama alheio.

Os efeitos tridimensionais, cada vez mais incrementados, instauram novas necessidades previstas pela ordem do discurso tecnológico e se tornam aparelhos facilitadores da interação e do desejo de consumo inexorável.

Para que a busca de realização possa continuar e novas promessas possam mostrar-se atraentes e cativantes, as promessas já feitas precisam ser quebradas, e as esperanças de realizá-las, frustradas. Um mar de hipocrisia se estendendo das crenças populares às realidades da vida dos consumidores é condição *sine qua non* para que uma sociedade de consumidores funcione apropriadamente. Toda promessa *deve* ser enganosa, ou pelo menos exagerada, para que a busca continue. (BAUMAN, 2005, p. 108).

Para satisfazer seus desejos efêmeros, a sociedade perpetua um ciclo de consumo inesgotável, o que acarreta uma grande descartabilidade de produtos, pois a compra passa a ter a função de saciar o desejo de posse, sempre volátil.

Considerações Finais

Por meio deste trabalho, percebemos a importância de se estudar o recurso 3D na sociedade pelo viés da Análise do Discurso (Linguística), pois sabemos o quanto os discursos se formulam de múltiplas maneiras para se materializarem regularmente inclusive ao transpor a importância da virtualidade por meio da semelhança com a realidade, ao valorizar as imagens veiculadas à tridimensionalidade. Também notamos que a ordem do olhar do produtor evidencia o contexto sentimental e a mobilização sinestésica dos leitores, que são clivados pela sensação de identificação com a vida privada dos personagens e pertencimento à obra ficcional, deixando em segundo plano as tragédias coletivas. Em ambos os filmes, o recurso 3D é utilizado como protocolo de leitura para a promoção de um leitor atuante, um leitor participante da narrativa.

Por meio de nossos estudos, constatamos o recrudescimento na produção e difusão da indústria iconográfica fílmica, especialmente em 3D, o que resalta a

importância do instrumento visual, para possibilitar a inscrição do leitor/espectador no enunciado 3D é preciso adentrar na narrativa, apelo drástico que minimiza o poder imaginativo do leitor e o sucumbe à tecnologia artística iconográfica, repleta de efeitos tridimensionais. Percebemos que a ordem sócio-histórica perpassa o sujeito que exige, em suas práticas discursivas, a reciclagem de produtos tridimensionais, como o cinema: o prazer estético gera o desejo de consumir e descartar atribuindo aos objetos de cultura valores efêmeros.

Esta possibilidade de imersão na obra fílmica proporciona ao público despertar sonhos antigos e até aventuras inimagináveis na vida real. Assim, podemos dizer que o recurso 3D liberta o sujeito momentaneamente da concretude, limitação imposta pela vida real, experiência que pode levar o espectador a cobiçar cada vez mais esse tipo de enunciado.

Agradecimentos

A Universidade Estadual de Goiás, pela bolsa cedida; ao Câmpus Inhumas, sede de nossas pesquisas; e especialmente a minha orientadora de Iniciação Científica, professora Dra. Luana Alves Luterma, pela dedicação em nossas pesquisas e pelo apoio de todas as horas, obrigada!

Referências

ANDRADE, Leonardo A. **Panorama da Estereoscópica, da Animação e da Animação Estereoscópica. São Carlos, São Paulo, 2012.** Disponível em: <<http://www.rua.ufscar.br/panorama-da-estereoscopia-da-animacao-e-da-animacao-estereoscopica/>>. Acesso em: 01 fev. 2017.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida líquida.** Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar ed., 2005. Disponível em: <http://www.grupodec.net.br/wpcontent/uploads/2015/10/ZygmuntBaumanVida_Liquida-book.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2016.

COURTINE, Jean-Jacques. Memória e discurso. In: _____. **Análise do discurso político: o discurso comunista endereçado aos cristãos.** São Carlos, SP: EdUFSCar, 2009. p. 103-106.

FOUCAULT, Michel. **Arqueologia do saber.** Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008. Disponível em: <<http://www.uesb.br/eventos/pensarcomveyne/arquivos/FOUCAULT.pdf>>. Acesso em: 01 jan. 2017.

HAROCHE, Claudine. **Maneiras de ser e de sentir na aceleração e a ilimitação contemporânea.** São Paulo, 2011. 20p. Disponível em:<<http://www.redalyc.org/html/4028/402837821002/>> Acesso em: 05 mar. 2017.

LE GOFF. Documento/Monumento. In: _____. **História e memória.** Tradução de Bernardo Leitão et al. Campinas, São Paulo: Editora da UNICAMP, 1990. Disponível em:<<http://memorial.trt11.jus.br/wp-content/uploads/Hist%C3%B3ria-e-Mem%C3%B3ria.pdf>>. Acesso em: 01mar. 2017.

LUNAZZI, José J; FRANÇA, Milena C; MORI, Andrey da S. Estereoscópio de Wheatstone “Revival”. Instituto de Física da UNICAMP. **Manuscrito submetido à Revista Brasileira de Ensino de Física em 06 jul. 2014.** Disponível em:<<https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1408/1408.6194.pdf>>. Acesso em: 02 mar.17.

LUTERMAN, Luana A. A inscrição dos corpos em uma outra dimensão: interatividade em vídeo games. **REVELLI – Revista de Educação, Linguagem e Literatura da UEG-Inhumas**, ISSN 1984-6576, v.4, n.1, mar. 2012, p. 48-70. Disponível em:<<http://www.revista.ueg.br/index.php/revelli/article/view/2902/1851>>. Acesso em: 04 mar. 2017.

MILLER, Gustavo. **Titanic retorna triunfante em 3d com o mérito de não parecer datado.** Disponível em:<<http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2012/04/titanic-retorna-triunfante-em-3d-com-o-merito-de-nao-parecer-datado.html>>. Acesso em: 10 mar. 2017.

MOZDZENSKI, Leonardo. Intertextualidade verbo-visual: como os textos multissemióticos dialogam? / Verbal-Visual Intertextuality: How do Multisemiotic Texts Dialogue? **Bakhtiniana**, São Paulo, 2013. p.177-201. Disponível em:<<http://www.scielo.br/pdf/bak/v8n2/11.pdf>>. Acesso em: 09 mar. 2017.

Filmografia

AVATAR. James Cameron. EUA.: Lightstorm Entertainment and 20th Century Fox, 2009.

IN TUNE WITH TOMORROW. John Norling. EUA, animação, 1939.

THE POWER OF LOVE. Nat G. Deverich e Harry K. Fairall. E.U.A.: Haworth Pictures, 1922.

TITANIC. James Cameron. EUA.: 20th Century Fox and Paramount Pictures, 2012.