

A imagem pós-McLuhan e Baudrillard: metáforas de opostos¹

Ana Maria Monteiro²

Universidade Federal de Juiz de Fora

Resumo

Este artigo reconecta o pensamento de Herbert M. McLuhan (1911-1980) sobre o cinema com as técnicas contemporâneas de captura e exibição de imagens tridimensionais (3D). O artigo é fruto do tema de pesquisa da autora, que também se preocupa em dar continuidade às questões colocadas por Jean Baudrillard (1929-2007), no que diz respeito à metamorfose do sujeito por meio de imagens e do mundo virtual. O cinema e outras narrativas, em ambientes de realidade virtual, foi o tema escolhido como porta de entrada para discutir e recontextualizar, em parte, a obra de McLuhan (*Laws of Media: The New Science*) e a de Baudrillard (*As Estratégias Fatais, Tela-Total: Mito-ironias do virtual e da imagem*).

Palavras-chave: Imagem tridimensional; Tecnologia; Cinema; Transcendência.

Introdução

Dizer alguma coisa sobre a obra de Herbert Marshall McLuhan, sem situá-lo hipoteticamente no presente, seria cometer contra ele uma injustiça e apresentar à academia uma redundância. Tudo o que não for recontextualizar sua teoria é cair na armadilha, prevista por ele, de enxergar os fenômenos pelo espelho retrovisor.

Sendo assim, durante a leitura de *Understanding Media: the extensions of man* (1964), um capítulo, em especial, proporcionou um *insight* à composição deste artigo. Supõe-se aqui o seguinte: McLuhan escreveu sobre o cinema clássico e

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Novos Meios e Novas Linguagens do VIII Simpósio Nacional da ABCiber, realizado pelo ESPM Media Lab, nos dias 03, 04 e 05 de dezembro de 2014, na ESPM, SP.

² Bolsista CAPES, mestranda da linha de pesquisa "Estética, Redes e Linguagens" do PPGCOM da UFJF-MG. Pesquisa tecnologias da imagem tridimensional em ambientes de realidade virtual. Email: anamvmonteiro@gmail.com.

moderno, e até a sua morte, em 1980, a imersão na narrativa ficava por conta da abstração. De fato, o que o cinema sempre proporcionou foi a diminuição da distância entre público e filme (sendo isso mesmo a novidade do cinema no campo das artes). Obviamente, para que um filme faça sentido e provoque na audiência algum acesso às ideias do diretor, deve existir uma identificação da história do personagem com a vida do espectador, levando o último a se “projetar” nos personagens.

Justamente em uma época de transição entre o moderno e o pós-moderno, o trabalho do sociólogo francês Jean Baudrillard, em especial o livro *Tela Total: Mito ironias da era do virtual e da imagem* (1999), deu continuidade, de algum modo, ao pensamento de vanguarda sobre a representação do imaginário, não só no cinema, mas nas narrativas midiáticas como um todo. A referência a Baudrillard não é fruto do acaso. O que McLuhan previu sobre o pós-modernismo (implosão, retribalização, sinestesia), Jean Baudrillard teorizou na mídia de sua época, principalmente a televisão.

Pretende-se, com este artigo, introduzir o que está sendo realizado na pesquisa feita para a Dissertação de Mestrado, ou seja, uma continuidade dada à teoria da representação da imagem no contexto das narrativas imersivas. A tecnologia, empregada em expressões de realismo digital, especialmente no que toca a imersão a partir de imagens tridimensionais, retoma um questionamento de Baudrillard: “O espectador só se torna realmente ator quando há estrita separação entre palco e plateia. Tudo, porém, concorre, na atualidade, para a abolição desse corte: a imersão do espectador torna-se convival, interativa. Apogeu ou fim do espectador?” (1999, p. 146)?

“Apogeu ou fim?” Os dois extremos convidam à investigação. Como consequência da interatividade, o “problema” é uma certa “morte do olhar”. “Pela abolição da distância, do *pathos* da distância, tudo se torna irrefutável” (Ibid., p. 144). O cinema clássico foi caracterizador da divina eternidade do instante (Morin, 1956, apud Xavier, 2008, p. 158), ao passo que o cinema moderno pregou suas ideologias afirmando o que só a câmera poderia ver, como foi o caso do cinema-olho, de Dziga Vertov. Então, o que a narrativa tridimensional inaugura (da qual o filme em 3D “arrasa-quarteirão” e os jogos eletrônicos são seus principais representantes atuais) é

a emoção do movimento e da imersão em situações “impossíveis”; daí seu ineditismo e seu caráter afetivo máximos³.

A imagem transcendental

Se McLuhan pudesse reescrever o capítulo “*Movies: The Reel World*”, de *Understanding Media*, talvez começasse por repensar o título⁴. Com o formato digital, o que anteriormente era controlado por um sistema de distribuição material agora é manipulado invisivelmente pela eletricidade. Pura energia, a binaridade é a implosão máxima que viaja no tempo e no espaço para ser visualizada por solicitação. A imagem primeiro transcende a própria condição, para depois nos levar com ela, arrebatando-nos.

Com a possibilidade múltipla de criação e edição de imagens no formato digital, talvez um outro conceito a ser repensado seja a estreita relação do filme com o livro. McLuhan dá o exemplo de como, em culturas iletradas, a concepção do roteiro de um filme ocidental qualquer é compreendida de forma totalmente diferente daquela dos letrados:

Assim como a impressão e a fotografia, os filmes assumem um alto nível de alfabetização de seus usuários e provam ser desconcertantes para os não-letrados. Nossa aceitação letrada do movimento do olho da câmera, quando esse segue ou deixa cair uma figura do campo de visão, não é aceitável para um público africano de cinema. Se alguém desaparece da cena do filme, o africano quer saber o que aconteceu com ele. (...) Porque, mesmo aprendendo a “ver” as imagens, os nativos não podem aceitar nossas “ilusões” de tempo e espaço. Ao ver *The Tramp*, de Charlie Chaplin, o público africano concluiu que os europeus eram mágicos que poderiam restaurar a vida⁵ (McLUHAN, [1964] 1999, p. 285-286).

³ Se, por exemplo, no cinema clássico só era possível experimentar a cena de um assassinato pelo ponto de vista do assassino (pois nunca poderíamos “sentir” quais são os últimos segundos entre o disparo e a morte), no cinema em 3D somos nós que “recebemos o tiro” e podemos ter a sensação de ser alvo de um disparo fatal.

⁴ A palavra *Reel* quer dizer manivela ou rolo, quando se refere aos filmes em película. A sonoridade dessa palavra nos faz perceber o trocadilho com a palavra “*real*”.

⁵ *Like the print and the photo, movies assume a high level of literacy in their users and prove baffling to the nonliterate. Our literate acceptance of the more movement of the camera eye as it follows or drops a figure from view is not acceptable to an African film audience, if somebody disappears off the side of the film, the African wants to know what happened to him. (...) For even when natives have learned to “see” pictures, they cannot accept our ideas of time and space “illusions”. On seeing Charlie Chaplin's *The Tramp*, the African audience concluded that Europeans were magicians who could restore life.*

Apesar de, obviamente, não ser mais possível falar de tais comunidades iletradas da mesma maneira passados cinquenta anos, e mesmo após a abertura do mercado cultural em praticamente todas as partes do globo ainda é possível falar da noção de cinema em África como “arte da visualização do fantástico”. Nollywood é o maior exemplo de cinema africano contemporâneo, que se desenvolveu a partir da cultura popular e transformou a Nigéria no segundo maior⁶ produtor mundial de filmes. Com custos de produção e acesso extremamente baixos, se comparados à realidade de outros países produtores de cinema, Nollywood é referência de manifestação artística do sobrenatural em diversos temas contemporâneos. Outros países do continente, como Moçambique, África do Sul e Gana (Ghallywood) também aderem ao tema sobrenatural frequentemente em suas produções⁷.

Essa concepção de “cinema fantástico” já estava presente nas ideias do francês Jean Epstein, (1897-1953), crítico de cinema e cineasta: “Se, ao invés de pretender imitar os processos literários, o filme tivesse se empenhado em utilizar os encadeamentos do sonho e do desvanio, já teria podido constituir um sistema de expressão de extrema sutileza, de extraordinária potência e rica originalidade” (Epstein, 1947, apud Xavier, 2008, p. 297).

Outro ponto importante da cultura oral, que vem à tona com as produções de narrativas em três dimensões, é a participação do espectador. “A insistência africana em participar em grupo e em cantar e gritar durante a exibição de filmes é totalmente frustrada pela trilha sonora⁸” (McLUHAN, [1964] 1999, p. 287). Depois de toda a potência do simbolismo desenvolvida pelo cinema moderno europeu, as produções contemporâneas exploram cada vez mais o sensorio e temáticas metafísicas. O sensorio, ou a “verdade” acerca do mundo, já havia sido visto por McLuhan como uma tendência natural no desenrolar da indústria cultural: “A presente dissociação de projetor e tela é um vestígio do nosso velho mundo mecânico de explosão e de separação de funções, que agora terminam com a implosão elétrica⁹” (ibid., p. 292).

⁶ Fonte: <<http://oglobo.globo.com/economia/nollywood-segunda-maior-produtora-de-filmes-do-mundo-12523065>>. Acessado em: 16/08/2014.

⁷ Essa observação é fruto da experiência da autora no período entre 2010 e 2013, quando morou África do Sul. A TV por assinatura DSTV (<http://www.dstv.com/>) oferece o canal Africa Magic, emissora com o maior número de exibições do cinema africano.

⁸ *The African insistence on group participation and on chanting and shouting during films is wholly frustrated by sound track.*

Baudrillard e a representação do vazio

Diferentemente de McLuhan, Baudrillard, em vez de encontrar algum sentido na “aldeia global¹⁰”, verificou que nós, os aldeões, estamos reunidos em torno da fogueira do vazio. Segundo ele, a informação é o nada, e o único real possível é aquele no qual nunca repousaremos nossos olhos¹¹.

A profusão dos dados na era da informação ainda gera entropia. Se tudo pode ser mostrado a qualquer hora e em tempo real, tudo é inquestionável. Se todos os pontos de vista ganham voz planetária, não existe nem o certo nem o errado. Porém, existe o verdadeiro – e não a Verdade – e o verdadeiro é o que se vê. Para Baudrillard, a informação objetiva diminui à medida que mais pessoas têm acesso à produção de conteúdo. Uma vez que tudo pode ser demonstrado, e tudo pode ser verdadeiro, a informação já não faz qualquer diferença¹².

Se o conteúdo não é o mais importante, só resta ao vazio que ele nos deixa fornecer novas possibilidades. Em 1983, Baudrillard escreveu *Les Stratégies fatales* (“As Estratégias Fatais”). Essa obra evoca um cenário metafísico em que os objetos reinam sobre os sujeitos, sendo impossível que sejam novamente controlados pela inteligência ou pela força humana. Na concepção de Baudrillard:

O universo não é dialético: ele se move em direção aos extremos, e não em direção ao equilíbrio; é dedicado a um antagonismo radical, e não a uma reconciliação ou síntese. Nós não iremos opor o belo ao feio; buscaremos o que é mais feio do que o feio: o monstruoso. Não iremos nos opor o visível ao oculto; vamos buscar o que é mais oculto do que o oculto: o segredo. Não buscaremos a mudança, nem opor o fixo ao móvel; vamos buscar o que é mais móvel do que o móvel: a metamorfose¹³ (in: POSTER, 1988, p. 185)...

⁹ *The present dissociation of projector and screen is a vestige of our older mechanical world of explosion and separation of functions that is now ending with the electrical implosion.*

¹⁰ Esse termo, criado do McLuhan, foi popularizado em seus livros: *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man* (1962) e *Understanding Media* (1964).

¹¹ Baudrillard cita como exemplos as tentativas de preservação de ambiente “naturais”. “Na ausência do homem, espera-se reencontrar aí flora e fauna originais, 'condições naturais' (...) pois sabemos que conosco e com todas as nossas ações, o mundo nunca mais será real, original, e que desde agora tudo está fadado à maldição da tela, à maldição do simulacro. Estamos num mundo onde a função essencial do signo consiste em fazer desaparecer a realidade e ao mesmo tempo colocar um véu sobre esse desaparecimento” (BAUDRILLARD, 1999, p. 80).

¹² Baudrillard se referia principalmente à informação televisiva, dando como um exemplo o genocídio de Ruanda. A mídia esteve presente e ciente do que ocorria, e como consequência, virtualmente todo o planeta. No entanto, nada foi feito para impedi-lo.

¹³ *The universe is not dialectical: it moves toward the extremes, and not toward equilibrium; it is devoted to a radical antagonism, and not to reconciliation or to synthesis. We will not oppose the*

Porém, anunciou Baudrillard em *As Estratégias Fatais*, a proliferação excessiva da produção material acaba por causar justamente o seu oposto, a inércia. A razão parece bastante lógica: não só aceleração e diversidade dos objetos intensificam a aleatoriedade de suas ocorrências e não determinação, como também os objetos, eles mesmos, ao existir demasiadamente (o que os torna acessíveis) e explicitamente, reverterem o fascínio inicial do sujeito em apatia.

Sendo assim, perguntas cruciais para nós, acadêmicos da Comunicação, podem ser as seguintes: se a comunicação é importante à medida que faz alguma diferença (informação); e, se a informação nada mais é do que parte de um todo indiferente, o que nos resta buscar? Essa pergunta é o próprio problema de pesquisa, antes mesmo de sua tradução na investigação de um objeto qualquer. Uma pista, segundo Baudrillard (1999, p. 26), é justamente

Encorajar vivamente essa superfusão da informação e da comunicação. (...) De duas, uma: ou os dados estão lançados, o mundo inteiro já está dependente desse feudalismo tecnológico que concentraria em suas mãos toda espécie de poder real e então só resta desaparecer, pois nós também já estamos riscados do mapa como do território. Ou então não é nada disso e tudo isso também é virtual. A potência do “virtual” nada mais é do que virtual. Por isso, aliás, pode intensificar-se de maneira alucinante e, sempre mais longe do mundo dito “real”, perder ela mesma todo princípio de realidade. Para que essas potências técnicas estendam seu império sobre o mundo seria preciso que tivessem uma finalidade – não há potência sem finalidade da potência. Ora, elas não a têm. Só podem transcrever-se indefinitivamente nas suas próprias redes, nos seus próprios códigos.

O que Baudrillard pode não ter percebido é que a dicotomia sujeito-objeto não significa, necessariamente, a anulação de um ou outro. A tecnologia, em última análise e livre de suas influências econômicas, é promessa de transcendência do sujeito. Leva-o a adquirir uma nova forma de existência, que no atual estado da arte pode ser o virtual, mas que caminha para ser híbrida (humana e provinda de software) e interconectada. Sobre isso, voltando à questão do cinema, McLuhan havia dito: “Para a maioria das pessoas, sua própria imagem do ego parece ter sido condicionada

beautiful and the ugly; we will seek what is more ugly than the ugly: the monstrous. We will not oppose the visible to the hidden; we will seek what is more hidden than the hidden: the secret. We will not seek change, nor oppose the fixed and the mobile; we will seek what is more mobile than the mobile: metamorphosis...

tipograficamente, de modo que a era da eletricidade, com o seu retorno à experiência inclusiva, ameaça a sua ideia de indivíduo¹⁴” (McLUHAN, [1965] 1999, p. 289).

Por isso, a retórica do realismo, ou a da impressão de realidade vivida pelo espectador diante do filme, será importante reavivar, quando tratamos da imersividade inaugurada pelo cinema em 3D. É a ideia de sujeito que aparece de maneira diferente, imerso no cenário imaterial do filme do qual passa a fazer parte sensorialmente. Um sujeito que será convidado cada vez mais a atuar mediante uma tecnologia. A maneira como experimentamos a imagem tridimensional está por sofrer uma mudança radical com a transferência para o cinema da tecnologia usada nos jogos e ambientes de realidade virtual¹⁵.

Em janeiro de 2014, a revista *Wired*¹⁶, anunciou a popularização do *Oculus Rift*, dispositivo até então desenvolvido para ambientes de realidade virtual, como jogos eletrônicos e sites como o *Second Life*. Em agosto deste ano, Mark Zuckerberg anunciou a compra da patente *Oculus* como o próximo desenvolvimento sob a marca Facebook, com objetivo de tornar a tecnologia mais acessível e funcional para outras plataformas, como a internet e o cinema. Não só a indústria do entretenimento repensará seus produtos e narrativas¹⁷, como a do conhecimento. O que poderá ser questionado que não possa ser experimentado em realidade virtual? Por fim, será feita distinção entre o real e o virtual, se o último atuará no sensório com talvez um nível maior de afetividade do que no primeiro?

¹⁴ *For most people, their own ego image seems to have been typographically conditioned, so that the electric age with its return to inclusive experience threatens their idea of self.*

¹⁵ No estado da arte atual, o desenvolvimento de aplicativos e dispositivos de captura e visualização de imagens em três dimensões está no auge do interesse da indústria cinematográfica. Um artigo interessante sobre o uso da “imagem-total” se encontra disponível em: <<http://www.washingtonpost.com/blogs/innovations/wp/2014/08/12/move-over-3d-movies-here-comes-virtual-reality/>>. Acessado em 15/08/2014.

¹⁶ A publicação norte-americana aborda as principais inovações tecnológicas e suas influências sobre a sociedade, cultura, economia e política.

¹⁷ Um exemplo é o filme pensado para ser visto em 360 graus. Nesse tipo de filmagem, que já está sendo experimentada, o problema é não existir mais *behind the scene*, uma vez que a câmera capta todas as imagens ao seu redor. Assim, produção, direção e operadores de câmera fazem parte do elenco, o mais discretamente possível. Por enquanto, o primeiro curta metragem produzido assim se trata de uma ação contínua, sem variação abrupta de planos, como descrito no link: <<http://gizmodo.com/what-it-takes-to-make-a-virtual-reality-movie-about-wwi-1616501455>>. Acessado em 10/08/2014.

“Laws of the objects”

Muito do que Baudrillard descreveu em *“As Estratégias Fatais”* e *“Tela-Total: Mito-ironias da era do virtual e da imagem”* é uma versão aplicada à mídia das temáticas colocadas por Jean-Paul Sartre no existencialismo. A principal delas é a gratuidade da consciência, ou seja, o não-privilégio do homem com relação à sua condição. Para tornar acessível essa ideia, Sartre escreveu seu primeiro romance filosófico, *A Náusea*¹⁸ (1938). Caso seja possível enxergar o homem sem o papel que lhe foi dado pelo humanismo, poderemos compreender como, com a tecnologia, o homem e a natureza podem ser parte de um todo metafísico.

Com um título intrigante, a revista *Valor*, de abril de 2013, traz a entrevista: “A tecnologia é cósmica”. O entrevistado, Kevin Kelly, é o fundador da revista *Wired* e figura de respeito no Vale do Silício. Na matéria, a tecnologia é exaltada como a evolução da biologia e da nossa capacidade como humanos de nos reconhecermos como seres de transcendência. Nas palavras de Kelly: “Não podemos controlar completamente a natureza (...) Nós domesticamos a tecnologia, mesmo que em suas entranhas ela permaneça um animal selvagem” (VALOR, 2013, p. 11).

A palavra “cósmica” é fascinante. Além de invocar a fronteira do conhecimento, é colocada como a definição de uma familiaridade absurda: a tecnologia. Toda a polêmica envolvida no uso da inteligência artificial, da manipulação genética e da realidade virtual se desfaz em pistas para um entendimento maior quanto ao nosso papel nesse todo cósmico.

Talvez McLuhan tenha percebido isso antes mesmo de a tecnologia dar sinais de sua “ameaça” à importância do papel do homem no universo. Aos 19 anos, quando ingressou na Universidade de Manitoba, no Canadá, escreveu em seu diário (in: SANDSTROM, 2011, p. 4):

Quando eu já tiver um pouco mais de filosofia e psicologia ... Vou trabalhar em algumas das grandes [inexaminadas e universais] "leis" que regem os

¹⁸ *A Náusea* expõe a angústia do ser humano que está no limite da incompreensão do que define a existência e do que a torna válida. O romance tem o formato de um diário, no qual Antoine Roquentin relata sua vivência na fictícia cidade de Bouville. Descritas praticamente como ataques de pânico ao longo do livro, Roquentin sente refletida em seu corpo toda a repulsa provocada pela sociedade de Bouville e pela condição pesada e absurda imposta à existência física dele mesmo, das pessoas com quem superficialmente convive, dos objetos e da natureza.

assuntos dos homens, temporais e espirituais ... O que deveria fazer é tomar este domínio das "leis" e mostrar que nas esferas da ciência, da literatura, da história, do pensamento, da ação, humana e sobre-humana, tudo é uma massa de verdade atemporal e ordem consistente. Tomaria uma série de exemplos concretos e trabalharia-os em detalhe ... Sinto que se eu quiser fazer uma contribuição aqui, ela será a de estimular mentes melhor equipadas do que a minha para elaborar a teoria. [Essa teoria das leis] possui a vantagem da simplicidade, e estou convencido de que está muito perto da verdade¹⁹.

McLuhan já demonstrara, com essa anotação, orientar-se por uma missão quase religiosa: a de revelar “leis universais”, que regem o espírito e o tempo. O fato é que, décadas depois, seu filho, Eric McLuhan, levou adiante o projeto, publicando obra conjunta: *Laws of Media: The New Science* (1988). Grosso modo, a obra tem por objetivo servir de método para o entendimento das transformações sociais e cognitivas que ocorrem a partir do surgimento de uma nova mídia. A aplicação desse método encontra-se na téttrade a seguir:

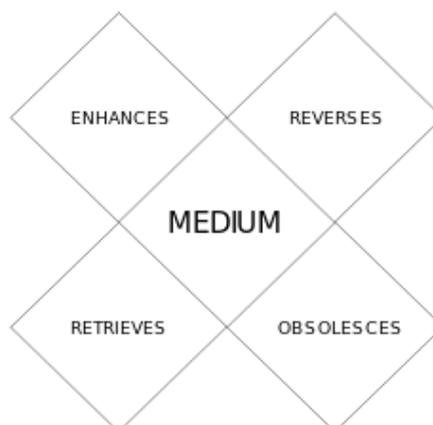


Figura 1. Téttrade de *Laws of Media*.
Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/Tetrad_of_media_effects

¹⁹ *When I have had a bit more philosophy and psychology... I am going to work out some of the great [unexamined and universal] 'laws' that govern the affairs of men, temporal and spiritual... What I should do would be to take this field of the 'laws' and show that in spheres of science, literature, history, tho[ugh]t, action, human and superhuman, everything is a mass of timeless truth and consistent order. I would take a number of concrete examples and work them out in detail... I feel that if I am to make a contribution here, that it will be one of stimulating minds better fitted than mine to elaborate the theory. [That theory of the laws] possesses the advantage of simplicity and I am convinced that it is ever so close to the truth.*

Traduzindo a téttrade acima em perguntas, tem-se: 1 – **Extensão**. O que a mídia em questão estende? (Novos dispositivos são responsáveis pelo aperfeiçoamento do meio, ou da capacidade humana.) 2 – **Obsolescência**. O que a nova mídia torna obsoleto? (Com a implementação do novo dispositivo, algo da mídia anterior passa a ser deixado de lado pelos usuários.) 3 – **Recuperação**. O que a mídia recupera, que já estava obsoleto? (Tudo que é novo contém um elemento que já existia anteriormente, de outro modo seria impossível o afeto para com a novidade.) 4 – **Reversão**. No que essa mídia se transforma quando sua potência se torna demasiada em relação à sua capacidade técnica? (Assim como na máxima da teoria da informação: os dados sobrecarregam o reconhecimento do modelo.)

A utilidade desse método se torna mais clara à medida que, cada vez mais *gadgets* se integram à experiência do ambiente, tornando-se “invisíveis²⁰”. Somente prevendo as mudanças de hábitos da sociedade que faz uso de uma mídia é que, em vez de olhar pelo espelho retrovisor, é possível fazer alguma pesquisa que de fato acrescente aos estudos da comunicação, ou qualquer outra ciência social aplicada.

O fato de a tecnologia ter sido defendida acima como parte fundamental da nossa composição, como sujeitos, não significa que o seu desenvolvimento, em todas as áreas do conhecimento, deva ser aceito sem questionamentos a respeito da sua real utilidade ou de seu propósito. Assim como o debate a respeito da literacia midiática levanta a importância de estarmos atentos ao modo como podemos usar as mídias a nosso favor, (*Mind your media, man!*, já dizia McLuhan²¹), *Laws of Media* propõe um olhar científico radical com relação ao objeto. Segundo a proposta da obra, qualquer artefato humano, material ou imaterial pode ser considerado como verbal em sua estrutura. A partir da significação linguística, todo objeto é uma metáfora:

Não faz qualquer diferença se consideramos como artefatos ou como objetos midiáticos coisas de natureza tangível “hardware” como tigelas e tacos ou garfos e colheres, ou ferramentas e aparelhos e máquinas, ferrovias, naves espaciais, rádios, computadores, e assim por diante; ou coisas de natureza “software” como teorias ou leis da ciência, sistemas filosóficos, remédios ou mesmo doenças na medicina, formas ou estilos na pintura, ou na poesia, ou na

²⁰ Em alusão à ambiência, tal qual definiu McLuhan. Assim como a água para o peixe, somente quando estamos fora dela é que podemos visualizá-la.

²¹ A referência a esse dizer foi mencionada diversas vezes durante o curso: Herbert Marshall McLuhan (concepções, estilo e obras), lecionado pelo professor Aluizio Ramos Trinta, o qual teve o privilégio de ver o professor McLuhan intrigando sua plateia de estudantes na Universidade de Toronto.

dramaturgia, ou na música, e assim por diante. Todos são igualmente artefatos, todos igualmente humanos, todos igualmente suscetíveis à análise, todos igualmente verbais nas estruturas(...). Então, as costumeiras distinções entre artes e ciências, coisas e ideias, entre físico e metafísico são dissolvidas (MCLUHAN, M. e MCLUHAN, E., 1988, apud PEREIRA, [?], p. 8).

Concepção semelhante pode ser identificada na obra de Gaston Bachelard (1884 – 1962). Em *A formação do espírito científico: Contribuição para uma psicanálise do conhecimento*, Bachelard discorre sobre a concepção científica de realidade a partir do empirismo, característica positivista das ciências naturais. Constitui um problema para as ciências humanas adotar tal concepção, pois encontra-se aí uma certa redução ao visível. Ou seja, o real é aquilo que se vê, quando, na verdade, o que se vê é um produto histórico. Ainda que não seja possível separar totalmente o pesquisador da sua trajetória, no momento da pesquisa, um método científico consciente dos seus preconceitos permite ao pesquisador dar vida longa ao objeto, ou seja, estabelecer uma busca constante de um método cada vez mais desprovido das particularidades culturais, sociais e econômicas de uma pesquisa.

De Bachelard até agora, as ciências naturais percorreram um longo caminho de mudanças de paradigmas, principalmente pelo reconhecimento de suas limitações temporais citadas acima, como demonstrou Thomas Kuhn, em seu livro *A Estrutura das Revoluções Científicas*. Segundo ele, quando os membros de uma determinada comunidade científica “não podem mais esquivar-se das anomalias que subvertem a tradição existente da prática científica, então começam as investigações extraordinárias que finalmente conduzem a profissão a um novo conjunto de compromissos, a uma nova base para a prática da ciência” (KUHN, [1962] 1998, p. 25). Ainda segundo o autor, “a aquisição de um paradigma e do tipo de pesquisa mais esotérico que ele permite é um sinal de maturidade no desenvolvimento de qualquer campo científico que se queira considerar” (ibid, p. 31).

Voltando à concepção de *Laws of Media*, o elemento diferenciador principal dessa obra está na maneira como McLuhan leva em conta questões sócio-culturais na intervenção que fazemos nos meios.

Assim, se compreende melhor que todo o esforço de McLuhan ao longo dos seus trabalhos que ficaram mais famosos — particularmente *Understanding Media* (1964) e *The medium is the message* (1967) —, ao invés de trabalhar

na tentativa de negar agentes sociais nas determinações dos modos de ser *humano*, parece apenas reivindicar atenção para uma dinâmica que nunca fora tratada com a atenção devida, a saber, a possibilidade de agentes técnicos/materiais inerentes aos meios, paralelos aos agentes sociais, afetarem, também, por vias muito específicas, os modos de ser *humano*. (PEREIRA, [?], p. 6).

Considerações finais

Este tópico servirá como retomada das ideias de McLuhan e Baudrillard, a partir da imagem e representação do real, abordadas neste artigo. Para isso, utilizar-se-á uma tetrade de *Laws of Media* para verificar como a imagem tridimensional serve a uma nova epistemologia da Comunicação. Se, tanto Bachelard quanto McLuhan, cada um a sua maneira, concluíram que a nossa abordagem ao objeto revela muito de nós mesmos do que do objeto em si, a tarefa é antever essas revelações.

Começando pela pergunta: **1 – O que a imagem tridimensional, aplicada às narrativas, estende?** Com relação ao aperfeiçoamento do meio “cinema”, entendido como espaço físico de experimentação coletiva do filme, as narrativas visualizadas em 3D estendem a capacidade do espectador de se projetar na história e nos personagens. A experiência, como um todo, também passa a ser mais sensorial do que reflexiva.

A dicotomia: “apogeu ou fim do espectador”, por fim, parece ultrapassada. De acordo com Jean Baudrillard (sob influência da filosofia clássica), as faculdades intelectuais do sujeito, aprimoradas pela abstração (distanciamento do objeto) seriam enfraquecidas pela experiência sensorial do “tornar-se objeto”. Como foi visto até agora, este cenário não é único, e a experiência artística sujeito-objeto também pode ser uma forma de conhecimento, abstração do papel do sujeito tal como pregada pela filosofia clássica e pelo humanismo.

Quanto ao aperfeiçoamento do meio, diretores e produtores passam a ter a chance de experimentar novas formas de planos-sequência, pensados primeiramente pelo ponto de vista do espectador. Quando a imagem tridimensional é aplicada a propósitos científicos, também há uma grande chance de torná-la educacional por meio da simulação de procedimentos, funcionamento de organismos, viagens espaciais etc.

2 - **O que ela torna obsoleto?** Ainda é cedo para falar que as narrativas bidimensionais estão obsoletas, mas o que já pode ser percebido é o esforço para tornar a tecnologia 3D disponível em laptops, televisões, celulares, câmeras fotográficas, projetores etc. Assim, o que se pode perceber como obsoleta é a produção de tais aparatos sem os *softwares* responsáveis por processar e tornar possíveis a visualização em 3D. Pelo ângulo das narrativas, pode-se falar em obsolescência da relação estreita do livro com o filme, do modo como colocou McLuhan em *Understanding Media*. Os dispositivos tecnológicos de realidade virtual, ao integrar a produção cinematográfica, fornecem muito mais à capacidade criativa de diretores e produtores do que os meios tradicionais dessa arte. Não demorará para que os filmes forneçam apenas o contexto situacional e o espectador “faça” o resto²².

3 – **O que a tecnologia 3D recupera, que já estava obsoleto?** Esse é o grande elo da teoria de McLuhan à prática, quando tratamos a imagem como objeto de pesquisa. Como foi dito anteriormente, os meios eletrônicos acabaram por causar a implosão do mundo, ao contrário dos dispositivos mecânicos durante a revolução industrial. Sendo assim, a participação coletiva, em detrimento da experiência individual, a comunhão de valores, em vez de segregação identitária, e o conhecimento compartilhado, em lugar da exclusão pelo letramento, tudo isso faz parte da principal promessa das tecnologias da “imagem-total”. Se tudo pode, eventualmente, ser experimentado sensorialmente, não haverá fronteiras que não possam ser ultrapassadas, ou preconceitos que não possam ser desfeitos. A grande façanha dessa tecnologia (câmeras de captura 360 graus, *softwares* de criação de ambientes virtuais e outros dispositivos imersivos – óculos, capacetes, vestimenta etc) é o compartilhamento e o tele-transporte do *self*.

4 – **No que essa mídia se transforma quando sua potência se torna demasiada em relação à sua capacidade técnica?** Essa pergunta é especialmente importante, porque é a continuação de toda a pesquisa pretendida na Dissertação. Se este artigo trata de questões colocadas pela imagem tridimensional na retórica do realismo, que já é uma questão relativamente recente, o que pensar sobre o que virá depois? Uma hipótese seria a do cenário (bem catastrófico, para alguns) no qual não

²² No estado da arte atual há um *software* de criação (<http://render.otoy.com/>) do tipo de imagem que é renderizada de acordo com os movimentos do espectador diante da cena.

mais haverá mais o conceito de imagem como representação visual dos objetos, mas como representação da nossa própria consciência. Essa noção de descorporificação absoluta já se encontra difundida no imaginário ocidental pelo cinema. Basta acompanhar as temáticas de filmes lançados nos últimos anos e constatar que essas ideias já estão circulando sob o gênero “ficção científica²³”. Nessas narrativas, as questões sobre inteligência artificial, que põem em xeque nossos valores como seres especiais, passam a ser vistas como qualquer outra questão de importância para a nossa sobrevivência. Se nossa composição orgânica está fadada ao desaparecimento, a tecnologia só poderia ser a nossa própria continuação, nosso destino natural.

Por outro lado, e aqui se encontra a noção de imaginário que a Dissertação utiliza, o imaginário estético nada mais é do que um reino de aspirações do homem. Dito isso, as implicações políticas e sociais dessa noção de imaginário encontram nas narrativas imersivas um campo teórico vasto. O que é vivido nunca atinge a totalidade do real e existe apenas no mito. Com base no exposto acima, uma hipótese é a de que, ao estimular a visão para níveis afetivos máximos, estariam sendo criadas condições promissoras para o único real possível: o sensório (aquilo que é a única verdade para o indivíduo).

Essa teoria da imagem-total parte de um conceito básico da fenomenologia, de David Hume (1711-1776). Para o filósofo, todo o conhecimento surge a partir do sensório. Um mundo sem sujeito é um mundo sem concepção alguma, um mundo dos objetos brutos, sem consciência. Um mundo assim não pode ser afirmado. Daí a conclusão de Hume: não afirmamos outra coisa senão *nossas* impressões.

²³ Talvez o melhor exemplo contemporâneo a respeito dessa temática seja o filme *Transcendence* (2014), de Wally Pfister. No filme, Dr. Will Caster (Johnny Depp), é um pesquisador de inteligência artificial que se esforça para criar uma máquina que possui sensibilidade e inteligência coletiva. Suas experiências controversas o tornaram famoso na comunidade científica, mas também no principal alvo de extremistas contra a tecnologia, que acabaram por assassiná-lo. Então sua esposa Evelyn (Rebecca Hall) e seu amigo Max Waters (Paul Bettany) aplicam a experiência que transfere a consciência de Caster para o computador. Uma vez que Caster se conecta à internet, não há limites para a sua inteligência.

6. Referências

BAUDRILLARD, Jean. **Tela Total: mito-ironias da era virtual e da imagem**. Porto Alegre: Sulina, 1999.

EPSTEIN, Jean. O pecado contra a razão. In: XAVIER, Ismail (org). **A Experiência do Cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Graal, 2008.

EAGLETON, Terry. **A Ideologia da Estética**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.

GENOSKO, Gary. **McLuhan and Baudrillard: the masters of implosion**. London: Routledge, 1999.

KUHN, Thomas. [1962] **A Estrutura das Revoluções Científicas**. Trad. Beatriz Boeira e Nelson Boeira. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1998.

MCLUHAN, Marshall. **Understanding Media: the extensions of man**. Cambridge: MIT Press, 1999 [1964].

MCLUHAN, Marshall; MCLUHAN, Eric. **Laws of Media: the new science**. Toronto: The University of Toronto Press, 1988.

MORIN, Edgar. A alma do cinema. In: XAVIER, Ismail (org). **A Experiência do Cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Graal, 2008.

PEREIRA, Vinicius. **Marshall McLuhan, o conceito de *determinismo tecnológico* e os estudos dos meios de comunicação contemporâneos**. Disponível em: <<http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n52/33Andrade.pdf>>. Acesso em 10/08/2014.

POSTER, Mark. **Jean Baudrillard: selected writings**. Redwood City, San Francisco: Stanford University Press, 1988.

SANDSTROM, Gregory. **McLuhan, Burawoy, McLuhan: extending anthropic communications**. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/708/547>>. Acesso em: 5 de agosto de 2014.

A Tecnologia é Cósmica. **VALOR**. São Paulo, n. 10, p. 10-12, abr. 2013.