

A ILUSÃO GANHA VIDA: O mundo do cinema com efeito tridimensional

ILLUSION WINS LIFE: The world of the cinema with a three-dimensional effect

Jaqueline Alves da Silva¹
Luana Alves Luterman²

Resumo: Este artigo registra os resultados parciais obtidos pela pesquisa *A ilusão ganha vida: o mundo do cinema com efeito 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, na fase arqui-genealógica de Foucault (2003; 2005), Courtine (2009), Bauman (2005). Como resultados, apontamos que a liquidez das práticas discursivas é reflexo das interferências do contexto histórico, social e cultural.

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

Abstract: This article records the partial results obtained by the research *the illusion comes to life: the world of cinema with three-dimensional effect*. We investigate the three-dimensional feature from other records in history to the film productions *Titanic* and *Avatar*, interpreting the relationship with the 3D iconographic resource that leads the reader/viewer to synesthetic production: fiction is seen as reality. Our theoretical-methodological contribution is based mainly on the French Speech Discourse Analysis, in the archigenealogical phase of Foucault (2003; 2005), Courtine (2009), Bauman (2005). As results, we point out that the liquidity of the discursive practices is a reflection of the interferences of the historical, social and cultural context.

Keywords: French AD. Iconographic resource. Synesthetic production. Discursive liquidity. Socio-historical order.

Introdução

Sempre nos perguntamos como a indústria cinematográfica consegue cativar profundamente o espectador por meio dos enunciados que produz. Por serem as produções cinematográficas cada vez mais distintas e modernas, atualmente o destaque

¹ Técnica em Alimentos pelo Instituto Federal de Goiás Campus Inhumas (2012-2014). Acadêmica de Letras Português/Inglês da Universidade Estadual de Goiás Campus Inhumas (2015-2018). Bolsista de Iniciação científica (2016-2017) com o projeto *A ilusão ganha vida: o mundo do cinema com efeito tridimensional*.

² Professora Dra. da Universidade Estadual de Goiás atuando na disciplina de Orientações para o Estágio supervisionado em Língua Portuguesa e Literaturas II.

é dado para os recursos tecnológicos que são empregados nas obras fílmicas, a fim de aproximar da realidade a ficção, conduzindo o leitor/espectador ³ para dentro do enunciado visual virtual. Por isso, 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/espectador, que passa a perpetuar um ciclo de consumo inerente às mídias tridimensionais.

Em alguns casos, a identificação com as obras fílmicas, especialmente em 3D, vai além das telas. Além do constante apelo simbiótico entre virtualidade e realidade promovido pela tridimensionalidade, a indústria do consumo interpela os leitores/espectadores a obter mercadorias e retroalimentar o sistema capitalista, de forma que o lucro aconteça. Os fãs passam a consumir diversos elementos culturais ligados aos filmes, o que alavanca a arrecadação de capital referente a uma marca registrada, relacionada ao filme. Essa ação acarreta uma neurose consumista, uma ansiedade cíclica na sociedade, pois esses produtos deixam de ser meras mercadorias para se tornarem objetos de desejo carregados de significados. Estes objetos carregam consigo elementos de união entre os consumidores de uma mesma franquia, marca de um produto, e segregação entre os consumidores das demais produções fílmicas.

Para fomentar a atração pelos filmes 3D e o consumo irrefreável de mercadorias produzidas pelas marcas fílmicas registradas, a necessidade de obtenção do item desejado não está relacionada apenas à identificação do leitor/espectador com a obra, mas também ao status social e ao impacto que a compra irá causar como impacto identitário fabricado pelo desejo de posse, necessidade supérflua, paradoxal, quando se trata de um sistema neoliberal, capitalista, gerido pelo constante consumo. Segundo Canclini (2008), “O consumo é um processo em que os desejos se transformam em demandas e em atos socialmente regulados”. A indústria iconográfica se utiliza das propagandas para tornar o produto essencial ao consumidor da obra. Uma vez que ela consegue atrair o espectador para o consumo de sua mercadoria, inicia-se o

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.

desenvolvimento de novos produtos, visando conquistar consumidores ainda não atingidos pela febre consumista. A indústria cinematográfica conta paulatinamente com 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 realistas. Com o avanço da tecnologia, atualmente a indústria fílmica consegue produzir um mecanismo tridimensional com excelente qualidade, mas nem sempre foi assim. Embora o efeito 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), feito 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 abre um leque de possibilidades inovadoras na área iconográfica. Estudiosos como Brewster e Holmes produzem 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 foi lançado *The Power of Love (O poder do amor)*. O roteiro é um drama dirigido por Nat G. Deverich e Harry K. Fairall, considerado o primeiro filme tridimensional em longa-metragem. O filme não obteve boa crítica. A aceitação do recurso tridimensional 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 o avanço na produção do efeito tridimensional, devido aos 17 anos de estudos que separam da estreia do longa-metragem o lançamento da animação (ANDRADE, 2012).

Observando o constante crescimento 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 leitor/espectador e também dos impactos causados pelo 3D na sociedade, os quais passam a perpetuar um ciclo de consumismo e descartabilidade. Também focalizamos o leitor/espectador cativo, com efeito de participante da narrativa, que se inscreve 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 sujeito à ilusão de sua inserção na narrativa. Devido à sensação de inscrição do corpo no enunciado, o efeito 3D tem ganhado cada vez mais adeptos em uma ordem sócio-histórica que é permeada de uma cultura iconográfica, imagens que clivam os sujeitos em suas práticas cotidianas.

Procuramos, portanto, investigar o efeito tridimensional, por meio da relação entre leitores e obras fílmicas *Titanic* e *Avatar*, que proporcionam o efeito de realidade num leitor que deixa de ser meramente espectador para se tornar uma espécie de personagem, participante ou observador mais próximo à narrativa ofertada à fruição estética.

[...] é porque a imagem é antes de tudo um dispositivo que pertence a uma *estratégia de comunicação*: dispositivo que tem a capacidade, por exemplo, de regular o tempo e as modalidades de recepção da imagem em seu conjunto ou a emergência da significação. (PÊCHEUX, 2007, p. 30).

A concepção de Pêcheux sobre a imagem nos elucida a importância da iconografia no processo comunicativo, já que é responsável por ajustar as etapas do

processo até se chegar à construção de sentido. A ordem sócio-histórica contemporânea é plural, pois a concepção histórica não é constituída por blocos culturais homogêneos, estanques.

A liquidez da vida e a da sociedade se alimentam e se revigoram mutuamente. A vida líquida, assim como a sociedade líquido moderna, não pode manter a forma ou permanecer em seu curso por muito tempo. Numa sociedade líquido-moderna, as realizações individuais não podem solidificar-se em posses permanentes porque, em um piscar de olhos, os ativos se transformam em passivos, e as capacidades, em incapacidades (BAUMAN, 2005, p. 7).

Desta forma, mediante as transformações na sociedade, estamos sempre em um processo de construção e desconstrução, no qual somos marcados por vontades de verdades que se perpetuam e com o passar do tempo são desconstruídas, cedendo espaço para novas verdades, estas que também podem ser manipuladas pela ordem do olhar dos sujeitos, dependentes de suas próprias práticas, sob o crivo das condições históricas.

[...] essa vontade de verdade, como os outros sistemas de exclusão, apoia-se sobre um sistema institucional: é ao mesmo tempo reforçada e reconduzida por um todo um compacto conjunto de práticas [...]. Mas ela é também reconduzida, mais profundamente sem dúvida, pelo modo como o saber é aplicado em uma sociedade, como é valorizado, distribuído, repartido e de certo modo atribuído (FOUCAULT, 1970, p. 17).

O sentido é construído no ato da leitura, por ser dependente das práticas de subjetivação dadas também pela ordem sócio-histórica, sempre dependente de um sistema institucional, repleto de normas sociais expressas por saberes que circulam por meio dos poderes. Assim, o sentido é subjetivo: cada leitor pode identificar uma marca específica, uma identidade, que o levará ao sentido do enunciado, não se restringindo a uma via de mão única.

1 Estereoscopia/computação gráfica

A computação gráfica e o recurso iconográfico (3D) possibilitam à indústria cinematográfica a produção de inúmeros filmes que seriam praticamente impossíveis de se elaborar apenas com o método tradicional (bidimensional), já que a computação gráfica permite a criação de cenários e elementos fictícios com efeitos de realidade, pois o recurso 3D possibilita qualidade aprimorada. A tecnologia mais avançada tornou-se

essencial para a criação das produções fílmicas mais apelativas ao consumo, mais próximas dos leitores/espectadores, o que produz, também, a identificação com personagens, elementos ficcionais; bem como o desejo de adquirir mercadorias concernentes à temática cinematográfica.

O recurso estereoscópico apresenta imagens e sons de alta qualidade que cativam o público, assim como a computação gráfica, ferramenta que une as técnicas computacionais, transformando-as em imagem. A computação gráfica, mesmo em menor intensidade, também partilha do objetivo do efeito 3D, que é a busca pela sensação de realidade. Ambos os recursos procuram unir o real com a ficção, disponibilizando inúmeros detalhes para que a experiência seja a mais próxima possível da realidade.

2 Titanic e avatar

Os filmes *Titanic* (1997) e *Avatar* (2009) alcançaram grande sucesso de público em seus respectivos lançamentos. Ambos foram 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 grande feito de superar o recorde de maior bilheteria mundial, até então pertencente a *Titanic*, do mesmo diretor. 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, não por acaso no ano em que o naufrágio do navio *RMS Titanic* (1912) completara 100 anos. O lançamento em 3D levou um grande número de pessoas novamente aos cinemas para mergulharem na envolvente obra fílmica (MILLER, 2012). Com o recurso 3D, a obra cinematográfica *Titanic* proporcionou ainda mais envolvimento melodramático com a narrativa.

O filme *Titanic* narra à história de Rose. Ela é uma jovem de classe alta; busca se livrar das amarras sociais impostas pela mãe, que pretende casá-la com um magnata, buscando manter o alto padrão de vida da família e o status na sociedade. Entretanto, a

jovem conhece em sua viagem a bordo do navio, alguém que a inspira a retomar o controle de sua própria vida. A história parte de um clichê ficcional elaborado pelo produtor James Cameron. Ele o remodela ao final da produção, incorporando a parte documental da tragédia ao romance do casal (ficcional), trazendo o contexto histórico para a narrativa. O filme, em suas mais de três horas de duração, retrata não apenas o casal, mas também o contexto social da época, o preconceito, as condições de trabalho das classes mais baixas e o papel da mulher na época. Todas estas temáticas são bem conectadas à história. Trata-se de um filme que cativa pela riqueza das imagens e pela atuação dos personagens, desde os protagonistas aos figurantes, o que justifica as onze premiações recebidas no *Oscar 1998*, incluindo a de melhor filme.

Titanic é uma obra baseada em um acontecimento histórico, o naufrágio do navio homônimo ocorrido em 1912. Também conta com elementos ficcionais, como o casal Jack e Rose, produtos da liberdade de criação de James Cameron, diretor de ambos os filmes. Ao contrário de *Titanic*, *Avatar* nos transporta para um mundo plenamente ficcional chamado *Pandora*, local onde vive o povo *Na'vi* (alienígena), que cultua a natureza e a comunidade. A raça humana, buscando desvendar os mistérios de Pandora, cria corpos biológicos capazes de suportar a atmosfera do local. Estes corpos são chamados avatares. Jake, um ex-fuzileiro, deficiente físico, é o escolhido para continuar a missão desbravadora que era de 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 de Pandora e obter um metal raro chamado, urabtanium. Começa, assim, uma guerra entre humanos ambiciosos e alienígenas 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. Tanto em *Titanic* quanto em *Avatar*, o leitor/espectador é interpelado a se sentir parte da narrativa ficcional, e isso se deve especialmente à utilização da tridimensionalidade nas produções por meio da carga dramática que elas carregam, pois o recurso 3D aprofunda as emoções dos leitores/espectadores trabalhando em conjunto com inúmeros fatores (enredo, gênero, desfecho, identificação com o espectador), estes que podem influenciar

diretamente a experiência do público com o recurso tridimensional nas produções fílmicas.

3 Documento e monumento

A história pode ser investigada por meio de duas metodologias: documento e monumento. O documento aborda sincronicamente um acontecimento histórico, como se não tivesse relações com outros acontecimentos. Trata-se de um recorte que restringe a análise, sem estabelecer diálogos com o passado. Já o monumento é a herança do passado, investigada a partir da relação com o presente. Envolve aspectos que correlacionam um acontecimento com outros, num feixe de relações que agenciam os modos de aparecimento numa condição sócio-histórica específica (LE GOFF, 1990, p.535-536).

Como exemplo de documento, temos o naufrágio do navio *Titanic* em 1912. É monumental a evocação histórica deste acontecimento, espetacularizado de diversas maneiras. A abordagem trágica de *Titanic* recorta o drama familiar e amoroso de Jackie, capaz de ser relacionado, numa teia discursiva, com outros *pathos* trágicos promovidos pelos amores proibidos. Esse feixe de relações interdiscursivas demonstra que o naufrágio interpela o drama coletivo, que comove o público, inclusive numa obra de ficção com efeitos tridimensionais capazes de tornar ainda mais real o documento, o registro histórico. O acontecimento não está isolado no tempo e no espaço; o gesto emotivo de um público, que vivencia uma catarse coletiva, prova ser regular e reiterado o desejo de lastimar perdas, vivenciar o *pathos* da dor alheia, consumida extremamente num dos filmes de maior bilheteria mundial na história do cinema.

A simbiose entre realidade e virtualidade é metalinguística e é revelada em *Avatar*, uma vez que o personagem central da narrativa transita entre as duas instâncias, virtual/real, a ponto de se envolver e se tornar parte integrante de um ambiente no qual ele até então era um mero observador/espectador. É pela tridimensionalidade que a virtualidade se aproxima da realidade, sem que o leitor/espectador converta em realidade plena a virtualidade contemplada, de modo confuso. A memória discursiva situa na história a existência material da operacionalização do 3D.

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” (CORTINE, 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. Eis o caso do próprio 3D como recurso fílmico de proximidade do leitor/espectador na narrativa: já existia, mas retornou na história com maior regularidade na contemporaneidade.

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 de nosso 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, como 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, magia que atrai o público-leitor, que deseja escapar da realidade, mesmo por meio de um efeito, como o recurso estereoscópico que foi empregado. Devido a essa utilização, o recurso ressurgiu na indústria cinematográfica, tornando-se hoje amplamente utilizado. O 3D atual ainda parte de sua origem no século XIX. É mais uma herança do passado, monumental, com apelos consumistas cada vez mais efetivos.

4 Liquidez das práticas discursivas

A inserção do leitor/espectador na realidade virtual proporciona uma sensação de participação na narrativa, como se fosse real, como se os dramas vivenciados pelos personagens fossem empíricos. O recurso 3D permite o efeito de realidade: a ficção torna-se distante, pois parece real. A obra fílmica reflete as situações vividas em sociedade e consegue expor e difundir críticas que parecem pertencer ao universo imediato do leitor/espectador, uma espécie de participante que deseja consumir as vivências delineadas pela narrativa. A fluidez identitária é refletida na mídia, nas diferentes temáticas dramáticas das obras fílmicas, como *Titanic* e *Avatar*, devido às condições sócio-históricas, que perpetuam determinados estereótipos capazes de garantir a dimensão da realidade por meio da virtualidade. Como as práticas discursivas estão em constante transformação devido às mudanças da sociedade, podemos dizer que são o reflexo das interferências dos mais diversos contextos, partícipes da ordem do olhar. Desta forma, cada leitor/espectador terá um ponto de vista e um *pathos* singular a respeito da mesma situação diegética, já que os sujeitos não se constituem dos 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, processo autônomo de leitura, pois há imagens históricas e imagens vivenciadas individualmente. Assim sendo, o sujeito consegue construir vínculos entre os enunciados imagéticos, buscando uma contextualização, comparação e uma reflexão a respeito de um enunciado anteriormente apresentado.

5 A liquidez da felicidade contemporânea e o consumismo no sistema capitalista

Nosso corpus de pesquisa é constituído por filmes em efeitos tridimensionais, *Avatar* (2009) e *Titanic* (2012). Embora sejam obras distintas, observamos que há regularidades discursivas entre elas, mesmo com contextos temporais de produção e roteiros diferentes. A escolha desse tema (relação dos espectadores com os filmes em 3D) deve-se a pouca pesquisa desenvolvida a respeito desse recurso e também à curiosidade quanto ao impacto dos filmes no processo de subjetivação.

As obras cinematográficas movimentam um imenso capital financeiro e são importantes ferramentas de exposição e difusão de opiniões e críticas. A indústria fílmica tem a difícil tarefa de sempre procurar se reinventar, pois o leitor/espectador tem a necessidade de se surpreender a cada produção. Desta forma, o leitor/espectador, que se torna praticamente participante da narração fílmica, 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. O sucesso da busca da felicidade, propósito declarado e motivo supremo da vida individual, continua a ser desafiado pela própria forma de persegui-la (a única forma pela qual esta pode ser perseguida no ambiente líquido-moderno) (BAUMAN, 2005, p.20).

Buscamos compreender como se dá a relação entre leitor/espectador e enunciados visuais nos filmes com recurso tridimensional e como este instrumento cativa o leitor/espectador, com efeito de participante, levando-o à sensação de realidade, já que, mesmo momentaneamente, o sujeito se insere na narrativa, de modo que frui esteticamente por meio de diversas sinestésias 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 que possuem formato em 3D (pois remetem a diferentes sensações e surpresas) e retroalimentar 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.

Tanto em *Titanic* quanto em *Avatar* 3D percebemos a presença de elementos reais representados na ficcionalidade por meio do recurso tridimensional. Eles aparentam fazer parte do cotidiano do leitor/espectador. A composição da obra *Titanic* ganha destaque quando falamos de elementos reais por ser baseada em um acontecimento, o naufrágio do navio homônimo, em 1912. Em *Avatar*, também percebemos temas ligados à realidade, como a batalha de Jake para aceitar a deficiência física que lhe tira a liberdade.

Em ambas as obras fílmicas, há 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, uma vez que Rose se sente aprisionada pela mãe e Jake Sully pela deficiência física. Esse fator liberdade associado à realização do amor, em *Titanic*, e à gestualidade física, em *Avatar*, é importante dentro dos enredos das produções fílmicas aqui estudadas, pois é esse *sentir-se livre* que impulsiona as decisões mais importantes dos personagens nas obras, como viver um romance proibido (e se sentir plenitude, satisfação completa), renegar a própria família, optar por quais ideais lutar, assumir um papel de liderança, escolher e realizar os próprios movimentos físicos sem limitações gestuais etc.

O recurso tridimensional torna as narrativas ainda mais surpreendentes, pois possibilita ao leitor/espectador à ilusão de adentrar a obra, sentir a densidade emocional dos personagens, as intensidades dramáticas visíveis e, além disso, sinestésicas, pois promovem o efeito físico de envolvimento dos leitores/espectadores. Este sentimento de pertencimento à obra proporcionado pelo 3D intensifica o enredo da obra, que capta rapidamente a atenção do leitor, interpelado à transferência da realidade propriamente dita à realidade ofertada pela virtualidade.

O produtor cinematográfico conduz sua narrativa aos espectadores, de certa forma, por suas escolhas quanto à sequência diegética. Esses espectadores são, também, leitores, devido às suas próprias interpretações, demandadas pelas práticas de subjetivação. A realidade e a ficção são modeladas a critério do produtor cinematográfico, que evidencia, em sua ordem do olhar, determinados pontos da história, em detrimento de outros, buscando instigar a afetividade do leitor. Em *Titanic*,

é evidenciado o romance de Jack e Rose. O naufrágio e o contexto social dos demais passageiros de classe baixa do navio são pouco explorados, deixando Jack como o único elo entre os passageiros financeiramente desfavorecidos e os de classes mais abastadas.

A obra explora o contexto financeiramente desfavorável do personagem Jack, evidenciando a condição que o levou a estar a bordo do navio, “uma jogada de sorte”, uma vez que sua passagem para embarcar no *Titanic* foi adquirida em uma mesa de jogo. Considerando-se que grande parte dos viajantes pertencia às camadas mais pobres, podemos constatar que o contexto financeiro dos outros personagens não interessou ao diretor para ser abordado na obra fílmica *Titanic*. No entanto, certamente essa condição financeira assimétrica afetava os viajantes, mas não era foco da narrativa: o que faziam, onde estavam, quais eram as atividades destas pessoas no *Titanic* enquanto a elite passeava pelo convés, promovia jantares e conversava durante seus encontros para o chá. Julgamos o fato de a narração ser feita por Rose, um dos motivos para essa falta de aprofundamento nas condições em que se encontravam as pessoas de classe baixa do navio, já que ela não conhecia a realidade vivida por estas pessoas, a não ser pela experiência dos breves momentos que passava com Jack.

O viés dramático instaura-se na relação amorosa entre uma moça rica e um rapaz pobre, 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 os icebergs. Em *Avatar*, ganha evidência a ganância como vício humano, característica perniciosa, esta que na obra fílmica é vencida pela união do povo *Na’vi*, que lutou bravamente pela manutenção de sua espécie, e que passa a ter em Jake um líder capaz de superar suas dificuldades emocionais e físicas, preparado para seus desafios, buscando ser íntegro em suas decisões, uma característica que seu superior durante a missão em Pandora não demonstrou possuir, e que infelizmente está muito presente na sociedade atual.

Essa aproximação com estes “heróis” da ficção pode engendrar um teor pedagógico de formação do caráter do leitor/espectador, em favor da cidadania e da valorização da ética, com elementos positivos das narrativas para a realidade, tornando o 3D um agente de transformação social e não apenas um grandioso efeito de realidade, visando apenas o entretenimento.

Considerações finais

Percebemos a importância de nos atentar aos enunciados iconográficos dos filmes, pois sabemos o quanto os discursos se formulam de maneiras múltiplas 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. Nosso corpus de pesquisa abordou os filmes *Titanic* e *Avatar 3D*, que, embora sejam produções distintas, possuem inúmeras regularidades, como a vontade de aproximação com a realidade; a reafirmação discursiva de que o amor liberta; a ganância do ser humano e o seu desrespeito relacionado às forças da natureza, temas demarcados com o apelo do efeito 3D. Também notamos que a ordem do olhar do produtor cinematográfico evidencia o contexto sentimental dos casais e a mobilização sinestésica dos leitores/espectadores, 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, algo evidenciado em *Titanic*, por se tratar de uma tragédia real: o naufrágio de um navio. *Avatar* também era passível de um fim trágico, que poderia ter sido concretizado com a extinção do povo *Na'vi* ou a morte de Jake Sully, por se tratar de um personagem que lutou pelo bem comum; entretanto, a produção escolheu demonstrar a força da união quando coloca frente a frente à ambição, optando pela derrota daqueles que lutavam apenas para saciar seus desejos descontrolados e efêmeros de controle. Em ambos os filmes de James Cameron, o mecanismo 3D é utilizado como protocolo de leitura cativante para a promoção de um leitor atuante não apenas como espectador, distante do drama ficcional, mas o contrário: um leitor com efeito participante, que sente como se as ações fílmicas fizessem parte de sua realidade propriamente dita.

A partir das observações por meio das leituras e discussões anteriores, também constatamos o crescente aumento na produção e difusão da indústria iconográfica fílmica, especialmente em 3D, e a busca incessante pela leitura de consumo rápido em detrimento da leitura densa, ressaltada, inclusive, pela importância do instrumento visual, com efeito, tridimensional, em detrimento do conteúdo é preciso adentrar na narrativa, apelo drástico que minimiza o poder imaginativo do leitor/espectador e o sucumbe à tecnologia artística iconográfica, repleta de efeitos em 3D. Compreendemos

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.

A sensação de realidade promovida pelos filmes tridimensionais evidencia a narrativa profundamente não apenas pela riqueza de detalhes e sons, mas por permitir transportar o leitor/espectador atuante, levando-o a fazer parte do universo do filme, seja baseado em fatos reais ou não. Esta possibilidade de imersão faz com que o público se embrenhe na obra, despertando sonhos antigos e até aventuras que seriam inimagináveis na vida real.

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, que busca retratar os mais profundos desejos do público. Assim, a ligação com a obra é cada vez mais intensa, buscando ganhar a fidelidade de seu espectador para o consumo das próximas produções.

Como efeitos positivos, constatamos que o 3D pode ser um poderoso recurso de transformação social ao promover, pela simbiose entre virtualidade e realidade, a circulação de ações éticas coerentes com a contemporaneidade para a formação da cidadania.

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-animacaoestereoscopica/>>. 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_Liquid_a-book.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2016.

CANCLINI, Néstor García. **Consumidores e Cidadãos: conflitos multiculturais da globalização.** Tradução de Maurício Santana Dias. 7. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2008.

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.

_____. **A Ordem do discurso**. Tradução de Laura Fraga de Almeida Sampaio. 5. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1999. Disponível em: <<http://www.campusbreves.ufpa.br/ARQUIVOS/FACLETRAS/SANDRAJOB/foucault-m-a-ordem-do-discurso.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 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: 01 mar. 2017.

LUNAZZI, José J; FRANÇA, Milena C; MORI, Andrey da S. **Esteroscópio 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.

PÊCHEUX, M. Papel da memória. In: Pierre Achard et al. (org.). **Papel da memória**. Tradução de José Horta Nunes. 2.ed. Campinas, SP: Pontes, 2007.

Filmografia

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

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

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

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