

CULTURA DE ECRÃS: A (INTRA)MEDIÇÃO VIRTUAL E CINEMATOGRAFICA

Mariana Lameiras*

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS)

Universidade do Minho

marianalameiras2@gmail.com

Resumo: A panóplia imensa de imagens e conteúdos visuais que hoje invadem a vida quotidiana redimensionou o conceito de cultura e os mecanismos de significado para a existência humana. Uma cultura ecranizada veiculada pelo incessante brotar de imagens, sob as mais diversas formas, trouxe um novo enfoque de análise e conferiu um significado diferente às ligações. Este artigo debruça-se sobre o fenómeno utilizando o filme “Avatar” e a plataforma virtual “Second Life” como mote para uma reflexão ensaística sobre uma nova cultura pautada pela imagem e sobre as implicações que as novas tecnologias conferem às concepções clássicas de corpo e de vivência humana real. Constitui, portanto, uma desconstrução do lugar do aparato tecnológico nas sociedades contemporâneas e um questionamento sobre os fundamentos existenciais, com enfoque na transição dos tradicionais elementos de ressurreição e de força superior legitimadora da existência humana. Olhamos para os mundos abertos pelas realidades virtual e ficcionada procurando reflectir sobre a mescla entre as dimensões orgânica e inorgânica do corpo humano e o uso de ferramentas tecnológicas como instrumento de ligação a mundos outros.

Palavras-chave: Cultura, Técnica, Tecnologia, Existência Humana, Avatar

Abstract: The huge flux of images and visual content that nowadays merge into society have triggered a new concept of culture and have also been transforming the meaning of human existence and of the sense of belonging. A culture absorbed by screens incessantly emanates images in various formats and has resized the meaning of connections. This work aims at exploring this issue using the movie “Avatar” and the virtual platform “Second Life” to illustrate and reflect on the new culture characterized by image as well as on the implications that new technologies bring to classical conceptions of body and human life and existence. It is therefore a deconstruction of the role played by technological apparatus in contemporary societies. We look at both these worlds, which entail a virtual and a fictional reality, trying to find echo of a blend of organic and inorganic dimensions in the human body and to explore the use of technological tools as gateways to other different worlds. Bearing this in mind, we problematize the fundamentals of existence, namely the transition of traditional conceptions of resurrection and of superior legitimizing strength of human existence.

Keywords: Culture, Organic/Inorganic, Second Life, Avatar, Human Existence

* Mariana Lameiras é doutoranda em Ciências da Comunicação na Universidade do Minho. Investiga na área das Políticas da Comunicação e da Regulação dos Media. Está ligada ao Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS) e é colaboradora do European Audiovisual Observatory (EAO) e do Institute for Information Law (Universidade de Amesterdão), desenvolvendo estudos colectivos e redigindo artigos para a IRIS – Legal Observations of the EAO e para a base de dados Merlin.

Introdução

Nas sociedades modernas, assiste-se a um redimensionamento de conceitos e de valores bem como à invasão de novos e estimulantes desafios, movidos por uma série de mudanças ocorridas para as quais contribuem largamente os avanços tecnológicos. Podemos pensar que a tecnologia avassalou o quotidiano dos cidadãos e das comunidades, principalmente se tivermos em consideração os novos *media*. Assim, quer a acção individual, quer a colectiva, tomam formas diversas nos dias de hoje. Os mecanismos de intervenção e de participação são distintos e até mesmo os fins pelos quais os indivíduos são impelidos a intervir nestes novos domínios são, também eles, diferentes. Podemos ainda acrescentar que os próprios fundamentos para a existência humana se viram redimensionados. O trágico sentido da vida não será hoje pautado pela esperança na ressurreição e pela crença em valores mais altos como os postulados pela religião, característica de outros tempos. Actualmente, esta é outra. É o culto do medo que está na base da actuação individual e colectiva, assombrando o cultivo do abismo e da aberração pois nada é perene e o desafio em caminhar fora do trilho é cada vez maior. A liberdade, a da vida real, está minada pelos interesses superiores de elites e subsume-se a silenciosas manifestações e infrutíferas contestações.

É neste patamar que entra o fascínio pelas infinitas possibilidades abertas pela tecnologia, sendo as redes sociais, os ambientes virtuais e os mundos ficcionados um admirável caminho alternativo, não subalterno, onde podemos extravasar os limites da decadência humana real, onde podemos ser aparentemente livres, isto é, onde podemos libertar-nos de nós próprios e onde podemos ainda sentir uma liberdade, um desgarrar perante os outros, companheiros de um colectivo. Como salienta MOISÉS MARTINS (2011, p. 159), o “trágico, que toma a vida na sua inteireza, constituiria, na longa duração, o fundamento da cultura popular”. Esta cultura é hoje fragmentada, estilhaçada, quer no colectivo das sociedades quer no interior do ser humano. Quer dizer que a solidez individual e a robustez colectiva estão hoje desirmanados, estão desvinculados entre si e afogados no seu âmago. De facto, o indivíduo de hoje multiplica-se facilmente e deixa diluir-se de forma ainda mais rápida mas, ao mesmo tempo, talvez até fugaz. Ruma sem norte na sua realidade real e, mais, ruma sem norte na sua possibilidade virtual a um ritmo alucinante: “No fascínio pela velocidade, o acto de partir predomina sobre o destino da partida” (SALMON, 2002, p. 31). Neste sentido, o mundo do virtual e do ficcional desempenha aqui, a nosso ver, um papel de fulcral importância. São estes ambientes e os mundos por eles abertos que potenciam o mergulhar em dimensões que não as do real. As imagens que veiculam incitam um desejo, talvez inconsciente, de fuga e de escape ao terror diário e permitem um entrosamento em algo irreal, surreal até, onde é possível ser outro, onde a pertença a uma comunidade passa a assumir outros moldes, bem diferentes dos da vida societária em democracia real, onde é possível a transladação para outro hemisfério. As batalhas passam a ser outras, figuram como batalhas interiores e prende-se o corpo, o espírito e a mente a um ecrã, seja ele de que forma for, para libertar desse jugo da realidade esvaziada. É um mundo que permite ao homem a fuga de um “mundo raso de imaterialidades, raso pelo alastramento da razão pragmática que nos invertebraliza” e que permite, melhor ainda, encontrar a paz fora da razão (MARTINS, 2011, p. 160). É,

portanto, introduzido, um novo regime de produção de sentido, mais complexo, dado que o “mundo não nos é acessível apenas através de pensamentos produzidos linguisticamente, ou seja, através de um *logos* predicativo-discursivo” (MOURÃO, 2005, p. 56). Trata-se de um mundo de imagens que se deixa “levar pelos imperativos concorrenciais imagéticos e coloca os indivíduos num jogo com o corpo e com as suas imagens” (LAMEIRAS, 2010, p. 177).

Deste modo, é através da tecnologia que vemos a possibilidade de invenção e reinvenção de um corpo que pode não encontrar satisfação ou realização de outro modo, isto é, tendo em conta os grilhões que a fragilidade de um corpo de carne pode trazer, tal como descreveu MIRANDA (2001), o indivíduo pode ver no mundo virtual uma hipótese de libertação, a qual pode também significar um “enfraquecimento do corpo” (OLIVEIRA, 2010 *cit. in* MARTINS, 2010, p. 9). Não só o corpo, como a mente do indivíduo ficam ‘fragilizados’ e poderá ser nos ambientes *online* que se podem encontrar formas de sentido, uma vez que se tratam de “laboratórios de construção de identidades” (TURKLE, 1997, p. 184) e encontramos, no ser humano, uma “obsessão pelo aperfeiçoamento da condição humana” (FIDALGO & MOURA, 2005, p. 2). O indivíduo de hoje multiplica-se nas suas entranhas, serve interesses vários sem rumo, sem propósito. Em suma, agarra-se a mundos outros para ser o que não pode ser na realidade.

Do devir da técnica e da imagem na contemporaneidade

Na contemporaneidade, o mundo das imagens é pautado por uma órbita fragmentária, sendo o indivíduo confrontado com uma multiplicidade de imagens num registo do vago e do difuso e pulverizado por uma enxurrada de figuras imagéticas e ecrãs virtualmente encenados. Como salientam os editores do livro “Imagem e Pensamento”, o século XIX introduziu mudanças a este nível e apartou, em definitivo, as palavras e as imagens, caracterizando-se por uma “hegemonia da civilização numérica, de produção tecnológica”, que “apressou a queda do regime analógico, representacionista, e permitiu o advento de um mundo autotético” (MARTINS *et al.*, 2011, p. 7). Para esta revolução terão contribuído largamente, como defendemos, os avanços da técnica e as potencialidades abertas pelo digital. A experiência contemporânea é, assim, moldada e modelada pelas tecnologias, que a transformaram num “processo que articula máquinas, dispositivos, imagens e corpos em aparelhamentos complexos” (MIRANDA, 2011, p. 270).

A técnica e o ser humano – e as ligações que se estabelecem entre ambos - constituem uma dimensão de análise estudada sob prismas diversos, em especial sobre a relação que o homem estabelece com o elemento técnico e sobre o que este representa na vida humana. Para DERRICK DE KERCKHOVE (1997), em “A Pele da Cultura”, os dispositivos electrónicos seriam uma extensão do próprio corpo humano. Ora, para MARTINS (2011, p. 166), a técnica “deixou de prolongar o nosso braço; pelo contrário, ela faz o nosso braço. Mais, a técnica promete produzir-nos por inteiro”. Com DONNA HARAWAY (1991) e o seu célebre “Manifesto Cyborg”, encontramos na figura do *cyborg* a

ontologia do ser humano, sendo este um híbrido de máquina e organismo que vive na irreverência de uma sede constante de ligações.

Nos mundos potenciados pela realidade virtual dos filmes ou das plataformas tridimensionais *online*, coloca-se a ênfase na ideia de que, assim, a cultura implica mediação e é precisamente aqui que a comunicação desempenha um papel de fulcral importância. A liberdade do indivíduo parece alcançar níveis inimagináveis. Todavia, com esta mesma liberdade vem a multiplicidade. Há uma ligação íntima ao aparelho técnico, seja qual for a forma que o mesmo possa assumir. No filme “Avatar”, não estaremos perante *cyborgs* mas antes perante seres humanos que desejam ligar-se a uma máquina para imergirem numa outra civilização, idílica, para se conectarem a um mundo de possibilidades nunca possíveis de alcançar por outras vias. Ali, é possível a fusão com a natureza e com o animal e é possível, para os avatares dos seres humanos em cena, terem experiências únicas a vários níveis. Tornam-se coisa outra, numa dimensão outra que acredita na Deusa Eywa e sacraliza a natureza e que crê no amor, no amor pelo próximo e num ideal de comunidade partilhada. Em “Second Life”, a mesma alteração pode ter lugar, sendo permitida a modelação constante da figura que assume o ser do indivíduo naquele ambiente onde se pode navegar (quase) infinitamente, onde a pertença pode ser a quem se quer e ao que se deseja.

A técnica veio, *grosso modo*, remodelar a experiência do sensível e transformar o significado da relação humana, fundindo, num só campo, a *bios* e a *techné*. Dá-se, portanto, uma “completa imersão da técnica na história e nos corpos” e uma perdição toma forma no ser humano, culminando numa crise contemporânea: “com a crise da palavra como logos humano, bem patente na sua manifesta incapacidade para controlar a técnica, é a própria figura do homem que entra em crise” (MARTINS, 2005, p. 160).

O tempo e o espaço virtuais: ser avatar

As novas tecnologias vieram revolucionar a relação do homem com a técnica e com a cultura e impulsionaram um novo regime de produção de sentido pautado pela relevância das imagens que, a nosso ver, introduzem uma nova mediação e uma reconfiguração cultural. Como já referimos, o que move o indivíduo é a necessidade de mudança constante, sem consequências reflectidas. Trata-se daquilo a que PAUL VIRILIO (2000 [1995]) chama “mobilidade paralisada”, havendo uma tirania do tempo real da qual se procura uma constante evasão, para aniquilar o que será um vazio do presente.

Deste modo, salientamos o papel dos ambientes virtuais e ficcionais tomando como exemplo a plataforma “Second Life” e o filme “Avatar”. Em ambos os casos, a centralidade da figura do avatar enquanto “encarnação virtual” (SALMON, 2002, p. 38), serve de eixo comum de análise e representa aquilo que consideramos ser uma forma de desvinculação do indivíduo da realidade, abrindo portas a uma dimensão virtual e ficcional, respectivamente, que ilustra a mudança de paradigma de um regime dominado pela palavra a um regime dominado pela imagem.

De acordo com a definição dada num vídeo introdutório disponível no sítio electrónico desta plataforma virtual, o “Second Life” é descrito assim:

“What is Second Life?”

*A place to connect
A place to shop
A place to work
A place to love
A place to explore
A place to be*

*Be different
Be yourself
Free yourself
Free your mind
Change your mind
Change your look
Love your look
Love your life”*

Por seu turno, a produção cinematográfica como é o caso do filme “Avatar”, do realizador e argumentista James Cameron, proporciona um envolvimento do indivíduo num ambiente ficcional rico de instrumentos para análise que ilustram esta nova cultura. Poderíamos ainda argumentar que a tecnologia de visionamento dos filmes em três dimensões (3D), como aconteceu com esta produção nas salas de cinema, exaltam e potenciam a entrada num outro mundo, possibilitando um envolvimento maior por parte do espectador numa viagem além da imaginação, como podemos ler na sinopse do filme, lançado em 2009:

"Avatar" marca o regresso de James Cameron à direcção das grandes produções desde "Titanic" de 1997, o maior êxito de bilheteira de todos os tempos, e transporta-nos a um espectacular mundo para além da nossa imaginação, onde um herói rebelde embarca numa viagem de redenção, descoberta e amor inesperado, assim como lidera uma batalha heróica para salvar a civilização”

Em “Avatar”, os seres humanos têm a possibilidade de transladação para um mundo idealizado sob a forma de avatares. A ligação é feita através de uma máquina – o elemento técnico mais uma vez presente, desta feita a servir de ponte-entre-mundos – e a deslocação permite ao indivíduo a transformação num outro ser, com características e habilidades impossíveis de alcançar no mundo real. A personagem principal, o avatar Jake Sully, está presa a uma cadeira de rodas na vida real mas, no mundo para o qual é transportado, não está privado de mobilidade de qualquer espécie. Embora este mundo seja ficcionado pela escrita de James Cameron e represente uma ‘realidade’ no decorrer do filme, esse mesmo mundo é, para nós, um ambiente virtual que em muito se assemelha ao de “Second Life”. A escolha deste filme prende-se com essa paridade, precisamente. Os dois mundos combinam o orgânico com o inorgânico, mesclam o real com o virtual e permitem ambos ao indivíduo sair de si mesmo, “outrar-se” como dizia Fernando Pessoa:

“Tu não és tu. No Second Life, vives num corpo novo e tomas a identidade do teu “avatar” – um ser por ti criado como uma representação de ti mesmo neste ambiente online” (HEMP, 2006, p. 48).

A simulação é um dos tópicos frequentemente desenvolvidos na análise deste tipo de ambientes e, apesar das múltiplas possibilidades de escolha e de molde dessa outra personagem criada, o consenso é o de que a tecnologia expandiu as hipóteses de busca de “identidades alternativas” (HEMP, 2006, p. 49), em busca de um corpo diferente do da realidade. Daí que o avatar figure como uma “representação do self na realidade virtual” (CASTRONOVA, 2003, p. 4) e não serve apenas propósitos comunicacionais, na medida em que também é uma “representação visual do utilizador, uma corporização tangível da sua identidade” (DUCHENEAUT *et al.*, 2009, p. 1151).

De acordo com um estudo que pretendia analisar a forma como os utilizadores modelam o seu avatar e as razões que estão por detrás dessa escolha com os recursos proporcionados por três ambientes virtuais (“Mapple Story”, “World of a Warcraft” e “Second Life”), os investigadores constataram que os utilizadores que revelaram “maiores discrepâncias” entre a sua personalidade e a do avatar são os menos satisfeitos, enquanto que a disparidade maior é entre os “corpos físicos e os corpos digitais” (*idem*, p. 1160).

Ao passo que se modificam as relações humanas e se reconfigura a experiência do indivíduo, também as noções de tempo e de espaço vêem as suas fronteiras transformadas, dilatadas. Ora, se “espaço e tempo são condições da nossa percepção, cognição e acção no mundo fora das quais não parece possível qualquer descrição e realização da vida” (CRUZ, 2007, p. 23), é nos ambientes virtuais e ficcionais que tal encontra uma corrente contrária, que ruma a uma ampliação da experiência, da vida, afinal. É aqui que o véu se levanta, talvez para depois cobrir de novo, mais arreigadamente, o significado da existência humana. Pode saltar-se para esta outra dimensão mas nela não é possível a sobrevivência, antes somente a experiência.

A liberdade dos mundos outros aberta pela tecnologia

No nosso contexto de análise, a liberdade é um dos tópicos mais relevantes, pois podemos entendê-la, em contexto virtual, de duas formas. Por um lado, a liberdade de podermos sair de nós próprios e viver outra dimensão sob outra forma e sem o vazio – e o jugo – da existência real. Podermos ser outro, portanto. Por outro lado, há um eixo que tem que ver com uma dimensão própria das características dos ambientes virtuais e ficcionais que é o da possibilidade infinita e o do sentimento de poder absoluto. No “Second Life”, os avatares podem caminhar, voar, teletransportar-se... Esta é a regra geral mas podem estar sujeitos a limitações decorrentes de políticas definidas pelos donos dos territórios, das chamadas “Sims”. Este é um dos domínios de aproximação de “Second Life” à vida real, à sociedade da realidade, na medida em que esta plataforma tem servido de análise pela sua potencialidade mercantil, sendo até considerada uma micro-economia onde se fazem negócios e se instaura uma verdadeira economia pautada pelos mesmos critérios da oferta e da procura, onde até já penetraram muitas marcas de vestuário, de desporto, entre outras, nossas conhecidas (HEMP, 2006, pp. 52-57). No entanto, o limite de número de avatares para o utilizador é o de quantas contas na plataforma quiser abrir. Estas características são o que enforma a ideia de que o “fascínio humano pela máquina

passa pela possibilidade de realizar o sonho” (MOURA, 2002, p. 1). A crença será hoje uma e outra, diferente da que foi nos anos passados. Será aquela “segundo a qual as novas tecnologias afectam não apenas a criação e a transmissão da informação” mas, acima de tudo, “múltiplos aspectos da vida social”, da experiência e “daquilo a que chamamos a identidade” (MOURÃO, 2007, p. 11).

De facto, a plataforma virtual tridimensional “Second Life” auto-define-se como um lugar onde o indivíduo vive a sua própria vida, realçando de que não se trata de uma ‘segunda vida’ mas sim uma vida plena de realizações onde pode ser ele próprio mas também ser diferente, em simultâneo. Assim sendo, há um imenso mar de caminhos a seguir, de alternativas que permitem ao indivíduo ser quem quiser (ou até mesmo o que quiser). Como podemos constatar através das figuras 1 e 2¹, os avatares dos utilizadores podem apresentar uma variedade ínfima de características a vários níveis, quer no que respeita ao aspecto físico, quer relativamente ao tipo de actividades que pode levar a cabo naquele ambiente virtual. Há utilizadores que preferem ver nos seus avatares figuras animais e horrendas, outros que optam por dóceis animais, outros que mais parecem aborígenes e ainda uns tantos outros seres híbridos que deambulam por aquelas ruas e espaços virtuais. Como já atrás mencionamos, são também diversas as potencialidades relativas ao movimento. É possível voar pelos territórios em “Second Life”: o avatar da figura 2 ostenta asas negras que lhe permitem deslocar-se como se de um animal voador se tratasse. A manipulação, a vários níveis, parece assumir uma infinidade de hipóteses, como ilustram os avatares destas figuras.



Figura 1 Possibilidades de caracterização do avatar **Figura 2** Potencialidades do avatar

De forma semelhante sucede em “Avatar”. No filme, a personagem principal, Jake Sully, andava, o que não podia fazer na vida real por incapacidade física. Mais: corria, trepava, planava apenas com os impulsos dos ramos das árvores como um maçado liberto da sua jaula. Na figura 3, podemos ver o corpo de Jake Sully completamente modelado ao do animal feroz, formando um só corpo, um só ser.

¹ Estas figuras são utilizadas para fins ilustrativos, com reserva dos direitos autorais. Foram consultadas *online*, podendo as respectivas referências ser encontradas no final do artigo.



Figura 3 Modelação do corpo de Jake Sully ao animal

Há, no filme, uma reificação do animal e de tudo o que é coisa viva, bem como um sentimento de poder inigualável, que enfeitiça o despojamento que o indivíduo faz de si próprio com o manto da magia e da espiritualidade e atenua um sentimento de negação de si próprio, tal como descrevia Perniola (1993). Esta simbiose, esta ligação quase espiritual do corpo humano ao corpo animal é uma constante no filme, tal como veremos no ponto seguinte.

Das mágicas ligações metafísicas em “Avatar”

A dimensão espiritual que transcende a finitude real dos seres humanos é um dos aspectos mais relevantes no mundo ficcional para o qual somos transportados na produção cinematográfica de James Cameron. Um novo mundo de gigantes seres azuis com traços felinos é idilicamente construído, abrindo-se portas para uma dimensão na qual o sagrado e o sublime são palavras de ordem. Aliás, como podemos ver através das figuras 4 e 5, a deificação da Natureza é relevada pelas suas capacidades energéticas com um elevado grau de sublimação, através da crença na energia que brota de tudo o que é ser vivo e que alimenta esse poder. Nesse sentido, é explicada a sacralização da floresta que emana energia e a centralidade da árvore intitulada “The tree of souls” e da adoração a Eywa, a Deusa-Mãe de tudo, que é descrita como uma rede de energia que flui através de todas as coisas que vivem.



Figura 4 Representação da “Tree of Souls” em “Avatar”



Figura 5 Energia da “Tree of Souls”

A união dos avatares à Natureza e aos animais é caracterizada por uma perfeita simbiose. O auge desta união é percebido quando Jake Sully consegue unir-se ao mais feroz animal voador conhecido daquela tribo, o Toruk-Makto. É isso o que lhe confere, na recta final do filme, um poder incomparável e uma legitimidade inquestionável pela união, mental e física, ao animal. Estas duas componentes relacionadas com a simbiose do ser humano a outros elementos, possíveis através do avatar, ilustradas através das figuras 6 e 7, são uma conjugação que se encontra transversalmente nesta produção cinematográfica. Toruk-Makto teve de sentir de Jake uma energia que lhe permitiu a submissão do animal pelo avatar, que culminou num ser único poderosíssimo, formado pelos dois, que encabeçou a luta da tribo pela sobrevivência daquela comunidade intitulada “Na’vi”.



Figura 6 Simbiose entre Jake Sully e Toruk-Makto



Figura 7 Ilustração da componente animal no corpo do avatar

Esta ligação intrínseca ao elemento animal e ao elemento natureza é de elevado interesse teórico. De facto, é a união física do avatar de Jake Sully ao animal voador que lhe confere uma liberdade sem igual noutras circunstâncias. É um mundo outro onde se permite voar, onde a simbiose com o corpo animal dá asas a muito mais do que o homem seria capaz de fazer e alcançar sozinho. Além disso, o próprio avatar tem traços animais, felinos, que nos transportam para um mundo mesclado e baralhado de seres, um mundo em que as próprias árvores têm sentimentos, energia, como é ilustrado através

da figura 8, na qual se pode ver a energia que brota da árvore das almas. O avatar está maravilhado com a energia que emana da natureza e acredita veemente nas suas faculdades.



Figura 8 Energia transcendente que brota da “Tree of Souls” em “Avatar”

É por essa razão que, quando o corpo físico do avatar Grace, papel desempenhado pela atriz Sigourney Weaver, desfalece, Sully o leva àquela outra civilização para rogar que a tragam de volta. Naquela comunidade de avatares, o simbólico dissolve o real e a morte passa a ser parceira da vida, sendo possível a coabitação de dialéticas, uma ideia claramente presente no pensamento de Braudillard.

Recorrendo às palavras de Albertino GONÇALVES (2002, p. 119), encontramos aqui eco do universo grotesco que descreve, no qual os “indivíduos confundem-se e comungam num corpo palpitante e efervescente que adquire vida própria”. No filme, parece que revemos uma cena de encontro da paz fora do jugo que será o da racionalidade (MARTINS, 2011, p. 160). A figura 9 mostra esse momento mágico de ressurreição e crença na força superior divina representada pela árvore e pelo júbilo a Eywa.



Figura 9 Momento de ressuscitação do avatar Grace

Um corpo nu e inútil é deixado por entre as raízes da poderosa árvore-mãe para que, juntamente com a força e a união veiculadas por uma ladainha da multidão de avatares, se possa trazer de volta aquele ser moribundo. Como escreveu MARTINS (s/d, p. 5):

“... é importante assinalar a alteração cultural referida pelo filósofo e antropólogo Marcel Gauchet (1985), de que a religião não estrutura mais a vida nas sociedades contemporâneas, que são laicas, profanas, no seu funcionamento. O que significa que já não acontece as sociedades modernas viverem segundo o regime da analogia, com as cidades dos homens a remeterem para a cidade de Deus”.

Esta alteração cultural de que fala Moisés de Lemos Martins pode ter transformado os padrões da sociedade moderna. No entanto, uma ligação metafísica é permitida através das novas tecnologias, ressuscitando, talvez, essa “cidade de Deus”, seja qual for a forma que este Deus assuma. Em “Avatar”, há um Deus supremo e uma crença na ressurreição e na união de espíritos. Quando o ser humano procura os seus avatares, neles incute muito daquilo que não alcança na realidade. É uma crença na salvação que, no mundo real, terá sido inundada de um atormentante vazio. Nas dimensões, virtuais ou ficcionais, em que esse avatar vive, o homem procura enfrentar os seus receios e medos mais profundos escamoteando-os, com a certeza de que, nesse mundo, pode acreditar numa “cidade de Deus” e em valores como os da perfeição e da harmonia. Além disso, estas formas de evasão parecem ser parte daquilo a que MARTINS (2004, s/p) designa de “operações de caça ao animal que vive no humano, exorcismos para enxotar as sombras (medos e angústias) que possuem o corpo individual e colectivo”. Além disso, contrariamente ao que sucede em filmes como “Inteligência Artificial”, no qual a personagem principal, um menino-máquina, David, não sente emoções, “não tem um corpo capaz de lhe proporcionar vísceras” (ZAGALO, 2009, p. 139), as personagens de “Avatar” têm sentimentos e deixam mover-se pelo corpo e pela emoção, agindo e reagindo no desenrolar desta produção cinematográfica. A figura 10 ilustra, a título exemplificativo, a relação que se estabeleceu entre o avatar Jake Sully e a nativa Ney'tiri, com quem aprendeu a arte de ser um deles e a quem, no final do filme, prometeu amor eterno dizendo-lhe: “I see you”. Aqui, pode ver-se mais além. Aqui, neste outro mundo, a Salvação e a Felicidade serão passíveis de ser alcançadas.



Figura 10 O avatar de Jake Sully e a nativa Ney'tiri

Conseguiremos sarar os nossos males e contornar a certeza da finitude humana deambulando por estes mundos nos quais tudo parece ser possível? Serão estes ambientes o escape para uma decadência inevitável? Estas são as principais questões que se colocam nesta nova cultura contemporânea na qual, segundo BRAUDILLARD (2008, p. 25), os “nossos fantasmas vêm significar-se e consumir-se na imagem”. Além disso, é uma viagem na qual o próprio corpo desempenha um papel fundamental. É por ele e através dele que chegamos a outros lugares, mágicos e transcendentais, nos quais é permitido voar: “O culto do corpo já não se encontra em contradição com o da alma: sucede-lhe e herda e sua função ideológica” (*idem*, p. 179).

Considerações Finais

Um novo regime de produção de sentido está presente na contemporaneidade e caracteriza-se pelo jorrar de imagens que incessantemente invadem o quotidiano dos seres que vivem em sociedade. A relação com a técnica e a tecnologia é, a nosso ver, o que redimensionou este conceito de cultura, numa civilização de imagens que deambulam sob as mais variadas formas. Há hoje, de facto, uma nova dimensão a ter em conta: “a da imagem, sendo que a imagem não pode, pela sua própria natureza, ser plenamente contida ou dita pela linguagem” (ALMEIDA, 2011, p. 15).

Este ensaio reflecte sobre os mecanismos de significação potenciados pela tecnologia a partir da plataforma virtual tridimensional “Second Life” e do filme “Avatar”, produzido em 2009 por James Cameron, pelo elemento comum verificado em ambos de possibilidade de manipulação do ser humano através da figura do avatar. Este surge como uma espécie de concretização de fuga à racionalidade esgotante e limitadora a que somos forçados no mundo real e permite a concretização de desejos e sonhos, inalcançáveis de outro modo. Surge ainda como escape à limitação do corpo humano tratando-se, na expressão de DUCHENEAUT *et al.* (2009, p. 1159), de um fenómeno de “avatar escapism”, embora nem sempre consciente. Estes mundos, virtuais e ficcionais, iluminam um novo caminho redentor. É, no entanto, uma ténue luz, que quase se apaga nos momentos de regresso à realidade.

A relação com a técnica e a tecnologia permite ainda a construção de uma relação de coabitação entre o orgânico e o inorgânico, permitindo assim muito mais do que o que é possível quando nos vemos forçados a lidar com os falhanços da carne. O Diabo figura, então, na civilização real, quando somos forçados a voltar ao “mundo raso de imaterialidades” (MARTINS, 2011, p. 160), quando deixamos o idílico cenário de transcendências e concretizações (quase) plenas:

“Eis-nos de novo em pleno discurso moroso e profético, caídos no laço no Objecto e da sua plenitude aparente. Ora, sabemos que o Objecto é nada; por detrás dele, estabelece-se o vazio das relações humanas, o desenho quimérico da imensa mobilização de forças produtivas e sociais que nele vêm reificar-se” (BAUDRILLARD, 2008, p. 268).

Por outro lado, além desta coabitação, podemos ainda falar de miscigenação de fronteiras e desígnios, num emaranhado de sensações e sentimentos que deixam o ser humano em contínuas convulsões: “Pela tecnologia do virtual, misturam-se a presença e a ausência, o próximo e o distante, o pesado e o leve, a aparência e a realidade. Entram em crise as fronteiras entre o real e o virtual. O nosso mundo fusiona” (MARTINS, 2002a, p. 188).

No filme “Avatar”, a morte e a vida estão de mãos dadas e as personagens oscilam entre momentos na vida real e momentos na vida em comunidade junto do povo Na’vi. No entanto, foi junto destes gigantes seres azuis que Jake Sully pôde caminhar e voar, foi lá que encontrou o amor e acreditou na força suprema de uma Deusa e de uma floresta mágicas, naquele planeta curiosamente intitulado “Pandora”... Na contemporaneidade, a aproximação à máquina é transcendente e, ao mesmo tempo, quase visceral, pois, como referem DELEUZE & GUATTARI (2004 [1972], p. 298), há “tantos seres vivos na máquina como máquinas nos seres vivos”.

Argumentando que o ser humano se move por um “individualismo exacerbado” (PETRELLA, 2002) e sofre, nas palavras de LIPOVETSKY (1983), de uma “indiferença pós-moderna”, poderemos questionar se a técnica pode contribuir para a unidade do ser humano ou, ao invés, para um fenómeno de alterização. A diluição de fronteiras e o carácter trágico do imaginário moderno (MARTINS, 2002b), colocam em discussão debates profundos sobre a existência humana, na medida em que os novos mundos virtuais e ficcionais poderão constituir uma fuga à degradação humana real, nas dimensões física e espiritual. Neste novo regime de produção de sentido, que paradigmas imperam? Que formas de redenção terão agora lugar? O que move a existência humana? Uma total descrença e uma fragmentação do indivíduo, disperso na multiplicidade de ambientes em puzzle? São estas as questões sobre as quais procurámos reflectir neste ensaio, tomando os novos mundos como fenómenos de intra-mediação, não somente como intermediários entre-vidas ou entre-existências.

Referências bibliográficas

ALMEIDA, B. P. Reflexo de Vénus: Pensar com o Imaginário. In: MARTINS, Moisés de Lemos, Miranda, José Bragança, Oliveira, Madalena & Godinho, Jacinto (eds.) Imagem e Pensamento. Coimbra: Grácio Editor, 2011, pp. 11-20.

BRAUDILLARD, J. A Sociedade do Consumo. Lisboa: Edições 70, 2008.

CASTRONOVA, E. Theory of the Avatar. CESifo Working Paper Series n.º. 863, 2003, disponível online em http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=385103 [acedido em 10.01.2012].

CRUZ, M. T. Espaço, *media* e experiência. Na era do espaço virtual e do tempo real. Comunicação e Sociedade, no. 12, 2007, pp. 23-27.

DELEUZE, G. & GUATTARI, F. O Anti-Édipo – Capitalismo e Esquizofrenia 1. Lisboa: Assírio e Alvim [1972], 2004.

DUCHENEAUT, N., WEN, M.-H., YEE, N. & WADLEY, G. Body and Mind: A Study of Avatar Personalization in Three Virtual Worlds. New Media Experiences, no. 1, 2009, pp. 1151-1160.

- FIDALGO, A. & MOURA, C. Devir (in)Orgânico: Entre a humanização do objecto e a desumanização do sujeito, 2005, disponível *online* em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/fidalgo-moura-devir-inorganico.pdf> [acedido em 26.01.2012].
- GONÇALVES, A. O delírio da disformidade: o corpo no imaginário grotesco. *Comunicação e Sociedade*, no. 4, 2002, pp. 117-130.
- HARAWAY, D. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. In: HARAWAY, Donna, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Nova Iorque: Routledge, 1991, pp. 149-181.
- HEMP, P. Avatar-Based Marketing. *Frontiers - Harvard Business Review*, 2006, pp. 48-57.
- KERCKHOVE, D. A Pele da Cultura. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.
- LAMEIRAS, M. Ser num mundo outro: a mente bebida pela máquina? *Comunicação e Sociedade*, no. 18, 2010, pp. 173-178.
- LIPOVETSKY, G. A Era do Vazio. Lisboa: Relógio d'Água, 1983.
- MARTINS, M. L. A Linguagem, a Verdade e o Poder. Ensaio de Semiótica Social. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian & Fundação para a Ciência e a Tecnologia, 2002 a).
- MARTINS, M. L. O Trágico como Imaginário da Era Mediática. *Comunicação e Sociedade*, no. 4, 2002b), pp. 73-81.
- MARTINS, M. L. O Trágico na Modernidade. *INTERACT Revista on-line de arte, cultura e tecnologia*, no. 5, 2004, disponível *online* em <http://www.interact.com.pt/memory/interact5/ensaio/ensaio3.html> [acedido em 10.01.2012].
- MARTINS, M. L. Espaço Público e Vida Privada. *Revista Filosófica de Coimbra*, no. 27, 2005, pp. 157-172.
- MARTINS, M. L. Prefácio: Das estrelas para os ecrãs. In: PINTO-COELHO, Maria Zara Simões & NEVES, José Pinheiro (eds.) *Ecrã, Paisagem e Corpo*. Coimbra: Grácio Editor, 2010, pp. 9-13.
- MARTINS, M. L. Crise no Castelo da Cultura – Das estrelas para os ecrãs. Coimbra: Grácio Editor, 2011.
- MARTINS, M. L., MIRANDA, J. B., OLIVEIRA, M. & GODINHO, J. (eds.) Prefácio: Especular com Imagens. In: MARTINS, Moisés de Lemos, Miranda, José Bragança, Oliveira, Madalena & Godinho, Jacinto (eds.) *Imagem e Pensamento*. Coimbra: Grácio Editor, 2011, pp. 257-275.
- MARTINS, M. L. O corpo morto – mitos, ritos e superstições. Pontifícia Universidade Católica, Universidade Federal de Minas Gerais, s/d (no prelo).
- MIRANDA, J. B. Carne. In: GUARDA, Dinis & URBANO, João (orgs.) *Corpo Fastforward*. Lisboa: Númerofestival, 2001.
- MIRANDA, J. B. A Prosa das Imagens. In: MARTINS, Moisés de Lemos, Miranda, José Bragança, Oliveira, Madalena & Godinho, Jacinto (eds.) *Imagem e Pensamento*. Coimbra: Grácio Editor, 2011, pp. 257-275.
- MOURA, C. A Vertigem: Da Ausência como Lugar do Corpo, disponível *online* em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/moura-catarina-culturas-vertigem.pdf> [acedido em 26/01/2012], 2002.
- MOURÃO, J. A. Do espaço teológico ao ciberespaço. *Revista de Comunicação e Linguagens*, no. 34/35, 2005, pp. 55-70.
- MOURÃO, J. A. Evocação da tecnologia: fantasmas, determinismo da utopia? *Comunicação e Sociedade*, no. 12, 2007, pp. 11-22.
- PERNIOLA, M. Do sentir. Lisboa: Editorial Presença, 1993.
- PETRELLA, R. O Bem comum – O elogio da Solidariedade. Porto: Campo das Letras, 2002.

SALMON, J.-M. Um Mundo a Grande Velocidade. Porto: Ambar, 2002.

TURKLE, S. Life on the screen: identity in the age of the Internet. Livros Touchstone, 1997.

VIRILIO, P. A Velocidade de libertação. Lisboa: Relógio D'Água [1995], 2000.

ZAGALO, N. Emoções Interactivas – Do cinema para os Videojogos. Coimbra: Grácio Editor, 2009.

Outras referências:

Plataforma virtual “Second Life” - <http://secondlife.com/whatis/?lang=en-US> [acedido em 17.01.2012].

Filme “Avatar” – cenas do filme (Figuras 3 a 10) consultadas online em http://www.google.pt/#sclient=psy-ab&hl=pt-PT&source=hp&q=cenas+do+filme+avatar&pbx=1&oq=cenas+do+filme+avatar&aq=f&aqi=&aql=&gs_sm=e&gs_upl=176917088101745012511711131312110791626512-7.4.0.4.0.111710&bav=on.2,or.r_gc.r_pw.,cf.osb&fp=7c9d0ede52ff693f&biw=1024&bih=411 [acedido em 17.01.2012].

Filme “Avatar” – sinopse consultada online em <http://cinema.sapo.pt/filme/avatar> [acedido em 17.01.2012].

Figuras de avatares 1 e 2 – consultadas online em

<http://www.google.pt/imgres?hl=en&tbo=d&biw=1366&bih=620&tbn=isch&tbnid=emKiE8SJ4YT8fM:&imgrefurl=http://blogs.cornell.edu/newmedia11arg224/2011/03/02/second-life-innocent-fun-or-a-second-chance-for-criminals/&docid=2c2FV-NLLpiQSM&imgurl=http://blogs.cornell.edu/newmedia11arg224/files/2011/03/SecondLife2.jpg&w=640&h=349&ei=GQW5UIzaJ8O7hAfW4YGwCg&zoom=1&iact=hc&vpx=624&vpy=215&dur=1373&hovh=166&hovw=304&tx=48&ty=87&sig=117942919372973639248&page=2&tbnh=141&tbnw=254&start=19&ndsp=24&ved=1t:429,r:22,s:0,i:215> e em <http://www.google.pt/imgres?start=775&hl=en&tbo=d&biw=1366&bih=620&tbn=isch&tbnid=mJuoK1BgYxsCyM:&imgrefurl=http://www.bradlaughs.com/2008/11/24/second-life-speaker/&docid=qsNImOwcdYV6wM&imgurl=http://www.bradlaughs.com/wp-content/uploads/2008/11/avatar.jpg&w=300&h=300&ei=xAe5UPLQDoSFhQf7IIGYDw&zoom=1&iact=hc&vpx=603&vpy=290&dur=643&hovh=184&hovw=182&tx=124&ty=150&sig=117942919372973639248&page=32&tbnh=149&tbnw=146&ndsp=26&ved=1t:429,r:97,s:700,i:295>, respectivamente [acedido em 17.01.2012].