

O hiper-realismo sensorial de *300*

Bruno Costa

Resumo

Este artigo tenta determinar as qualidades e especificidades de um tipo específico de representação cinematográfica que faz uso extensivo de imagens geradas em computador. Considera-se que o uso de tal tipo de imagem técnica já é um bom indicador de um novo estágio do sistema representativo, no qual as imagens ocupam novo e privilegiado espaço. Ainda nessa direção, coadunando-se com esse novo status das imagens, surgem novas especificidades no processo de construção da realidade que problematizam a questão do realismo. A partir dessas novas construções de realidade e do novo status da imagem, propõe-se um esboço da definição de um novo estilo de representação denominado hiper-realismo.

Palavras-chave

Hiper-realismo. Representação. Imagens digitais.

1 Introdução

O filme *300* usa as imagens digitais de modo surpreendente e inovador, pois suas imagens produzidas no computador parecem verdadeiramente libertar-se da tarefa de representação e tornarem-se elas mesmas os objetos a serem apresentados. Detecta-se uma mudança no caráter da representação quando já não é possível enquadrar as imagens digitais como acessórias ou simples ferramentas, quando elas já não querem se apagar frente aos objetos representados, mas, pelo contrário, querem se exibir. Assim, com suas ao mesmo tempo fascinantes, hipnóticas e impotentes imagens-objetos, este filme parece sinalizar para um novo uso das imagens técnicas, um estágio em que verdadeiramente se abandona o referente, em que as imagens alcançam o que Baudrillard (1991) chama de quarto estágio, deixando de ter qualquer função de representação, tornando-se assim simulacros puros.

A perda da função de representação das imagens traz à baila uma questão sobre todo o regime representativo, pois enquanto as imagens

se colocavam como signo de outra coisa elas assumiam seu caráter fingido e sua fugacidade. As imagens como representantes remetiam a um objeto sobre o qual elas podiam apenas parcialmente falar, afinal o pressuposto da representação é a assunção de um objeto que não pode ser completamente codificado, um objeto que sempre escapa em parte, cuja ausência relativa era trocada por sentido. Assim, o regime de representação era sustentado pelo fato de as imagens funcionarem como uma espécie de interpretação da realidade, por meio de uma relação dialética que tanto mostrava quanto escondia. No momento em que as imagens deixam de se referir a qualquer objeto, em que se bastam a si mesmas, elas entram no estágio de simulação e tornam-se completamente opacas.

No filme *300*, esse novo estatuto das imagens, não por acaso, coincide com uma nova relação sensorial, uma nova forma de estesia dos sentidos, que parece propor um novo tipo de percepção, um tanto diversa do cinema tradicional. Em seu aparente desapareço ao real, ele propõe um novo tipo de experiência sensorial e perceptiva, confia em sua capacidade de produzir imagens que não necessitam de qualquer diálogo com o mundo empírico. Esse cinema hiper-real parece ainda subverter as relações de transparência, já não produz um efeito de real no sentido barthesiano (BARTHES, 2004) ou, em outros termos, falta a ele a fantasmagoria. De alguma forma, ele é estranhamente dissonante daquilo

que nos acostumamos a chamar de cinema ou mesmo de fotografia.

Outra característica desse filme é o aparente abandono do realismo e sua substituição por algo como um hiper-realismo, pois ele não pretende ser uma janela para a realidade, ou seja, ele rompe com uma tradição de transparência que se inicia com a pintura perspectivista e com a qual muitas das formas de representação modernas de alguma forma dialogavam. De algum modo, mesmo os estilos pictóricos mais abstratos tinham que ao menos remeter à tradição realista, mesmo que fosse para negá-la como falsa ou ilusória. De agora em diante, parecemos estar em uma situação em que nem mesmo essa relação negativa se torna necessária, pois um descendente estranhamente similar e diferente, o hiper-realismo, começa a se desenhar e se afirmar como paradigmático. Essas características, longe de serem completamente autônomas, se complementam e concorrem para criar um cinema hiper-real que problematiza tanto o regime representativo como o próprio ato de fruição da experiência cinematográfica.

2 Simulacros

As imagens produzidas por computador dominam o filme *300*; à exceção de próprios atores, quase todo o resto é produzido diretamente no computador, ou seja, trata-se de um cinema que não se preocupa em mirar a câmera para outro lugar senão uma gigantesca tela verde que depois será substituída por imagens computadorizadas.

Essas imagens digitais produzidas em computador são peculiares, pois elas não precisam de um objeto real como referente, suas referências são objetos digitais igualmente distantes do mundo empírico. Deste modo, elas não mais representam, mas simulam, criam um mundo digital que será a referência.

Essa constante autorreferência e independência das imagens digitais permitem-nos considerá-las como simulacros, imagens que são elas mesmas reais, autossuficientes, não mais reflexos de outra coisa. Sendo reais, elas são também simulacros e é justamente esse caráter de “real” dos simulacros o que dá origem ao medo iconoclasta desde Platão. O medo que, de fato, os simulacros detenham todo o poder da representação para si, prescindam do objeto que fingem representar. No simulacro, ao invés de a representação oferecer certo nível de transparência, ou seja, de deixar passar algo através de si e pressupor a existência de algo além dela, torna-se um biombo para o mundo¹. Como um sistema curto-circuitante, o simulacro se alimenta de si próprio e basta a si próprio como referência; ele é suficientemente autônomo do objeto que finge representar. Na verdade, ele se coloca no lugar do objeto, tornando-se assim signo-objeto. Nessa situação, não há propriamente uma representação, apenas uma simulação.

Percebe-se, então, que a questão do simulacro problematiza a representação, pois se as imagens

já não são reflexo de uma realidade profunda, se elas nem mesmo mascaram e deformam essa realidade profunda, ou ainda, se elas não mascaram nem a ausência de uma realidade profunda, elas só podem estar sem qualquer relação com a realidade e se tornarem simulacros puros (BAUDRILLARD, 1991).

Os simulacros, entretanto, não manifestam sua opacidade; ao contrário, eles a escondem e apresentam o que é opaco como transparente. Nas mediações, a opacidade sempre foi uma maneira de reafirmar a condição ontológica dos meios, ressaltando suas qualidades de representantes. Na literatura, por exemplo, o texto escrito vale-se de metáforas para construir imagens, ou então, como destaca Benjamin (1994) em relação à obra de Kafka, cria textos inimagináveis. O autor tcheco, como poucos, tecia seu texto de modo que o leitor sabia-se sempre diante de uma representação, e não da coisa em si. No teatro, Brecht usou o mesmo expediente. Para ele, a imersão era alienadora, e as interrupções visavam lembrar o espectador do caráter fingido e ideológico das representações. A opacidade das imagens computadorizadas de *300*, por outro lado, faz mais do que nos lembrar do caráter fingido da representação, talvez ela nem remeta mais à artificialidade, pois cada vez mais as interfaces digitais tornam-

¹ Flusser define o modo como as imagens técnicas tornaram-se biombos para o mundo em *Filosofia da Caixa Preta* (2002).

se reais. A mediação aparente já não é tomada como empecilho para uma experiência real; quanto mais se consagra o uso das interfaces digitais, mais a mediação digital se afirma como um modo correto de representação. Assim, em *300*, as imagens simuladas também querem se afirmar como um modo correto de representação e essa pretensão só pode ser bem sucedida se a simulação digital for aceita como representação e não mais como simulação.

Entretanto, embora cada vez mais as imagens técnicas e, especialmente as imagens produzidas digitalmente, tornem-se parte do processo de formação da realidade, por si só elas não atingem a noção de real. Mesmo os dispositivos de realidade virtual falham em promover uma alteração na concepção do que é ou não real. Nesses dispositivos, a imersão total num ambiente virtual visa uma independência do mundo empírico, os mundos digitais devem eles mesmos ser capazes de manter os indivíduos circunscritos aos seus limites, sem que haja necessidade de dialogar com o mundo exterior. Assim, o mundo simulado da realidade virtual é autêntico em sua simulação, ele é experimentado sempre como uma realidade simulada. Este mundo digital dos dispositivos de realidade digital mantém ainda uma distância em relação aos outros modos de representação do real, ele clama seu lugar, mas existe sempre tendo como sombra outra realidade exterior, da qual deve-se sair para entrar no mundo simulado. A realidade em questão nesses dispositivos é a realidade

da própria imagem, por isso esses dispositivos apenas refletem um novo regime representativo no qual as imagens tornam-se cada vez mais independentes e reais.

Segundo a definição de Baudrillard (1991), a realidade virtual não seria propriamente uma simulação, pois a realidade simulada é aceita como tal; o mundo virtual não finge ser o mundo “real”, ele se contenta em prover realidade e consistência às suas simulações agindo de modo a criar uma imersão sensorial que proverá uma saciedade perceptiva e poderá, somente nesse sentido, ser tomada como real. No momento em que uma simulação é percebida como simulação, ela deixa de afetar o princípio de realidade. A simulação, em Baudrillard, tem certo clamor realista, ela pretende se afirmar não como opaca, mas como transparente, ou seja, ela deve mostrar a realidade e o “real”. Para se diferenciar das animações e dos dispositivos de realidade virtual e as imagens computadorizadas de *300* precisariam, então, de ancorar-se em algo mais concreto, mais “real”. O diálogo com “real” se dá por dois vértices, pelo uso dos atores humanos e pelo hiper-realismo de suas sínteses. Se os atores fossem retirados, o filme seria nada mais que uma animação e, portanto, renunciaria à pretensão de simulação (no sentido baudrillardiano), deixando razoavelmente intacto o sistema representativo.

As animações, por mais convincentes e verossímeis que sejam, jamais podem colocar

em risco a noção de realismo, na acepção do realismo como uma representação correta do mundo. Em comparação com o cinema, por exemplo, a animação parece demasiadamente opaca e “irreal”. Por isso, somente quando o próprio cinema – que por tanto tempo quis ser uma janela para o mundo – começa a se livrar da tarefa de mirar o mundo e se contenta com as imagens produzidas em computador para criar um modo realista de apresentação, o regime representativo parece estar realmente alterando-se. Em *300* essa preferência pelo digital alcança novos níveis nos quais o parâmetro para a configuração do mundo representado são as próprias possibilidades das máquinas virtuais e os objetos representados já não precisam ser representações dos objetos, mas representações das representações.

O intuito das imagens computadorizadas, no filme em questão, é de ser realmente uma síntese, sintetizar todas as informações a ser representadas através do processo de troca da coisa pelos signos mais-do-que-reais que a representam. Como todo realismo, o hiper-realismo tem de mostrar as imperfeições dos outros modos de representação, denunciá-los como falsos ou ilusórios. Assim, o hiper-realismo pode tornar-se um modo correto de apresentação do mundo quando suas sínteses conseguem iluminar aspectos que somente as imagens digitais poderiam mostrar e, por isso, essas imagens sempre tem de exibir sua onipotência, sua capacidade de replicar perfeitamente movimentos

e objetos. Porém, ao mostrar as fraquezas e as limitações do cinema dito convencional, este cinema deixa de ser efetivamente “realista” e esse fascínio pelas possibilidades múltiplas de manipulação acaba por se tornar o paradigma, dando origem a um hiper-realismo.

3 Novos efeitos de real

Percebe-se como a realidade representada, nessa nova relação de opacidade e transparência, passa a ser constituída e aceita diferentemente e isso inclui uma nova definição de realismo, o hiper-realismo, no qual são acionados novos efeitos de real. O realismo, entretanto, apesar de toda a problemática inerente à sua dupla pretensão expressa no *slogan* “representação da realidade”, ainda pode nos servir. A contradição existe e marca as incongruências de suas pretensões estéticas e epistemológicas, pois em sua tentativa de ser um modo transparente de representação e ao mesmo tempo fornecer a melhor representação – ou seja, pressupor que os outros modos são ilusórios ou irreais – o realismo chega a um ponto em que a “pretensão epistemológica fracassa justamente onde é bem sucedida; e se o realismo confirma sua pretensão de ser uma representação do mundo correta e verdadeira, ele, assim, deixa de ser um modo estético de representação e fica fora da esfera da arte” (JAMESON, 1995, p. 162).

Porém, ao invés de tentar resolver essa contradição, seria interessante ver como os estilos realistas convivem com ela, ora pendendo

para a transparência de sua representação, ora para uma representação verdadeira e correta. De algum modo, qualquer tipo de realismo tem de se equilibrar nessa contradição e para isso a noção de transparência tem sempre de evoluir. Jaguaribe (2007) ressalta como a subjetividade do testemunho, contemporaneamente, passa a funcionar como uma garantia de autenticidade. Assim, no assumir de sua própria incapacidade de ser completamente transparentes, as obras autobiográficas criam sua própria noção realista, sendo o “real” justamente a subjetividade assumida do depoimento. No hiper-realismo de *300*, algo deverá então cumprir este papel, uma vez que as imagens geradas no computador são claramente artificiais, ou para usar a expressão de Bolter e Grusin (2007), hipermediadas.

Assim, haveria uma contradição aparente na relação de representação verdadeira de qualquer realismo e na hipermediação do filme *300*, pois o realismo pressupõe um nível de transparência, em tese, incompatível com imagens tão explicitamente mediadas. Bolter e Grusin, entretanto, não enxergam pares opostos nessa relação: o articular das duas lógicas da remediação – tanto o desejo por transparência (*immediacy*) quanto o excesso de mediações (*hypermediacy*) – revela um desejo de ultrapassar os limites da representação e atingir o real, um real definido a partir da experiência de observar que evocará uma resposta emocional imediata e, portanto, autêntica. Por isso, tanto os meios transparentes quanto os mais opacos conseguem produzir esse efeito.

As aplicações digitais transparentes procuram chegar ao real pela negação enfática do fato da mediação; as hiper mídias digitais procuram o real multiplicando a mediação até o ponto de conseguirem criar um sentimento de preenchimento, uma saciedade da experiência, que poderá então ser tomada como realidade (BOLTER; GRUSIN, 2007, p. 53, tradução nossa).²

Essa nova experiência de realidade inclui a nostalgia do real de Baudrillard (1991, 2002) que se manifesta na obsessão em fazer aparecer a realidade em seus signos mais concretos. De fato, é possível afirmar que a nostalgia pelo “real” gerou um desejo tão grande de aproximação dos objetos que perdeu em parte sua capacidade de acionar o efeito de real barthesiano. De acordo com Barthes (2004), o efeito de real se manifesta no realismo histórico do século XIX, no qual parte da estratégia da prosa realista era a descrição supérflua de objetos que não tinham qualquer função na narrativa a não ser clamar certa realidade, objetos que não dizem nada além de “nós somos reais”. A notação do insignificante é uma maneira de anular o caráter de representatividade dos objetos, de apresentar a verossimilhança como realidade e criar um “efeito de real.” Agora, o “real” parece de algum modo ter se dissipado na transparência e na visibilidade midiática e, cada vez mais, o mundo precisaria ser mediado para ser aceito como real.

Para Žižek (2003), a noção barthesiana talvez já não seja mais válida. Em um mundo em que predomina uma realidade construída

a partir de um universo artificialmente constituído, as representações transparentes não dão conta de atingir um efeito de real. Ao mesmo tempo, nossa demanda por “real” tem de ser abastecida de algum modo, para podermos pisar em algum terreno firme. Contraditoriamente, quando esse real nos é apresentado, como no caso da destruição das torres do *World Trade Center*, ele não consegue ser integrado à nossa realidade e temos de tomá-lo como um pesadelo fantástico, ou seja, “ao contrário do *effect du réel* barthesiano, em que o texto nos leva a aceitar como ‘real’ seu produto ficcional, neste caso o próprio Real, para se manter, tem de ser visto como um irreal espectro de pesadelo” (ŽIŽEK, 2003, p. 34). Para o autor esloveno, estamos completamente desancorados da realidade, ao tal ponto em que o “real” se torna o oposto da realidade que, doravante, será marcada pela simulação e pela virtualidade. Assim, quando o “real” nos surpreende, ele é visto como um pesadelo que assombra e desmitifica a nossa noção fantasiosa de realidade. O “real” torna-se mais do que deveria ser, ele impede que nós prossigamos com a nossa construção de realidade (na qual a fantasia ocupa parte importante) e nos força a (nos termos de Lacan) atravessarmos a fantasia. Ao atravessar a fantasia perdemos a separação – e o apoio que esta separação nos fornece – entre fantasia e realidade e por isso o “real”, como causador dessa junção, torna-se algo repulsivo, algo a ser evitado.

Neste ponto, podemos retomar o debate sobre o hiper-realismo, acrescentando então que um estilo hiper-realista agora já não precisa nem sequer dialogar com o “real”, agora ele mesmo excessivo em sua capacidade traumática, mas ele ainda precisa conformar alguma realidade representada bastante verossímil que não seja tomada como “irreal”. Decerto, desde a Antiguidade buscava-se uma autenticidade do real representado através da aproximação com a verossimilhança, porém, a partir do realismo histórico vemos surgir uma nova relação; o real quer ser a própria verossimilhança e a necessidade das formas contemporâneas de autenticar o real pode criar a ilusão que “real” e “verossimilhança” são termos sinônimos. Barthes destaca como na Antiguidade os dois não tinham pontos de contato, pois “o real não podia em nada contaminar a verossimilhança; primeiro porque a verossimilhança nunca é mais do que o opinável: está inteiramente sujeita à opinião (do público)” (BARTHES, 2004, p. 188).

O cenário contemporâneo fortemente marcado pela experiência da simulação e pela virtualização acaba então por produzir novos critérios de verossimilhança. Se o público determina em parte o que é verossímil, pode-se declarar que para um público para o qual a realidade simulada não é jamais irreal – pelo contrário, ela conserva capacidade de realidade, de ser vivida como uma experiência “real” – existem novas demandas de verossimilhança que se manifestam em dois eixos. Por um

lado, prossegue o apelo pelo signos do real que contamina a representação midiática na contemporaneidade e um tipo de cinema marcado pela nostalgia. Essa nostalgia – que é tanto de um “real” quanto de um sentido histórico – dá origem a um tipo de cinema chamado de hiper-real por Baudrillard e de nostálgico por Jameson². Em Baudrillard (1991) a nostalgia é pelo real que já não pode ser vivido e precisa ser cada vez mais consumido em representações hiper-realistas. Já em Jameson (1995; 2006; 2007) a própria nostalgia está em xeque, pois não se quer efetivamente vivenciar de novo aquilo que não pode ser vivido e tem de ser representado. A nostalgia não é pelo passado, mas por sua representação estereotipada e midiática, como se ele não fosse nada mais do que um conjunto consumível de imagens e signos. Para ambos pensadores, entretanto, essa nostalgia se manifesta de modo similar na obsessão em replicar minuciosamente os objetos, figurinos e imagens que permeia as reconstituições cinematográficas (seja em filmes “históricos” ou não).

Por outro lado, como no filme em questão, a simulação de real supera as limitações miméticas das imagens analógicas e apresenta, por exemplo, um novo grau de captura dos movimentos e de perspectiva. A nostalgia pelo real levada as últimas consequências torna-se, então, hiper-real. No computador, os signos do “real” podem

surgir tão perfeitamente copiados, os elementos, a luz e os ângulos podem ser tão ajustáveis que mesmo a nostalgia pelo real acaba por se render a um imperativo de perfectibilidade imposto pelas possibilidades infinitas do computador. Em *300*, esse imperativo faz com que finalmente haja uma vitória da máquina e as imagens passem a não se referir a nada, a não ser às próprias possibilidades digitais, aos tons, às cores e às texturas fantásticas e ao mesmo tempo impotentes fornecidos pelos *softwares*. Tendo a perfeição maquínica como paradigma, as imagens se filiam a outro critério de realidade, uma realidade simulada, percebida nos corpos perfeitos e no detalhamento hiper-realista. Ao mesmo tempo, esse caráter maquínico anula a capacidade de engajamento, retira o poder instigante e dialético das imagens e elas tornam-se “nem sequer objetos do fantasma humano, mera violência maquínica, incapaz de nos tocar.” (BAUDRILLARD, 2002, p. 131).

Nas imagens de *300* o fantasma realmente parece desaparecer, pois o filme abandona o diálogo mais profundo com o mundo empírico, não se quer mais uma ilusão que poderia dar a impressão de que as imagens que desfilam na tela fossem de algum modo capturadas da realidade. Perde-se a fantasmagoria quando o cinema deixa de ter qualquer capacidade ilusória e a realidade da tela não pode coincidir, nem por um momento, com

² Jameson afirma que não só o cinema nostálgico como também o romance histórico perdeu sua historicidade, pois ele “não pode mais se propor a representar o passado histórico, ele pode apenas ‘representar’ nossas ideias e estereótipos sobre o passado (que logo se transforma, assim, em ‘história pop’)” (JAMESON, 2007, p. 52).

uma visão da realidade imediata. O cinema hiper-real não possui fantasmagoria porque ele, como afirmou Adorno (1991 *apud* CRARY, 1992, p. 132) sobre a lanterna mágica, já não pode reclamar seu status de uma realidade *sui generis* que é ela mesma absoluta sem ter que renunciar a sua demanda de imagem do mundo. A artificialidade de sua construção já não se filia à *mimesis* do cinema e da fotografia, mas propõe novos modos de replicação no qual o mundo da representação não cria suas condições de existência no dialogar constante com o mundo empírico, como nos textos ficcionais típicos³. Assim, o hiper-realismo pode surgir como uma nova forma de conformação realista, pois, em um mundo que perdeu o “patos da distância”⁴, além de não ser necessária a ilusão estética, a ficção também já não precisa fingir a realidade, fazendo com que o mundo “entre parênteses” da representação dialogue constantemente com o mundo dado. A hipótese aqui sugerida é que o hiper-realismo de *300* consegue atingir esse efeito também por envolver novos modos de interação com a própria obra, um novo modo de representação além do cinema e mesmo da fotografia que exige novas demandas de real e de realidade.

4 Hiper-realismo sensorial

O hiper-realismo de *300* manifesta-se em um contexto em que a noção de realidade inclui a simulação. O mundo simulado, totalmente

artificial, se liga a uma experiência de realidade, de uma realidade marcada pela virtualização e na qual a simulação não é vista como algo falso, não é vista propriamente como simulação, mas se torna um modo autêntico de experiência do real. Essa simulação, para alcançar esse efeito, tem que se desligar das propriedades miméticas do cinema e da fotografia e propor novos modos de interação entre o espectador e a obra. Para conduzir essa hipótese usaremos duas comparações de inovações técnicas que alteraram não só o modo de representação mimética, mas que também criam novos códigos de realismo. A primeira é entre o filme preto-e-branco e o colorido. O filme preto-e-branco, ainda que pudesse criar ilusões de realidade, mantinha uma distância de nossa percepção de mundo, já o filme colorido tende a abolir essa distância.

O filme colorido, evidentemente, não é menos uma tradução, nem menos um registro e uma inscrição em outro meio: tende a não se colocar em primeiro plano como um sistema de representação ou a chamar a atenção para a sua distância da “realidade”, como faz a revelação em preto-e-branco. Esquecemos as diferenças entre os vários sistemas de cores quando estamos em qualquer um deles; e nos perdemos nas oposições múltiplas entre as cores individuais. Isso distrai nossa atenção da estranheza da nossa própria representacionalidade, o que não ocorre com a superfície cintilante da foto em preto-e-branco, que se apresenta como um objeto no mundo, uma estilização tanto *semelhante* quanto diferente do mundo. (JAMESON, 1995, p. 196-97)

³ Para mais detalhes entre a relação entre o mundo dado e o mundo “entre parênteses” da ficção, ver Iser (1991).

⁴ O termo é de autoria de Jean Baudrillard no texto *Tela Total* (2002).

Assim, de algum modo, as imagens computadorizadas de *300* rompem com a ilusão promovida pelo colorido e voltam a um estágio pré-cor no qual o sistema de representação já não pode ser ignorado. Suas sínteses não conseguem distrair a nossa atenção de sua representacionalidade, mas, ao mesmo tempo, como no filme preto-e-branco, conseguem guardar consistência e se apresentar como um modo, senão verdadeiro, pelo menos correto de representação. Devemos, contudo, ir um pouco mais adiante na nossa comparação, pois ao contrário do filme preto-e-branco em que os objetos do mundo apareciam mesmo como fantasmas – e aqueles objetos tinham de parecer com os objetos que nós manejamos cotidianamente –, em *300* os objetos simulados não se preocupam em parecer “reais”, se contentam em ser hiper-reais, tanto as lâminas resplandecentes quanto os mantos esvoaçantes que perfazem movimentos fisicamente impossíveis não querem ser cópias, mas duplos mais perfeitos, maquinicamente perfeitos. Nos cenários, essa distância do cinema tradicional é ainda mais flagrante, pois há um desnudamento de sua artificialidade só comparável ao teatro ou uma experiência mais radical do cinema como nos dois filmes da trilogia americana do cineasta dinamarquês Lars Von Trier, “Dogville” e “Manderlay”.

Nos filmes de Von Trier, contudo, esse desnudamento promove uma espécie de recuperação do olhar, chama a atenção para

a função do espectador como responsável por completar o sentido, ativa a função imaginativa, como num texto escrito em que o leitor deve completar com imagens aquilo que está em palavras. Mais do que isso, o conteúdo dos filmes deve de algum modo sustentar a representação, sem a necessidade da ilusão promovida pelos cenários. Assim, a opção estética se integra ao conteúdo e ao modo de fruição com o material proposto pelo cineasta. Em *300* há, contudo, novas relações de observação e de fruição, pois a integração da forma com o conteúdo segue a direção de imersão no filme. Ao invés de um espectador que dialoga com o filme e do qual o filme mesmo prescinde para completar o sentido, vemos uma fruição típica do entretenimento, uma imersão que celebra o caráter hipnotizante de uma obra que parece fascinada com sua capacidade de produzir imagens espetaculares.

O filme exacerba assim a já incômoda antinomia feita na história em quadrinhos entre os persas e os espartanos. Os persas – curiosamente o povo que deu origem aos iranianos – são apresentados como uma mistura impura de raças e etnias, como um bando selvagem e sem valores aos quais se opõem os valorosos e puros espartanos e seu rígido código moral e ético. O maniqueísmo dessa oposição visa também marcar claramente os vilões, o impuro e bárbaro exército persa, e os heróis, comandados pelo bravo, puro e quase invencível Leônidas. Tem-se, então, não mais uma relação complexa, nem sempre amigável e fácil com a obra e seu conteúdo, como no caso dos

filmes do cineasta dinamarquês. Em *300* o mundo exterior não só é eliminado pela sua ausência na tela, a própria subjetivação do olhar não entra em jogo, o olhar surge como um modo de imersão sinestésica que não precisa decodificar e nem interpretar. Abre-se espaço para outra fruição, para um deslumbramento com as imagens e os efeitos sinestésicos que esse tipo de cinema pode causar.

Atrás da imagem, não se esconde mais um fantasma humano e sim um fantasma maquínico e por isso a imagem tem de ser hiper-realista, perfeitamente manipulada, sem possibilidade de interação dialética, ela tem de acionar o dispositivo de máquina onde falha o homem, visa sempre corrigir aquilo de imperfeito que garante a subjetivação do olhar. A possibilidade inaugurada pelo uso total da imagem computadorizada é a da eterna correção, que para Baudrillard “provoca no ‘criador’ uma vertigem de interação com o próprio objeto, ao mesmo tempo que a ansiosa vertigem por não ter ido até os limites tecnológicos das suas possibilidades.” (BAUDRILLARD, 2002, p. 131). Ao atender o clamor por perfeição da máquina virtual, nos colocamos como objetos de sua vontade e, por isso, Baudrillard (2002) afirma que ela nos fala e nos pensa.

Assim, nessa nova relação proposta pelo cinema hiper-real, diferentemente da fotografia ou do que pensávamos ser o cinema, o olhar pode ser substituído por uma sensação. As imagens de

300 fazem parte de um novo regime em que a vida na tela torna-se padrão e por isso podemos “entrar” na tela, viver a simulação como uma experiência real. Essa imagem-vídeo, contudo, não opera exatamente como os dispositivos da realidade virtual, apesar de ambas induzirem a uma imersão. Na realidade virtual, propõe-se efetivamente uma interação tátil maquínica, já a imagem-vídeo apenas suscita uma interação diferenciada, mas a imagem não quer tornar-se um objeto (um holograma), pois ela pode ser real mesmo estando restrita ao encarceramento de duas dimensões. Aliás, a imagem-vídeo de *300* tem menos profundidade de campo que as imagens produzidas no cinema convencional. Não é por produzir uma sensação de realidade tridimensional que ela torna-se real, mas porque apresenta um novo modo de configurar as dimensões.

Essa nova relação sensorial proposta pelo cinema hiper-real nos leva à segunda comparação, esta com um instrumento de produzir imagens que virtualmente desapareceu (principalmente do nosso imaginário), o estereoscópio. O estereoscópio, durante algumas décadas do século XIX, tornou-se um objeto de grande apelo popular em uma era pré-cinema. Segundo Crary (1992), esse instrumento refletia tanto o anseio por novas possibilidades de representação que pudessem superar a imobilidade da fotografia como o desejo por um novo modo de fruição das imagens. Para o autor, esse novo modo de fruição estava relacionado

às constantes pesquisas e especulações filosóficas sobre a visão que estavam em curso em meados do século XIX e que, entre outras coisas, propuseram uma separação dos sentidos. Mais do que um modo de representação do mundo (uma vez que ele usava fotografias para seu funcionamento), o estereoscópio era um instrumento que tentava potencializar os efeitos do olhar, um fruto do isolamento da visão como sentido. Ao explorar as novas possibilidades do visível, o estereoscópio, como a imagem-vídeo, propunha uma imersão na própria imagem e na própria ilusão. Em ambos os casos, porém, não é a ilusão de representação “realista” o atrativo – Crary destaca como era precária a capacidade ilusória do aparelho, mesmo em comparação com a lanterna mágica – mas a possibilidade de explorar novas potencialidades da visão como sentido.

De certo modo, assim como o estereoscópio não descendia da fotografia, esse cinema hiper-real parece não descender do cinema, mas de uma nova demanda de observação e de experiência sensorial do olhar. Como bem destaca Crary (1992), há uma diferença entre o espectador e o observador, e ele escolhe o segundo termo pois este remete a uma ação mais ativa em relação ao objeto (como no uso da expressão “observar as regras”). Portanto, percebe-se que o observador do século XXI, submetido cada vez mais a experiências sensorialmente mais intensas com a sua visão (nas telas do computador, nos videogames, nos dispositivos de realidade virtual), estabelece uma nova

relação com o objeto a ser olhado, uma relação mais mágica – no sentido de mais fascinante e fascinada com as possibilidades de seu desdobramento – e imersiva. Uma relação que ao mesmo desperta novas funções do olhar e enfraquece outras.

Referências

- BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. 1 ed. São Paulo: Brasiliense, 2004.
- BAUDRILLARD, Jean. **A troca impossível**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.
- _____. **Power inferno**. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- _____. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'água, 1991.
- _____. **Tela Total**. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- BENJAMIM, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Obras escolhidas Vol. 1. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation**. Cambridge: MIT Press, 2007.
- CRARY, Jonathan. **Techniques of the observer**. Cambridge: 1992, MIT Press.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2002.
- _____. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naif, 2007.
- GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. Imaginário e virtualidade: as estratégias miméticas no épico “300”. **E-Compos**, Brasília, v. 11, n. 3, dez. 2008. Disponível em <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/302>>. Acesso em: 12 jun. 2008.
- ISER, Wolfgang. **O fictício e o imaginário**. 3. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

JAGUARIBE, Beatriz. **O choque do real**: estética, mídia e cultura. São Paulo: Rocco, 2007.

JAMESON, Fredric. **A virada cultural**: reflexões sobre o pós-modernismo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

_____. **Marcas do visível**. Rio de Janeiro: Graal, 1995.

_____. **Pós-modernismo**: a lógica cultural do capitalismo tardio. 2. ed. São Paulo: Ática, 2007.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

ŽIŽEK, Slavoj. **Bem vindo ao deserto do real!** São Paulo: Boitempo, 2003.

300. Direção: Zack Snyder. Produção: Mark Canton, Bernie Goldmann e outros. Intérpretes: Gerard Butler, Rodrigo Santoro, David Wenham, Vincent Regan, Lena Headey. EUA: Warner, 2006. 1 filme (117 min.)

300's sensorial hyper-realism

Abstract

This article attempts to determine the qualities and characteristics of a specific type of cinematic representation that makes extensive use of computer-generated images. It is considered that the use of such an imaging technique is a good indicator of a new stage of the representative system in which the image takes up new and privileged space. Still in this direction, and aligned with the new status of pictures, new peculiarities in the construction of reality that problematize the issue of realism. From these new constructions of reality and the new status of the image, it is proposed an outline of the definition of a new style of representation called hyper-realism.

Keywords

Hyper-realism. Representation. Digital images.

El hiper-realismo sensorial de 300

Resumen

Este artículo intenta determinar las cualidades y características de un tipo específico de la representación cinematográfica que hace uso extensivo de las imágenes generadas por la computadora. Se considera que el uso de esta técnica de imagen es un buen indicador de una nueva etapa del sistema representativo en que la imagen ocupa un espacio nuevo y privilegiado. Aún en esta dirección, y en consonancia con la nueva situación de las imágenes, surgen peculiaridades en el proceso de construcción de la realidad. A partir de estas nuevas construcciones de la realidad y del nuevo estatuto de la imagen, se propone un esquema de la definición de un nuevo estilo de representación llamado hiper-realismo.

Palabras clave

Hiper-realismo. Representación.
Imágenes digitales.

Recebido em:

28 de setembro de 2009

Aceito em:

27 de abril de 2010

Expediente

A revista E-Compós é a publicação científica em formato eletrônico da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós). Lançada em 2004, tem como principal finalidade difundir a produção acadêmica de pesquisadores da área de Comunicação, inseridos em instituições do Brasil e do exterior.

E-COMPÓS | www.e-compos.org.br | E-ISSN 1808-2599

Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Brasília, v.13, n.1, jan./abr. 2010.

A identificação das edições, a partir de 2008, passa a ser volume anual com três números.

CONSELHO EDITORIAL

Afonso Albuquerque

Universidade Federal Fluminense, Brasil

Alberto Carlos Augusto Klein

Universidade Estadual de Londrina, Brasil

Alex Fernando Teixeira Primo

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil

Alfredo Vizeu

Universidade Federal de Pernambuco, Brasil

Ana Carolina Damboriarena Escosteguy

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Brasil

Ana Sílvia Lopes Davi Médola

Universidade Estadual Paulista, Brasil

André Luiz Martins Lemos

Universidade Federal da Bahia, Brasil

Ângela Freire Prysthon

Universidade Federal de Pernambuco, Brasil

Antônio Fausto Neto

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Brasil

Antonio Carlos Hohlfeldt

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Brasil

Arlindo Ribeiro Machado

Universidade de São Paulo, Brasil

César Geraldo Guimarães

Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil

Cristiane Freitas Gutfreind

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Brasil

Denilson Lopes

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil

Eduardo Peñuela Cañizal

Universidade Paulista, Brasil

Erick Felinto de Oliveira

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

Francisco Menezes Martins

Universidade Tuiuti do Paraná, Brasil

Gelson Santana

Universidade Anhembi/Morumbi, Brasil

Goiamérico Felício

Universidade Federal de Goiás, Brasil

Hector Ospina

Universidad de Manizales, Colômbia

Herom Vargas

Universidade Municipal de São Caetano do Sul, Brasil

Ieda Tucherman

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil

Itania Maria Mota Gomes

Universidade Federal da Bahia, Brasil

Janice Caiafa

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil

Jeder Silveira Janotti Junior

Universidade Federal da Bahia, Brasil

João Freire Filho

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil

John DH Downing

University of Texas at Austin, Estados Unidos

José Luiz Aidar Prado

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil

José Luiz Warren Jardim Gomes Braga

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Brasil

Juremir Machado da Silva

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Brasil

Lorraine Leu

University of Bristol, Grã-Bretanha

Luiz Claudio Martino

Universidade de Brasília, Brasil

Maria Immacolata Vassallo de Lopes

Universidade de São Paulo, Brasil

Maria Lucia Santaella

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil

Mauro Pereira Porto

Tulane University, Estados Unidos

Muniz Sodre de Araujo Cabral

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil

Nilda Aparecida Jacks

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil

Paulo Roberto Gibaldi Vaz

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil

Renato Cordeiro Gomes

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Brasil

Ronaldo George Helal

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

Rosana de Lima Soares

Universidade de São Paulo, Brasil

Rossana Reguillo

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores do Occidente, México

Rousiley Celi Moreira Maia

Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil

Samuel Paiva

Universidade Federal de São Carlos, Brasil

Sebastião Albano

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Brasil

Sebastião Carlos de Moraes Squirra

Universidade Metodista de São Paulo, Brasil

Simone Maria Andrade Pereira de Sá

Universidade Federal Fluminense, Brasil

Suzete Venturrelli

Universidade de Brasília, Brasil

Valério Cruz Brittos

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Brasil

Veneza Mayora Ronsini

Universidade Federal de Santa Maria, Brasil

Vera Regina Veiga França

Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil

COMISSÃO EDITORIAL

Felipe da Costa Trotta | Universidade Federal de Pernambuco, Brasil

Rose Melo Rocha | Escola Superior de Propaganda e Marketing, Brasil

CONSULTORES AD HOC

João Maia | Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

Sandra Gonçalves | Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil

Mayra Rodrigues Gomes | Universidade de São Paulo, Brasil

Gisela Castro | Escola Superior de Propaganda e Marketing, Brasil

João Carrascoza | Escola Superior de Propaganda e Marketing, Brasil

Luciana Pellin Mielniczuk | Universidade Federal de Santa Maria, Brasil

Irene de Araújo Machado | Universidade de São Paulo, Brasil

Hermilio Pereira dos Santos Filho | Pontifícia Universidade Católica, Brasil

Benjamim Picado | Universidade Federal Fluminense, Brasil

Maria Apaecida Baccaga | Escola Superior de Propaganda e Marketing, Brasil

Rogério Ferraraz | Universidade Anhembi Morumbi, Brasil

Bruno Souza Leal | Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil

REVISÃO DE TEXTO E TRADUÇÃO | Everton Cardoso

EDITORIAÇÃO ELETRÔNICA | Roka Estúdio

COMPÓS | www.compos.org.br

Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação

Presidente

Itania Maria Mota Gomes

Universidade Federal da Bahia, Brasil

itania@ufba.br

Vice-presidente

Julio Pinto

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Brasil

julio.pinto@pucminas.br

Secretária-Geral

Ana Carolina Escosteguy

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Brasil

carolad@puccrs.br