Hologramas e artistas mortos: uma experiência de quase vida? [1]

Samara KALIL[2]
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

Resumo

Este artigo objetiva entender como em um contexto tão visual e tecnológico são explorados os conceitos de morte, corpo, presença e representação por meio da projeção de hologramas de artistas falecidos, transitando entre fronteiras e contratos. Debruçamo-nos sob os hologramas do artista Ronnie James Dio e nos questionamos sobre que imagem é essa. Fizemos um paralelo com os conceitos abordados utilizando como base as teorias de Belting (2015) sobre presença icônica. Por fim, consideramos que trata-se de uma imagem não física, não palpável, tridimensional e ativada pela tecnologia e pela consciência antropológica e cultural.

Palavras-chave: holograma; morte; presença; corpo, imagem.

Apresentação

As discussões em torno de questões relacionadas às imagens do corpo humano (internas e externas) e suas representações não são novidade em áreas como a psicanálise, psicologia e antropologia. Ao longo do tempo e em cada cultura e/ou civilização, diferentes formas de envolvimento e tecnologias se fizeram e fazem presentes, em especial, quando o corpo não existe mais no plano físico. Ou seja, vida e morte são questões (filosóficas) que permanecem ao longo do tempo. É uma inquietação da humanidade – vide inscrições pré-históricas, pirâmides do Egito etc. Representar o corpo que já não está mais entre nós, independentemente do motivo, segue sendo uma constante.

Diante do exposto, gostaríamos de direcionar nosso estudo para um momento de ruptura da contemporaneidade. Um momento em que as imagens dos corpos e suas presenças não mais experimentam uma conversão em ídolos fixos, artes elitistas ou qualquer outra forma material ou simbólica de poder, mas sim são visuais e em movimento – animadas pela era digital.

[1] Trabalho apresentado GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do XVII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

[2] Doutoranda em Comunicação Social (PUCRS), Mestre em Comunicação Social (PUCRS), Esp. Jornalismo - Gestão de Novas Mídias (ESPM/Sul) e Jornalista (UPF), e-mail: samarakalil@gmail.com.

Identificamos que a indústria audiovisual do entretenimento há algum tempo explora as temáticas corpo, morte, presença e representação. O cinema, com o gênero ficção científica, mais em específico, o faz com maestria. Em décadas anteriores, com os recursos disponíveis, representava androides, sistemas computacionais com inteligência artificial, imersão humana em máquinas, cenários futurísticos e muitos outros recortes. O contrato com o espectador era literalmente de ficção, algo incabível ou, pelo menos, anos luz do tempo em que ele estava.

Amparado pelo avanço tecnológico, em especial no que tange as formas de produção da imagem (equipamentos, *softwares* etc), o cinema segue trazendo e trabalhando em suas produções e narrativas as mesmas questões. Filmes em terceira dimensão, personagens e cenários digitais são algumas das técnicas utilizadas. Os seriados, em evidência hoje, igualmente seguem essa linha. Mas, o que chama atenção é que, com a rapidez do avanço tecnológico, realidade e ficção estão se confundindo, inquietando ainda mais as pessoas sobre as temáticas já expostas e mexendo com os sentidos e os sentimentos, que vão além do contrato cinematográfico.

Para tentar problematizar e apresentar mais claramente o assunto a ser tratado, trazemos para essa introdução o episódio *Be Right Back* (2013), escrito por Charlie Brooker, da série *Black Mirror*. Entendemos que nele as fronteiras entre corpo, morte e presença são evidenciadas e aguçadas. Por ter uma característica muitas vezes crítica ou apontar comportamentos e possibilidades em um futuro tecnológico próximo, *Black Mirror*, mesmo sendo uma obra de ficção, nos parece uma produção audiovisual relevante para fazer uma primeira aproximação com essa perspectiva. O episódio conta a história de um casal que se muda para o campo. Logo após a mudança, o marido morre. Grávida, a esposa experimenta um serviço de inteligência artificial que permite que as pessoas permaneçam em contato com falecidos por meio do carregamento dos últimos perfis de comunicação *online* e redes sociais. Dessa forma, foi possível recriar seu marido virtualmente. Em um primeiro momento, há a troca de mensagens instantâneas. Depois, com voz sintetizada, conversas telefônicas. Por último, a empresa envia um corpo de carne sintética (androide), que é ativado pela protagonista.

O que o episódio retrata é um processo bem complexo de morte física do corpo, animação virtual por meio de arquivos e materialização do virtual (se assim podemos dizer), ou seja, o corpo que volta à vida na forma física, mas que não é carne e osso – talvez alimentando um desejo inconsciente dos que ficam. Todavia, sendo bem realistas,

o corpo sempre morre. O que ficam são as representações animadas pelos vivos – estátuas, fotografias, objetos e arquivos. Os arquivos (ou rastros), no caso, representam e podem representar uma pessoa. Não são materiais, são digitais, arquivados privadamente ou postados publicamente e sujeitos aos algoritmos dos sistemas/aplicativos que temos acesso hoje. Na história *Be Right Back*, perfis, arquivos pessoais e movimentos na rede possibilitaram a reanimação e ativação do marido morto, rompendo uma fronteira entre morte e vida.

A princípio, androides não circulam entre nós na esfera privada, como acontece no episódio. Nem é possível ativar alguém, mesmo que virtualmente, por meio de seus rastros digitais. Mesmo assim, essa possibilidade parece estar muito mais próxima do que em décadas anteriores, o que permite uma reflexão, de certa forma, mais estreita sobre o que poderá acontecer dentro de alguns anos, uma vez que arquivos digitais nossos e de milhares de pessoas já estão na rede e que a tecnologia não mede esforços em avançar – nem a ficção em nos avisar disso.

Inicialmente, nos perguntamos: quais as fronteiras de permanência e ausência dos falecidos hoje, que deixam, por exemplo, seus rastros na rede e poderiam com esses alimentar uma presença? Difícil, por enquanto, de responder. Contudo, gostaríamos de destacar outras formas de presença e representação em evidência na mídia, que impressionam e são ativadas por meio de arquivos: os hologramas de artistas mortos.

Buscaremos, assim, entender como a tecnologia audiovisual da imagem em holograma resgata as inquietações humanas de vida, morte e presença por meio de um espetáculo ao vivo, que não é cinematográfico e que evoca não personagens, mas artistas da música que já se foram, materializando não fisicamente a imagem desses e possibilitando ao público (hoje, amanhã, para sempre?) experiências de quase vida de quem nunca mais estará entre nós, na sua melhor *performance* e onde mais se consagrou: o palco. Indagamos: Que presença e representação é essa que mobiliza públicos imensos? O que alimenta essa presença e o desejo de reanimação? Que imagem é essa?

Para o recorte deste artigo, escolhemos em um primeiro momento entender como corpo, morte, imagem e tecnologia se entrelaçam na contemporaneidade, por meio de conceitos relacionados à representação e presença. Com isso, buscaremos mostrar que tipo de olhar estaremos propondo para tentar entender as questões levantadas[3]. Após, nos parece importante entender o que são os hologramas. Por fim, utilizando o aporte teórico

[3]As traduções de trechos e citações foram realizadas pela autora deste artigo.

exposto, apresentaremos nossas considerações, tendo como objeto de estudo o holograma de Ronnie James Dio[4] que foi construído com materiais digitais disponíveis, dez anos após a sua morte.

Corpo, morte, imagem e tecnologia

Debray (1993, p.20) afirma que "O nascimento da imagem está envolvido com a morte". O autor comprova isso mostrando que a morte física foi o primeiro canal para a constituição de uma imaginação plástica. Ele explica que na antiguidade a maioria das produções não eram para serem vistas pelos vivos – um exemplo são as pirâmides do Egito, que eram fechadas. Hoje, ao contrário, as imagens são expostas. Estamos, na que o autor classifica de Era Visual.

No raciocínio desenvolvido por Debray (1993), a relação da imagem com a morte é oriunda das diversas formas de culto aos antepassados, em uma tentativa de sobrevivência dos mesmos, por imagem. Ele explica que na cultura grega, por exemplo, a palavra "ídolo vem de *eidolon*, que significa fantasma dos mortos, espectro, e somente em seguida, imagem, retrato". (DEBRAY, 1993, p.23). Com isso, podemos trazer a ideia de representação, pois primitivamente os antigos já substituíam, de alguma forma, os corpos por figuras representativas do defunto.

> Representar é tornar presente o ausente. Portanto, não é somente evocar, mas substituir. Como se a imagem estivesse aí para preencher uma carência, aliviar um desgosto (DEBRAY, 1993, p.38).

O cadáver humano não é um ser vivo, mas também não é uma coisa. Para Debray (1993, p.29) é uma presença/ausência. Tal relação gera, na visão do autor, tamanha inquietação que os vivos precisam de uma contramedida, que seria a "imagem do inominável, um duplo do morto para mantê-lo vivo e, por efeito indireto, deixar ver esse não-sei-o-quê em si, deixar de se ver a si mesmo como quase nada" (DEBRAY, 1993, p.29). Isso, em alusão a um espelhamento de quem fica e em um processo quase de

[4] Ronnie James Dio faleceu em 16/05/2010, aos 67 anos, de câncer no estômago. Ícone do heavy metal, ele foi vocalista das bandas Dio, Black Sabbath e Heaven & Hell. Fonte: https://goo.gl/iD5XSZ - Acesso em 27 de jun 2017.

liberação na confecção da imagem do outro: "nós opomos à decomposição da morte a recomposição pela imagem" (DEBRAY, 1993, p.30). Dessa forma, o autor sugere os limites da Era Visual[5]: "O visual começa logo que adquirimos poder suficiente sobre o espaço, o tempo e os corpos para deixar de temer sua transcendência" (DEBRAY, 1993, p.37). Fazendo uma leitura simbólica das imagens, por meio da cultura do olhar, Debray (1993, p. 39), constata que: "Enquanto houver morte, haverá esperança – estética".

A relação do corpo com a tecnologia, no que tange as experiências visuais toma uma nova dimensão no momento em que a técnica e a experiência no mundo tecnológico atual não são mais somente um prolongamento do braço humano. De encontro a essa perspectiva, Martins (2011, p. 18) constata que "a técnica atravessaria o humano, investindo-o, produzindo também o braço e ameaçando produzir o homem por inteiro". Ele estuda a crise da cultura na contemporaneidade e reserva um olhar especial para o corpo e suas imagens. Segundo o autor, "a experiência contemporânea se constitui na fusão da *techné* com a *bíos"* (MARTINS, 2011, p.179). Trata-se de uma imersão da técnica na vida das pessoas por meio de biotecnologias e engenharias genéticas. "Podemos dizer que a tecnologia alimenta o mito do corpo perfeito e do seu prolongamento biológico para lá dos limites de uma vida". (MARTINS, 2011, p.179). Martins (2011) inclui aí a cultura técnica, a inteligência artificial e, até mesmo, uma ideia de pós-humano.

> A imagem tecnológica é redundante relativamente ao mundo. Nessa redundância gera-se um outro corpo (Benjamin). A nova silhueta não é a de um corpo de carne; é antes de uma infinidade de píxeis (polígonos). Ao tomar forma, a nova imagem de corpo exorbita para um novo plano da realidade. O corpo passa, então, a fazer parte daquilo a que Vattimo (1992:14) chama o mundo das mercadorias, das imagens, o mundo fantasmagórico dos *mass media*. Histericamente emana do corpo (de um corpo esgazeado, entenda-se), a nova imagem do corpo é ela própria um outro corpo do mesmo corpo (MARTINS, 2011, p.180).

Para Martins (2011), esse corpo, no caso, representaria uma legião de corpos, uma superação da referência de um organismo humano uno. Assim, ele trabalha com o

[5] Debray aponta três formas de entender as imagens ao longo do tempo, que podem ser classificadas em eras – do Ídolo, da Arte e do Visual. Elas não tratam de naturezas dos objetos, mas de tipos de apropriação pelo olhar. As três agem conjuntamente, se justapõem e reativam umas às outras.

conceito de corpo exorbitante, que apesar de toda a euforia e excitação que emana, ainda é inanimado e sem alma. Mas, mesmo entendendo que "[...] a imagem de produção tecnológica resulta num crescente anestesiamento da vida, ou por outra, numa crescente congelação dissimulada do mundo" (MARTINS, 2011, p.180), o autor frisa que o corpo tecnológico não é sinônimo de liberdade como aparenta a tecnologia prometer. Martins (2011, p.181), na sua análise, visualiza que o corpo que se consome em imagem, categorizado como mercadoria e que em imagem consuma a vida, perdeu a unidade e a integridade das certezas. "A utopia da abolição da morte pela permanência do corpo (Sicard, 2003) inventou novos corpos, num jogo quase alucinado de cópias múltiplas de um mesmo original". (MARTINS, 2011, p.181).

Na perspectiva de Martins (2011), aparece um conflito: a própria ideia de imortalidade se desligou da permanência de um corpo singular quando passamos a ter cópias e réplicas que se confundem com o que ele chama de inédito. Seriam para ele, simulacros de um corpo original, em um "processo de permanente hemorragia do sentido" (MARTINS, 2011, p.182). Em referência aos estudos de Walter Benjamin sobre reprodutibilidade técnica, Martins (2011, p.182), aponta:

> A reprodução técnica do corpo representa um processo novo, em evolução permanente. Podemos dizer que a superação do caráter único do corpo é hoje não apenas uma forma de arte, como também uma preocupação que apaixona as massas modernas. Um único elemento ausente da obra de arte reproduzida é neste corpo um elemento omnipresente: o aqui e o agora são confundidos com um dom de ubiquidade, sendo esta, por definição, se não trans-humana ou pós-humana, por certo inumana (MARTINS, 2011, p.182).

O autor conclui, portanto, que quando o corpo se metamorfoseia em um ser inteiramente digital, ele ganha uma vida impulsionada pelas novas tecnologias, que não é de carne, mas que possui, sim, uma alma. "É um corpo sem órgãos, mas reanimado e estimulado por emoções cibernéticas" (MARTINS, 2011, p.182). Trata-se, assim, de um novo imaginário, onde "predomina a ideia de intercorporalidade, de diversidade, de fragmentação do corpo, aparentemente recombinável num infindável jogo de possibilidades" (MARTINS, 2011, p.184).

Desta forma, na era dos meio digitais, a visão de Belting (2010, p.49) sobre as imagens nos parece pertinente. Para ele, a discussão em torno somente de um meio portador não parece corresponder à situação. No caso de um meio que propriamente é sem corpo, se anula o vínculo físico entre imagem e meio. Ou seja, "As imagens digitais se encontram armazenadas de maneira invisível, como uma base de dados. Qualquer que seja sua localização, ela relaciona com uma matriz, que já não é uma imagem" (BELTING, 2010, p.49).

> Meio aqui deve se entender não tanto no sentido habitual como no sentido de um agente através do qual se transmitem as imagens, enquanto que corpo se refere tanto ao corpo performativo como ao receptor de que as imagens dependem como de seu meio (BELTING, 2015, p. 153).

Quando buscamos autores que dessem conta de explicar/entender as imagens e sua multiplicidade de significados, espectros e propósitos, que envolvessem também a era digital e as novas tecnologias, vimos em Belting (2015) um caminho interessante. O autor se propõe a estudar as imagens em curso por meio de um novo tipo de iconologia – vinculando o passado e o presente da vida das imagens. Belting (2015) trabalha com uma abordagem em torno de três termos ou grandes categorias – imagem, meio e corpo – que juntos, possibilitam a leitura de outros determinantes icônicos, antes não explorados – W.J.T. Michell trazia a tríade imagem, texto e ideologia para pensar as imagens, por exemplo. Ele defende que:

> As imagens não estão unicamente na parede (ou em uma tela), nem somente em nossa cabeça. Não existem por si mesmas, e sim tomam lugar; tomam posição sejam imagens em movimento (o que seria muito óbvio), ou não. Sucedem através de transmissão e percepção (BELTING, 2015, p.153).

Belting (2015) defende um enfoque antropológico - não etnológico - para entender as imagens, afirmando que o discurso atual sobre as imagens carece de visões sobre *o que* são as imagens e sobre *como* elas funcionam. Com isso, desenvolve a sua tríade.

> o *que* de uma imagem (a questão do que a imagem desempenha como imagem ou ao que ela se refere como imagem) é dirigido pelo *como* em que se transmite sua mensagem. De fato, o como é frequentemente mais difícil de distinguir que o *que*; é a essência de uma imagem. Mas o como, por sua vez, está em grande medida formado pelo meio visual em que se reside uma imagem (BELTING, 2015, p. 155 – grifos do autor).

Posto isso, imagem e meio são fundamentais para entender as imagens hoje. O meio, no caso, faz papel de portador ou hóspede. Dessa forma, Belting (2015, p.155) afirma que "não há imagens visíveis que nos cheguem sem mediação" e uma questão delicada relacionada à materialidade das imagens é trazida: "As imagens físicas são físicas devido aos meios que utilizam, mas o físico já não pode explicar as tecnologias atuais" (BELTING, 2015, p.155). Sendo assim, entendemos que a materialidade não dá mais conta dos meios hoje.

> Um meio é forma, ou transmite a mesma forma que percebemos as imagens. Mas a medialidade de forma alguma pode ser reduzida à tecnologia. Os meios usam técnicas simbólicas através da quais transmitem imagens e as gravam na memória coletiva (BELTING, 2015, p. 155-156).

Assim como Debray, Belting (2015) estuda as imagens dos mortos. De acordo com ele, as sociedades arcaicas tinham a experiência com a imagem vinculada a rituais. “As imagens ocupavam o lugar abandonado pela pessoa que morreu” (p.158). Mas, ao longo do tempo, houve um desenvolvimento do agente de encarnação/do meio e uma analogia corporal (ou “intercâmbio simbólico”, nas palavras de Baudrillard, relembra o autor) entre meio e imagem ficou mais evidente: “A imagem dos mortos, no lugar do corpo que não está mais ali, o corpo artificial da imagem (o meio), e o corpo em busca dos vivos interferiram na criação da presença icônica frente a presença corporal”. (BELTING, 2015, p.158).

Dessa percepção, gostaríamos de considerar a produção de imagens de artistas mortos por meio de hologramas, em shows de música. Assim como Belting (2015, p.157),

acreditamos que o consumo de imagens na atualidade aumentou em um grau sem precedentes, mas a experiência com as imagens dos mortos acabou perdendo sua importância em seu conjunto. Parece-nos haver nessa forma de representação – hologramas – algo importante a ser analisado. São imagens que não estão representadas digitalmente em telas, como no cinema e na televisão, mas que ao vivo, em um palco, apesar da limitação do espaço de projeção, provocam ao nosso ver essa presença icônica, com toda uma carga simbólica e de interação.

Uma ausência visível: a presença icônica

Em seus estudos sobre a presença icônica, Belting (2015, p.163) entende que as imagens vivem tradicionalmente da ausência do corpo. A ausência, neste caso, como uma substituição da ausência do corpo, mas com um tipo diferente de presença. A presença icônica, todavia, mantém a ausência de um corpo e o converte no que devemos chamar de ausência visível.

> As imagens vivem do paradoxo de representar a presença de uma ausência ou vice-versa (o que também se aplica a telepresença nas mídias atuais). Esse paradoxo, por sua vez, se baseia na prática de relacionar a presença com a visibilidade. Os corpos estão presentes porque são visíveis [...]. Quando corpos ausentes se fazem visíveis em imagens, utilizam uma visibilidade vicária (BELTING, 2015, p.163).

Segundo Belting (2015, p.163), existe a necessidade de um meio apropriado para que a visibilidade de um corpo se faça visível, uma vez que as imagens só estão presentes devido a e através de suas mídias, mas representando uma ausência de que são imagens. “O aqui e o agora de uma imagem, sua presença, em um certo grau se baseia no meio visual que ela reside”. Ausência e presença são reestabelecidas: “os meios estão presentes como se fossem corpos, enquanto as imagens não”. O autor pontua: “as imagens estão presentes nas mídias, mas representam uma ausência, que se faz visível. A animação significa que abrimos a capacidade de um meio para a transmissão de imagens”. Com isso, ele destaca que:

> As novas tecnologias da visão, porém, introduziram uma certa abstração na nossa experiência visual, já que somos capazes de controlar a relação existente entre uma imagem e seu modelo. [...] O velho espetáculo das imagens sempre mudou quando a grande tela se volta a abrir no cenário e mostra os últimos meios visuais em questão. O espetáculo obriga sua audiência a aprender novas técnicas de percepção e com isso a dominar novas técnicas de representação (BELTING, 2015, p.164).

Dominar novas técnicas de representação não é um problema para o espetáculo. Muito menos para a indústria do entretenimento. O que precisa ser estabelecido é o contrato com o espectador diante desses recursos. E, se tratando de vida e morte, uma porta que nunca foi fechada, do inconsciente antropológico, parece se expandir ainda mais.

Entretenimento, presença e hologramas

Hologramas são projeções tridimensionais. A característica tridimensional, segundo Hofer (2011, p.233), é o que faz com que a imagem seja percebida de forma diferente de outras formas de imagem – como fotografia, vídeo em tela e outros – e suas origens são vinculadas às ilusões de óptica.

Hofer (2011, p.233), ao analisar as projeções holográficas da banda Gorillaz[6], faz um recorte histórico dessa tecnologia e remonta que desde o século XVI a fascinação popular por esse tipo de tecnologia já podia ser constatada. Para ela, a chamada "câmera obscura", inventada pelo italiano Giambattista dela Porta, foi a precursora. O inventor apresentava *performances* para o público ou assustava pessoas com a projeção de fantasmas em salas escuras. Depois dele, outros vieram, como o alemão Atthanasius Kircher, com as lanternas mágicas. "Kircher, assim como dela Porta, era fascinado pela possibilidade de criar imagens fantasiosas como monstros e demônios ao invés de mostrar as criaturas do mundo real" (HOFER, 2011, p. 233).

O conceito de 'fantasmagoria" veio no século seguinte, com Etienne-Gaspaard Robertson. De acordo com a pesquisadora, ele aprimorou as ilusões de óptica e incluiu a

[6] Em sua descrição no perfil do Facebook, Gorillaz é uma banda virtual do gênero *rock* alternativo liderada por quatro personagens. Existe desde 1998 e em seu álbum de estreia vendeu 5 milhões de cópias. Fonte: https://goo.gl/cr5yQ4 – Acesso em 27 de jun de 2017.

ilusão do movimento, além de utilizar sons e música. Contudo, ainda haviam algumas dificuldades. “Enquanto os dispositivos eram usados, atores reais não podiam aparecer simultaneamente nas cenas porque as imagens projetadas seriam impressas em seus corpos” (HOFER, 2011, p.234). Ou seja, não era possível ter uma ilusão perfeita de uma interação física de um humano e uma figura fantástica.

O século XIV trouxe algumas soluções, como o uso de um plano em vidro em frente às cenas, o que possibilitou no teatro, por exemplo, a presença de atores reais e projeções na mesma cena e, apesar das restrições técnicas, a ilusão foi melhorada.

A banda Gorillaz nasceu em 1998 e, quando iniciou suas *performances*, Hofer (2011) verificou que as animações em hologramas, com as pessoas reais por trás – tocando os instrumentos – evidenciavam uma quebra bem importante em apresentações ao vivo.

> Nas apresentações da Gorillaz, o que a plateia realmente via era inventado, personagens criados artificialmente. Seus criadores, que estavam nos bastidores, trouxeram eles para vida, com fama e publicidade direcionada para os desenhos animados que, na forma de desenhos, são tão ficcionais quanto Mickey Mouse, Popeye ou Homer Simpson (HOFER, 2011, p. 235 *apud* RYAN, 2005, p.11).

É importante salientar que a tecnologia das apresentações no final dos anos 1990 e início dos 2000 eram ainda em duas dimensões, em especial, no exemplo da banda Gorillaz. Eram grandes projeções em telas transparentes, que mostravam os desenhos da banda coloridos, enquanto a banda humana (que não era o foco) tocava na parte de trás do palco e tinha sua silhueta evidenciada, ou seja, uma “mistura de animação, ilustração, *performance* ao vivo e jogo de sombras” (HOFER, 2011, p. 237 apud KELLY, 2007, 115). A utilização da terceira dimensão (em relação à Gorillaz) somente se deu em meados de 2005, em uma apresentação no *MTV Awards 2005*. “Isso só foi possível graças ao uso de um truque holográfico e a técnica, que os engenheiros Dircks e Pepper já haviam utilizado no século XVIII para fazer seus ´fantasmas´ terem vida”. (HOFER, 2011, p.237). Ficção e realidade se entrelaçaram.

Em anos seguintes, hologramas de pessoas reais vieram à tona. A própria banda Gorillaz realizou apresentação dividindo o palco com a cantora Madonna (ela também era uma projeção gravada, animada por computador). Os hologramas da banda, com

desenhos, causavam um tipo de contrato com o público. Era sabido que eles não eram reais, nunca haviam sido. No entanto, quando a projeção da cantora pop ficou aos olhos de todos, algo a mais veio à tona. Houve a impressão de que ela era muito mais real que a banda – foi impossível não comparar. Um senso de realidade foi evidenciado. De toda forma, a representação pareceu não superar a presença real/física de Madonna – logo depois ela apareceu e se apresentou – não em holograma. Ela está viva, todos sabiam disso. Foi um truque.

Anson (2014), ao discutir as questões legais que envolvem essa forma de representação e alguns de seus impactos, analisa o que seria a primeira apresentação projetada de um artista já falecido: o show do *rapper* Tupac Shakur, em 2012, no *Coachella Valley Music and Arts Festival*, na Califórnia. Na ocasião, foram criadas imagens virtuais do artista, projetadas sobre uma tela transparente. O mesmo foi realizado com Michael Jackson, dois anos depois, no *Billbord Music Awards*. Outros artistas já tiveram sua imagem em holograma, como Elvis Presley, Marilyn Monroe e, no Brasil, Cazuza e Renato Russo.

O trabalho de holograma mais recente por nós identificado foi o do cantor Ronnie James Dio, em duas apresentações com produção da empresa *Eyellusion*. A primeira projeção foi em 2016, no festival *Wacken Open Air*, na Alemanha, com a banda Dio Disciples[7]. A segunda apresentação aconteceu em 2017, no *Pollstar Awards*, com a mesma configuração. Em ambas a banda está executando a música *We Rock* ao vivo, enquanto a imagem e a voz do cantor, simultaneamente se encaixam. Em entrevista a Cohen (2017), o responsável pela produção, Jeff Pezzuti, explicou brevemente a concepção geral: "Abordamos necessidades completas de produção de holograma de ponta a ponta, desde transmissão de *shows* ao vivo ou pré-gravados até a recriação digital completa de artistas que faleceram". De acordo com Pezzuti, a missão da empresa é assegurar que o legado dos gigantes da música passem para as próximas gerações.

Apesar de toda a relação da indústria audiovisual e de mercado que envolvem grandes eventos e *shows*, o que gostaríamos é entender que imagem é essa.

[7] Dio Disciples é uma banda americana fundada após a morte de Ronnie James Dio, dissidência da banda Dio (com ex-membros). É agenciada por Wendy Dio, viúva do cantor.

A presença de James Dio

Traremos nesta sessão sobre as impressões gerais das apresentações de Ronnie James Dio, no intuito de identificar elementos que nos permitam realizar uma leitura da imagem ali representada. Para isso, contamos com as gravações em vídeo (infelizmente, não pudemos experenciar ao vivo), postadas no canal do YouTube da empresa produtora.

As duas apresentações são realizadas ao vivo, com holograma, e a música executada é a mesma – *We Rock*. Apesar disso, a dimensão de palco de cada uma é diferente. A primeira, na Alemanha, acontece em um festival, em que a Dio Disciplies finaliza o seu *show* com o holograma do vocalista, em um palco de grande magnitude, com outros elementos visuais complementando a apresentação, como telões. A impressão que se tem, quando a câmera filma em plano aberto, é que o artista realmente está ali.

A segunda acontece em um palco de teatro, com convidados. Em comparação com a primeira, se tem a impressão de que há algo de mais intimista, e que quase é possível acreditar na presença real do artista. Uma certa imersão na hora da execução da música se concretiza para que essa sensação seja provocada. Após muitas visualizações, percebe-se que há um roteiro ou uma questão mecânica evidente ainda por trás – pelo menos nos vídeos.

A *performance* é restrita ao espaço onde acontece a projeção. Não há interação do holograma com os demais membros da banda. Acontecem momentos pré-determinados em que o holograma incita o público a participar. Nas duas ocasiões James Dio levanta uma faixa com o nome do evento onde está com o dizer *You rock!*.

É criada uma atmosfera para a aparição do artista no palco, como vindo do além. E, na finalização das apresentações, o mesmo se dá. A imagem evocada por meio de holograma mostra nesses momentos a sua ilusão, pois durante as apresentações, apesar da característica tecnológica embrincada, nos parece que o estar em imagem se dilui com a experiência total.

Para registro e curiosidade, nos chama atenção que em materiais disponíveis na internet, em sites especializados e de notícias, as matérias sobre o assunto – hologramas de artistas mortos - geralmente enfatizam o inacreditável: ressurreição, aparição, além, vindo dos mortos, renascimento, eternidade etc. Há um apelo evidente para instigar o público e carregar a imagem de um sentido vivo obscuro.

Considerações

Lançando um olhar para a imagem em holograma, sabemos que há um corpo, um corpo que não está ali, mas que vive por meio de uma presença icônica. Acreditamos que por meio da ausência visível, postulada por Belting (2015), o artista está ali em imagem, fazendo uso de uma visibilidade. O meio, que é primordial quando falamos de imagens externas, não é palpável mas digital e se faz visível através da projeção. Mesmo assim, nos parece que, somente naquele espaço, no palco, com todo o aparato tecnológico e de entretenimento envolvido é que aquela imagem encarna uma presença, que é por nós animada. Acontece um jogo entre a evolução dos meios e a relação de ausência visível.

Observamos que a representação por holograma e a relação com a morte hoje, remonta dentro da indústria do entretenimento o culto aos antepassados, visando a uma eternização e uma preservação de legado por imagem. Há uma substituição do corpo no intuito de fazer da ausência uma presença, movimentando uma barreira delicada. Não estamos lidando com emoções, nem reações psicológicas, mas com a experiência de presenciar, contratar e reconhecer uma imagem que não deve ser ignorada no caso de uma análise mais apurada.

Vimos que é milenar a busca por representar. Ou seja, não deixar alguém morrer, em imagem, é representar. Se não há a representação de uma presença, não há vida após a morte. Essa vida após a morte depende exclusivamente dos que ficam. Há um estreitamento com o que Debray (1993) chama de Era Visual. A vida dos corpos mortos atinge, por vias inéditas, o olhar e aproxima por meio de uma presença muito mais sensível.

Martins (2011), mesmo trazendo uma crítica à imagem tecnológica, nos mostra que essa possibilidade de representação se constitui redundante. Mas, diferente da reprodutibilidade técnica, a reanimação digital é como uma metamorfose do corpo. Nesse sentido, a imagem de holograma, quando praticamente descarta o físico, vira um meio. Dessa forma, imagem, meio e corpo (a tríade de Belting), aparece.

Faz-se pertinente apontarmos o que entendemos como o *que* da imagem de holograma de James Dio. No lado funcional, essa imagem desempenha uma presença irreal/real de um artista falecido ao vivo, em um palco. Busca, em terceira dimensão, representar Dio, garantindo, assim, um *show*. É visual aos olhos como se fosse uma

pessoa real. Talvez, possa até estar presente em vários locais ao mesmo tempo, desalinhando tempo e espaço.

O *como*, por outro lado, evocando a essência da imagem, é trazido pela ilusão de óptica provocada pela tecnologia empregada. No entanto, ela só existe ali naquele momento, naquele contexto. Trata-se, portanto de uma presença e de uma representação inovadora, que retrata as questões mais primitivas e as mais latentes: morte e vida, presença e ausência. A mobilização para o espetáculo, explorando as fronteiras entre essas questões considera a representação e a oportunidade de estar com o artista diante dos olhos uma personificação visual. É uma imagem não física, não palpável, tridimensional e ativada pela tecnologia e pela consciência antropológica e cultural.

Seguimos nos indagando: será que essa imagem supre uma ausência e eterniza o morto? Podemos esperar dentro dessa forma de representação interações diferenciadas e improvisadas conforme o público e o palco? Mais mobilidade seria possível? Tecnologia, arquivos, ciência e provocações.

Referências

ANSON, Stephen. Hologram images and the enterteinment industry: New Legal Territory?. **Wash. J. L. Tech & Arts.** Washington, p. 109-123. 2014. Disponível em: <http://digital.lib.washington.edu/dspace-law/handle/1773.1/1406>. Acesso em: 27 jun. 2017.

BELTING, Hans. **Antropología de la imagen.** Madrid: Katz, 2010. 321 p.

BELTING, Hans. Imagen, medium, cuerpo: Un nuevo acercamiento a la iconología. **Cic Cuadernos de Información y Comunicación,** [s.l.], v. 20, n. 1, p.153-170, 4 nov. 2015. Universidad Complutense de Madrid (UCM). http://dx.doi.org/10.5209/rev_ciyc.2015.v20.49382. Disponível em: <https://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/49382/45989>. Acesso em: 27 jun. 2017.

COHEN, Sari (Ed.). **Interview: Jeff Pezzuti and Wendy Dio discuss what's in store for the Ronnie James Dio hologram.** 2017. Disponível em: <https://www.axs.com/interview-jeff-pezzuti-and-wendy-dio-discuss-what-s-in-store-for-the-r-115423>. Acesso em: 27 jun. 2017.

HOFER, Roberta. Metalepsis in Live Performance: Holographic Projections of the Cartoon Band "Gorillaz" as a Means of Metalepsis. In: KUKKONEN, Karin et al. **Metalepsis in Popular Culture.** Berlin/new York: Walter de Gruyter, 2011. Cap. 12. p. 232-251.

MARTINS, Moisés de Lemos. **Crise no Castelo da Cultura.** Coimbra: Grácio, 2011. 230 p.

OFFICIAL Ronnie James Dio Hologram Wacken Performance. [s.i]: Eyellusion, 2016. online (4´36´´.), son., color. Disponível em: <https://youtu.be/N8BeWAhzBd8>. Acesso em: 27 jun. 2017.

RONNIE James Dio Hologram Rocks Pollstar Awards. 2017. (5´13´´.), son., color. Disponível em: <https://youtu.be/7eiWahgEnFg>. Acesso em: 27 jun. 2017.