

Cabaret 2017:

a virtualização do real e o desvendamento do real no virtual

Antenor Ferreira Corrêa*

Resumo

Neste texto, a obra vídeo-arte *Cabaret 2017* é usada como ponto de partida para refletir sobre o processo de transformação de pessoas reais em seus correspondentes virtuais. Ao mesmo tempo, discute-se como aspectos latentes reais dos indivíduos podem ser inferidos em contextos virtuais. Busca-se, assim, empreender uma análise de obras artísticas com intuito de encontrar a realidade na virtualidade (Zizek, 2006). São comentados projeções e mecanismos psicológicos de defesa e recompensa considerados sob a perspectiva da arte. Argumenta-se que contextos propícios e não repressivos, como um Cabaré que dá título à obra aqui apresentada, podem dar vazão às características latentes e reprimidas dos indivíduos, possibilitando assim, percebê-las e compreendê-las.

Palavras-chave

realidade virtual, realismo, ficção, vídeo arte, Cabaret 2017.

Cabaret 2017: the virtualization of the real and the unveiling of the real within the virtual

Abstract

In this text, the piece of video art titled *Cabaret 2017* is used as a starting point to reflect on the process of transforming real people into their virtual correspondents. At the same time, it is discussed how real latent characteristics of individuals can be inferred in virtual contexts. In this way, a few artistic works are analyzed in order to find real within virtual (Zizek, 2006). Projections and psychological mechanisms of defense and reward are considered from the perspective of art. It is proposed that a proper and non-repressive context, such as a Cabaré, can bring out the latent and repressed characteristics of individuals, thus enabling them to be perceived and understood.

Keywords

virtual reality, realism, fiction, video art, Cabaret 2017.

* Universidade de Brasília (UnB)

Introdução

Tradicionalmente, um cabaré é uma casa de espetáculos variados, um local para dança e consumo de comida e bebida. Modernamente, o cabaré é um espaço peculiar se considerado como a manifestação cultural contemporânea das minorias sexuais, ainda muito discriminadas e excluídas não somente devido à sua condição de gênero, mas principalmente por circunstâncias econômicas e políticas que levam à opressão. Por conta disso, o cabaré torna-se uma espécie de refúgio e espaço de alívio. Sob sua vertente artística, o cabaré oferece oportunidade para performances espirituosas, cômicas, ultrajantes e exuberantes, nudez parcial, transformismos (cross-dressing) e mensagens altamente politizadas, refletindo os espíritos de seu tempo, numa verdadeira forma de auto expressão vanguardista.

Curiosamente, a noção moderna de cabaré como um espaço para livre manifestação identitária e artística ecoa a característica principal dos primeiros cabarés abertos em Paris ao final do século XIX. À época, os cabarés também eram casas de espetáculos variados, inclusive circenses, onde a diversão e a liberdade eram os aspectos principais. Michel François ilustra essa característica ao comentar sobre o cabaré *Folies Bergère*: “os clientes se sentiram livres: podiam manter seus chapéus no café, conversar, comer, fumar, sempre que quisessem, e assim por diante. Eles não precisavam cumprir as regras sociais” (FRANÇOIS, 2017). Os cabarés também possibilitaram a aproximação de diferentes estratos sociais, uma vez que os preços cobrados não eram demasiadamente caros, favorecendo assim a convivência social de forma pacífica e até integradora. Po-

rém, os cabarés foram considerados pela elite como locais permissivos, degenerados e inapropriado para as pessoas de boa moral. “Acusados de promover a embriaguez, a violência e a prostituição, os cafés populares e os cabarés costumam ser denunciados como lugares de libertinações” (JABLONKA, 2017).

Os cabarés parisienses tiveram seu declínio no período das duas guerras mundiais. Não obstante, mundialmente, a noção de cabaré tornou-se dominante com a peça da Broadway de 1966 do mesmo nome, inspirada nos escritos dos anos 30 de Christopher Isherwood, documentando a cena *underground* em Berlim, antes de Hitler subir ao poder. O romance *Goodbye to Berlin* (1939) de Isherwood inspirou a peça de teatro *I am a Camera* (1951), de John Van Druten, que, por sua vez, tornou-se o fio condutor de *Cabaret*, musical que ficou em cartaz de 1966 a 1969, montado nas seguintes casas de espetáculo de Nova York: Broadhurst Theatre, Broadway Theatre e Imperial Theatre. Esse musical contou com música original de John Kander, letras de Fred Ebb e libreto de Joe Masteroff¹.

Ao lado do conteúdo fortemente político, o enredo de *Cabaret* girava em torno da personagem Sally Bowles, papel que rendeu o oscar de melhor atriz a Liza Minelli com a adaptação de *Cabaret* para cinema em 1972. Ao lado desses aspectos históricos, interessa aqui ressaltar o fato de que, embora fictícia, a personagem de *Cabaret* Sally Bowles foi baseada em uma pessoa real. Em 1930, Isherwood dividiu apartamento com a jornalista e atriz Jean Ross em Berlim, e ficou impressionado com o modo particularmente indiferente, ir-

reverente e despojado com o qual Jean Ross lidava com a vida. Em entrevista para a revista *Day at Night* em 1974 Isherwood descreveu Ross dessa maneira:

Ela tinha uma voz surpreendentemente profunda e áspera. Ela cantava mal, sem qualquer expressão, com suas mãos pendentes ao lado do corpo. Todavia, sua performance era, em seu modo singular, efetiva devido à sua aparência chocante e seu ar de "não dou a mínima" para o que as pessoas pensam de mim (Dangerous Minds, 2017)²

Seguindo os passos de Isherwood, a obra vídeo-arte intitulada *Cabaret 2017*³, considerada neste texto, tem como objetivo preservar a memória, o movimento e o espírito da maioria dos artistas transitórios, que tradicionalmente são esquecidos pela história, pelas narrativas e até mesmo pelas novas tecnologias. Da mesma maneira que um cabaré tem o poder de aproximar e dissolver fronteiras entre artistas, performers e frequentadores, a obra *Cabaret 2017* desfoca contornos de imagens não somente entre performance e audiência, mas entre ficção e realidade. Desse modo, o ambiente físico do cabaré torna-se um simulacro para manifestação da imaginação individual e de alívio psicológico, onde as repressões sociais são esquecidas ou ao menos minimizadas por artifícios catárticos como dança e canto, ou mesmo pela adoção de personagens. Assim, *Cabaret 2017* objetiva promover uma reflexão sobre as formas como recriamos a realidade e participamos do mundo. Similarmente à personagem Sally, fictícia, porém baseada em uma

pessoa real, os frequentadores do cabaré por vezes externalizam seus alter-egos, transformam-se em personagens fantasiosos, assim dando vazão aos seus mais íntimos desejos de expressão identitária. E esse aspecto da realidade no âmbito da virtualidade ou ficção será o foco deste texto.

Cabaret 2017 foi criada valendo-se da ideia da captura cinestésica de movimento. Os quadros (still frames) que compõem as diversas camadas da obra foram capturados com o sensor Kinect usando o Processing 3.0, depois compilados no After Effects, para uma edição final no Premiere, de modo a controlar a velocidade entre os estratos. Não há filtros de pós-produção para gerar o visual, apenas uso de *luma key*⁴ e técnicas de edição tradicionais. O Photoshop foi usado apenas para intensificação de cores, recorte e redimensionamento. Todos os participantes do projeto foram gravados em uma ampla gama de espaços sociais, tais como bares, clubes de dança, cafés, eventos de atletismo, festas de Natal, etc., que refletem a vasta cultura e dinâmica de um refúgio seguro (Wilton Manors, Fort Lauderdale, Flórida) no qual a comunidade pode se expressar com liberdade, de modo a enfrentar a ascensão da extrema direita americana ao poder. Entre os participantes, estavam *Drag queens, go-go dancers, bartenders*, artistas, DJs, nudistas, atletas e alguns dos regulares fazem parte de um grupo que aprecia sua liberdade como americanos e imigrantes nos EUA, comemorando sua própria individualidade.

Neste texto, *Cabaret 2017* é usado como exemplo para refletir sobre os modos pelos quais a realidade virtual afeta a realidade "real", pois no domínio do imaginário, os mecanismos de percepção e processamento cerebral

não diferenciam as instancias real e virtual, uma vez que as mesmas áreas são afetadas no cérebro. Paralelamente, a obra também apresenta a dissolução da narratividade no discurso com imagens concretas por meio dos procedimentos de pixelização e de estratificação. No entanto, ao mesmo tempo em que a narratividade é dissolvida, os discursos estético e político intrínsecos à obra permanecem incorporados, uma vez que a obra traz à tona transformações texturais e dá visibilidade aos excluídos e discriminados da comunidade onde as imagens foram gravadas.

Na primeira parte do texto, apresento algumas experiências na área de neurologia e psicologia que se utilizaram de artifícios de realidade virtual. Estas experiências buscam entender como o cérebro processa informações em ambientes não reais, e também como a realidade virtual pode ser usada para fins terapêuticos. A seguir, trato das características reais e virtuais sob a perspectiva da psicanálise, porém, direcionada à interpretação de obras artísticas. As análises ilustram o procedimento de inferência do real no virtual em alguns filmes. Por fim, retomo alguns aspectos da obra vídeo-arte *Cabaret 2017* com intuito de ressaltar como contextos virtuais podem evidenciar características reais, embora latentes dos indivíduos. De modo sintético, fica estabelecido aqui um pequeno diálogo transdisciplinar tendo a obra artística como seu elemento propulsor.

Sobre a Realidade Virtual

Timothy Morton, em seu livro *Realist Magic* (2013), propôs o termo “virtual proper being” para descrever a essência de um objeto, ou

seja, as propriedades latentes de um objeto regidas pelas relações que constituem a estrutura interna desse objeto e que, por sua vez, são independentes de outros objetos. Embora o termo tenha sido utilizado no âmbito do estudo da ontologia do objeto, a transferência dessa ideia para o domínio do sujeito, mesmo que controversa, apresenta o foco da reflexão deste texto. Um ente com personalidade própria possui também características virtuais ou latentes que em contextos propícios podem aflorar. Esse aspecto é, em fato, observado em pesquisas no âmbito da neurociência e da psicologia que levam em conta o impacto verificado em usuários de equipamentos virtuais, ou seja, tecnologias computacionais dedicadas à criação de ambientes ficcionais para cinema, videogames e diversas outras propostas artísticas, cibernéticas ou científicas. Essas tecnologias buscam a fusão do real com o virtual.

Desde pelo menos a virada para o século XXI, ambientes de realidade virtual têm sido utilizados em experimentos na área de neurociência e em tratamentos psicológicos. O sucesso dessas experiências se dá pelo fato de que as pessoas agem de maneira realista em ambientes virtuais⁵. Ou seja, a percepção promovida pela tecnologia de realidade virtual, ao nível mental, não se diferencia da percepção que o sujeito tem da “realidade real”. Essa constatação não é nova e já havia sido comprovada por meio de equipamentos para ressonância, imageamento e mapeamento do cérebro. Escaneamentos cerebrais confirmaram que as mesmas áreas são acionadas no cérebro quando o sujeito está imaginado ou visualizando um objeto. Situação similar parece ocorrer quando sonhamos, ou seja, o processamento de ações reais e de ações idênticas

durante um sonho ocorre na mesma região do cérebro (Cf: DESSEILLES et al, 2010).

Todavia, entendimentos como os descritos no parágrafo anterior foram contestados por pesquisas mais recentes, cujos resultados mostraram diferenças significativas entre os domínios real e virtual no que diz respeito ao modo como o cérebro processa informações e percepções. Mayank Metha e colaboradores (2014) verificaram que os neurônios responsáveis pelo mapeamento espacial reagem de forma distinta à realidade virtual e a ambiente reais. Isso ocorre pelo fato de que “o padrão de atividade em uma região do cérebro envolvida na aprendizagem espacial no mundo virtual é completamente diferente do que quando [o cérebro] processa a atividade no mundo real”⁶. Similarmente, Dentico e colaboradores (2014) demonstraram a diferença quantitativa no processamento de imagens mentais em comparação com a percepção visual. Não obstante, é preciso notar que ambos os grupos de cientistas trabalharam investigando a direção do fluxo de informações no cérebro, em suma, o sentido em que os neurônios disparam as reações sinápticas. Entretanto, os estudos que apontaram semelhanças nas áreas mapeadas no cérebro quando da experiência real em confronto com a realidade virtual (e mesmo a imaginação ou durante o sonho) envolveram procedimentos cognitivos holísticos. Divergências à parte, minhas experiências pessoais com a realidade virtual, ao lado de observações de outras pessoas interagindo em ambientes ou equipamentos de imersão virtual, me fizeram crer que há pouca ou nenhuma diferença na percepção da realidade quando estamos envolvidos no domínio da realidade virtual, ou seja, o virtual é tão real como uma experiência

factual. Qualquer pessoa poderá também avaliar o grau de realidade de seus próprios sonhos observando inclusive as reações promovidas no corpo. Geralmente, quando despertamos subitamente de um sonho podemos perceber a alteração na frequência cardíaca, aumento na transpiração e elevação da temperatura corporal, entre outros, e essas reações corporais são similares às ocorridas em situações reais.

Não obstante, é de fato notável o aumento no uso e no número de dispositivos virtuais criados para propósitos médicos e terapêuticos. A Realidade Virtual Imersiva (IVR – do inglês *Immersive Virtual Reality*), isto é, ambientes de imersão e interação em distintos contextos virtuais, é um recurso muito utilizado atualmente e reportado com grande êxito em diversos setores. O tratamento de medos e fobias, tais como medo de falar em público ou medo de voar, tem sido realizado em ambientes virtuais imersivos. Um exemplo são os experimentos realizados no ambiente virtual chamado CAVE, os quais apontaram “a eficácia do tratamento realizado pela IVR para superar a ansiedade social”, essa eficácia “é demonstrada por testes neurológicos: a terapia reduz a resposta da amígdala e da insula, duas áreas cerebrais envolvidas na gestão do medo e dos processos conscientes”. (DARGAR et al, 2015). Neste mesmo artigo, os pesquisadores descrevem diversos equipamentos construídos para funcionarem em realidade virtual que têm sido utilizados para o treinamento de médicos para a realização de cirurgias. Nestes, uma cirurgia “real” é realizada pelo médico em um ambiente virtual, preparando-o assim para suas atuações futuras.

Embora nos encontremos muito distante do primeiro uso da expressão “realidade

virtual” anotado na informática em 1979, que segundo o *Oxford English Dictionary* foi utilizado inicialmente pela IBM para descrever um sistema operacional poderoso que “habilitaria o usuário a migrar para universos totalmente irreais”⁷, parece inevitável a direção tomada por companhias de informática e cibernética no desenvolvimento de tecnologias virtuais que em curto prazo irão tornar-se cada vez mais pervasivas a todos os setores da sociedade.

Tomando os resultados observados a partir de pesquisas com a realidade virtual e com ambientes virtuais imersivos, também é possível perceber, de certo modo, a mesma característica na conduta de pessoas em ambientes reais, como por exemplo o Cabaré. Em espaços deste tipo, nos quais a repressão social é quase que completamente dirimida, criam-se contextos favoráveis para manifestações de potências ou características latentes dos frequentadores, que projetam ou personificam suas virtualidades em ambientes reais. Desse modo, coexistem fantasia, imaginação e desejos cotidianamente reprimidos em um local físico que é o propiciador dessa manifestação, gerando a materialização de características virtuais (ou latentes) ao mesmo tempo que o real é temporariamente suspenso. Portanto, do mesmo modo que os sujeitos comportam-se realisticamente em um ambiente virtual, um contexto adequado pode promover a liberação de atitudes virtuais em espaços reais, onde, mesmo que brevemente, haveria a fusão do virtual com o real.

O real no virtual

Um dos filósofos contemporâneos que problematizou essa temática do trânsito psicológico entre o real e a ficção foi Slavoj Žižek. No entanto, Žižek tratou da análise do real no ambiente ficcional cinematográfico, ou como ele coloca, “a busca do real no virtual”. Em seu *The Pervert's Guide to Cinema* Žižek indaga:

E se o cinema - com todos os seus artifícios e convenções - é uma realidade mais real do que o cotidiano mundano do mundinho fora do cinema? E se as suas imagens sensacionais nos oferecem um vislumbre de nossas naturezas interiores, que é mais penetrante e mais emocionante do que qualquer coisa disponível em nossas vidas comuns? E se isso for por causa de sua incorreção infinitesimalmente sutil, sua inautenticidade?⁸

Žižek propõem assim considerar a narrativa ficcional do cinema sob uma perspectiva psicanalítica com intuito de encontrar manifestações reais, embora muitas vezes inconsciente, nas camadas sutis de significado do enredo ficcional do filme. Tome-se, por exemplo sua análise do clássico de Alfred Hitchcock *The Birds*, de 1963. Neste suspense, a história ocorre na pequena cidade portuária da Califórnia chamada Bodega Bay. A personagem Melanie sente-se atraída por Mitch, e vai ao seu encontro nessa vila de pescadores e lá conhece a mãe e a irmã de Mitch. Subitamente, os pássaros começam a atacar primeiramente Melanie e depois os demais moradores da cidade. Essa súbita manifestação violenta dos pássaros gera a dúvida

no espectador sobre o porquê de os pássaros começarem essa agressão. Em sua interpretação, Zizek propõe que “o ataque dos pássaros é uma explosão do superego materno com intuito de impedir o filho de consumir o ato sexual com sua namorada. Neste sentido, o ataque dos pássaros é também uma manifestação da energia incestuosa”. Sem entrar no mérito da validade dessa interpretação, o que se percebe claramente é o método adotado por Zizek, ou seja, partir do conteúdo subjetivo exposto no enredo do filme para desvendar as estruturas mentais implícitas nesta trama, desse modo explorando a possibilidade de encontrarmos o real no virtual. No filme arrolado como exemplo, há uma manifestação de um sentimento real e reprimido da mãe de Mitch, que não admite a possibilidade da relação sexual do filho com a namorada (seja por razões morais ou mesmo por ciúme). Esse sentimento velado da mãe pelo filho acaba por manifestar-se no simbolismo do ataque dos pássaros. A fundamentação analítica de comportamentos desse tipo reside na teoria do trauma, ou seja, quando a realidade torna-se totalmente traumática ela é convertida em ficção ou ilusão.

Transferindo a interpretação de Zizek do cinema para a vida real, percebe-se que a supressão ou recalque do desejo é um fator determinante na personalidade do sujeito. Essa supressão se dá em parte por razões moralistas. Ainda persiste nas sociedades contemporâneas o mesmo tipo de ideologia e moral vitoriana do século XIX. Uma família é entendida como o núcleo social fundamental, sendo composta de pai, mãe e filho(s), há um código de vestimenta para as diferentes situações, o uso do vernáculo tem que ser adequado às distintas mídias, a homofobia está

presente ao redor do mundo, entre outros exemplos que poderiam ser mencionados. Por conta desse moralismo estrito que é imposto de cima para baixo, as pessoas acabam por ter que buscar maneiras ou artifícios para lidar com a sua personalidade e o código de valores que lhes é imposto. Para usar os termos freudianos, de modo a permitir a vida do indivíduo em sociedade, há uma constante batalha entre id, ego e superego no sentido de racionalizar e refrear os desejos não considerados como apropriados. Um dos artifícios utilizados para ao menos apaziguar esse conflito mental é a sublimação, entendida como uma gratificação deslocada ou transferida, isto é, quando o id não pode ser satisfeito com a obtenção do objeto desejado, o ego age em sua defesa canalizando essa tensão para algum outro tipo de satisfação. Há assim um alívio viabilizado por meio da substituição de um desejo por outro. É comum na literatura a explicação da sublimação valendo-se do exemplo da adoção de animais como maneira de contornar o desejo de ter filhos pela mulher estéril. Desse modo, o id é recompensado transferindo o amor maternal para o animal de estimação. “A sublimação é um meio de reconciliar as exigências sexuais com as da cultura, por conseguinte, reconciliá-las com a sociedade, ou reconciliar a sociedade com elas” (BRABANT, 1973, p.55).

Ao lado da sublimação, quero aqui considerar a fantasia e a imaginação (e por conseguinte, a arte) como mecanismos de defesa do ego. Neste sentido, aquilo que não poderia ser consubstanciado no mundo real seria substituído pela imaginação da concretização desse desejo no contexto virtual. Assim, já antecipo as reflexões posteriores apresentando o Ca-baré como o espaço onde a força racional do

ego é posta em suspensão, as convenções sociais regidas pelo superego são totalmente diluídas, e o id, que desconhece a moralidade vitoriana, pode ser externalizado e buscar sua gratificação no prazer oferecido pelo seu objeto primeiro de desejo. Cabaré é, nessa interpretação, a instância real onde os desejos latentes são desvelados fazendo uso de personagens fictícias e/ou virtuais.

É preciso ficar claro que fantasia, imaginação, ficção e virtualidade não são aqui apresentadas como espécies de bovarismos, mas sim como possibilidades de manifestação pública de características reais, posto que estas já existem de modo latente nos indivíduos. Na psicanálise bovarismo é considerado como um comportamento patológico no qual a pessoa adota uma outra personalidade e, similarmente a um ator de teatro, passa a interpretar um papel, mesmo que de modo inconscientemente, para conseguir escapar de sua realidade traumática. No caso do Cabaré, o espaço propicia a externalização de desejos cotidianamente censurados e reprimidos pelas convenções sociais. Um drag-queen, por exemplo, no seu dia-a-dia não pode expressar-se livremente em qualquer ambiente sem ser alvo de censura e repressões. O mesmo ocorre com gays e transgêneros, cujo preconceito é tão absurdo que em muitos países essas pessoas podem ser condenadas à morte. Caso similar ocorre com simpatizantes de causas LGBT que são discriminados por defenderem direitos iguais para todos os seres humanos. Por conta desses conflitos em vigor na esfera social, os indivíduos acabam por ter a necessidade de buscar por espaços onde podem dar vazão aos seus desejos intrínsecos, livres da censura e discriminação. A participação nesses ambientes de

não repressão também funciona como espécie de mecanismo de defesa, porque a libido precisa da fantasia, a libido carece desse suplemento virtual como forma de alívio de tensões.

A virtualidade pode comportar distintas formas. Zizek, baseado em Lacan, elabora três níveis de estruturação do virtual: virtualidade imaginária, virtualidade simbólica e virtualidade real. A virtualidade imaginária resulta da abstração ou supressão de características das pessoas de modo a permitir a convivência e interação social. Um exemplo desse tipo de eliminação de alguns aspectos do outro pode ser percebido tomando como exemplo o filme *Pulp Fiction* (1994) de Quentin Tarantino. Nesta estória, as personagens são criminosas, drogados e mafiosos; todavia, os mesmos são apresentados pelo seu lado humano. Ladrões argumentam filosoficamente sobre alguns assuntos e um bandido salva a vida de uma viciada que sofre uma overdose de cocaína. Com este tipo de situação, os criminosos começam a ser notados por aquilo que têm de bom ou interessante, e as características ruins que os mesmos possuem começam a ser abstraídas pela audiência, que começa a se dar conta da vida e da personalidade desses criminosos consideradas pelos seus aspectos positivos. Na vida real, a situação é semelhante. As pessoas se inter-relacionam eliminando ou abstraíndo certos aspectos que os desagradam uns nos outros, do contrário o convívio social se tornaria muito mais complicado. Uma família que possui um filho dependente químico, por exemplo, tenta compreendê-lo e acolhe-lo por aquilo que o mesmo tem de bom, a despeito de seu problema com as drogas. Este aspecto negativo precisa ser relevado ou apagado de

modo a permitir o convívio pacífico na esfera social.

A virtualidade simbólica existe no plano velado. O poder, a autoridade são exemplos da virtualidade simbólica. Durante a Guerra Fria, por exemplo, o estatuto de superioridade e autoridade de uma nação em relação à outra era consolidado virtualmente. Era necessário que as ameaças e intimidações se mantivessem neste plano virtual, pois no momento em que essas passassem para o plano real, aquilo que não era sabido (o poderio militar do adversário) passaria a ser conhecido, e assim a ameaça não surtiria mais efeito. Mesma situação se dá no poker. Um jogador vale-se do blefe para iludir o adversário fundamentado na possibilidade que o outro competidor vislumbra do adversário de fato ter cartas melhores que as suas. A superioridade entre os competidores só pode existir no plano virtual, pois no momento em que as cartas são expostas, a superioridade de um em relação ao outro é desfeita. Žizek fornece como exemplo do simbólico as crenças e convicções. A crença na democracia, por exemplo, é por ele considerada como puramente simbólica, pois qualquer um que pense sabe que de fato a democracia não existe, já que um governo totalmente entregue às decisões de uma população é impossível. Todavia o aspecto simbólico implícito na ideia da democracia, a ilusão de que as pessoas têm algum poder, é mantido como crença no imaginário do povo, pois assim funciona como fomentador de um mundo ideal, ou objetivo a ser atingido para a criação de uma sociedade igualitária.

A virtualidade real é justamente o cerne do que foi tratado neste texto, são características reais que existem de forma latente ou mesmo velada nos indivíduos.

Considerações finais

Um dos melhores exemplos da mistura e interpenetração entre realidade e ficção é o filme de 2014 *Birdman (or the unexpected virtue of ignorance)* dirigido por Alejandro González Iñárritu, filme indicado em nove categorias para o Oscar, tendo recebido quatro, entre estas melhor filme e melhor diretor. O enredo navega constantemente pelos mares da realidade, ficção, alucinação e fantasia. Filmado quase que totalmente em um teatro, *Birdman* de saída apresenta a curiosa proposta da encenação de uma peça de teatro para uma audiência que a assiste no suporte cinematográfico. Dessa maneira, já se demarcam e se misturam as fronteiras dessas duas linguagens artísticas colocadas, assim, em cheque pela perspectiva da representação. A personagem principal é Riggan Thomson um ator de cinema que se tornou famoso e rico por ter representado o super-herói *Birdman*. Todavia, após recusar atuar mais uma vez como *Birdman* na quarta sequência dessa franquia, Thomson entra em decadência e está à beira do ostracismo. Para recuperar sua credibilidade e provar seu valor como ator dramático, ele decide adaptar, financiar e interpretar uma peça de teatro. Com o desenrolar da história, Thomson percebe que não consegue se livrar da imagem de *Birdman*, pois as pessoas continuam insistentemente a identificá-lo com o super-herói. Entretanto, Thomson não se vê como aquele ator rudimentar a interpretar o papel do ridículo herói no cinema, mas tem certeza que é um bom ator e que pode atuar no teatro (o verdadeiro solo sagrado das artes cênicas). Estabelece-se, assim, um forte conflito entre a maneira como o personagem percebe a si mesmo e a sua imagem pública. Na esfera

pública a imagem do ator é confundida com a sua personagem fictícia, enquanto na realidade construída na mente de Thomson, ele é de fato um intérprete, ou seja, uma pessoa que dá vida a personagens não reais.

O filme também aborda a problema da fuga da realidade por meio de alucinações causadas pela droga (a filha de Thomson acaba sair de uma clínica de reabilitação). Ao lado disso, os atores contratados para atuarem na peça financiada por Thomsom estão em debate constante pela busca da maior autenticidade em suas interpretações. A personagem de impacto Mike Shiner, por exemplo, substitui a bebida cênica falsa e consome de fato álcool durante a peça. Além disso, sugere à atriz com quem contrasta que eles encenem uma cena de sexo chegando às vias de fato e consumando o ato sexual diante do público. Essa confluência conflituosa entre ficção e realidade chega ao extremo quando Thomson realiza o mais extremo ato de realismo e comete suicídio no palco na última cena da peça.

Birdman obscurece as fronteiras entre realismo e ficção, entre o humano e a personagem, entre a imaginação e o acolhimento dessa fantasia na esfera pública como realidade. O final do filme é também aberto a interpretações⁹, e várias destas podem ser lidas ou assistidas na internet. Todavia, concordo com os analistas que entendem o *Birdman* como o superego de Thomsom, que o atormenta em suas alucinações e insiste para que Thomsom reassuma seu antigo papel de herói. Também é possível compreender que ao nível do id o super-herói virtual das alucinações de Thomsom é quem o gratifica psicologicamente, pois é justamente o agente viabilizador da sua popularidade como pessoa. Assim, para que

ele seja notado no mundo real, ele tem que permanecer vinculado ao seu personagem virtual, do contrário, ele cairá no ostracismo. Porém, ao nível do racional do ego, Thomsom deseja livrar-se da personagem popularesca que o fez conhecido, mas que consequentemente o tornou um pai ausente. Vivenciando este conflito, Thomsom reconhece a si mesmo como uma espécie de super-herói na vida real, onde o artista em defesa da arte trava uma batalha contra a cultura de entretenimento de massa. Na última cena do filme, a filha de Thomsom olha para o céu através da janela de um hospital e sorri, insinuando que está a ver o pai voando como um pássaro. Penso que esse voo simboliza o ato de reconciliação entre pai e filha que se libertam do sentimento de culpa pela resolução de seus conflitos íntimos e realizam um voo de paz. Ao nível mental, é possível entender que o conflito entre ego e id foi equacionado, e desse modo a personagem consegue dissociar-se de sua imagem virtual e estabelece o desejo do contato paternal e humano com a filha e amigos.

Essa análise visa a mostrar como os conflitos mentais reais, porém reprimidos, permanecem em um estado virtual, de latência, mas podem ser observados quando os contextos propiciam a vazão dessas potencialidades. Dito de outro modo, é possível extrairmos o real do virtual. A arte possui a condição de viabilizar a fantasia, de liberar a imaginação e propiciar o acesso às potencialidades intrínsecas de um indivíduo. A arte transforma a experiência cotidiana e nos apresenta diferentes maneiras de perceber os fatos.

No caso da obra vídeo-arte *Cabaret 2017*, tomada como ponto de partida para as reflexões aqui propostas, todas as imagens foram

registradas a partir de fontes concretas, criando uma empatia emocional com o espectador. Todavia, por meio de processos de pixelização e de estratificação as figuras reais vão sendo transformadas de modo a converterem-se em imagens quase abstratas, ou versões virtuais das próprias pessoas. Porém, aspectos referenciais e narrativos são mantidos em segundo plano, pois a obra realiza seu discurso somente por meio da manipulação de texturas e estratificação de imagens, tendo por objetivo trazer para o primeiro plano perceptual as qualidades imagéticas da obra. Ao mesmo tempo, a obra expõe os mecanismos criados para alívio das tensões impostas pelo preconceito e repressão social. Quando as pessoas comuns vão para a pista de dança, para o palco ou expõe publicamente sua nudez, momentaneamente criam-se condições para que seu id seja recompensado, pois o ego racional pode amenizar seu lado censor e inibitivo, pois entende que a pessoa está em um contexto que a permite se exprimir livre de culpa. Ao mesmo tempo, espaços como o Cabaré são usados como ambientes de protesto contra a opressão social. Schiff, por exemplo, comenta em seu estudo sobre o nudismo “uma variedade de considerações conduziu à conclusão de que *nude dancing* constitui uma forma simbólica de oposição de classe às normas neo-puritanas dominantes” (SCHIFF, 1999, p.16)¹⁰.

Entendo, assim, que análises como as aqui apresentadas podem possibilitar a compreensão de aspectos latentes dos indivíduos que se manifestam de modo mais ou menos explícitos em contextos propícios. Desse modo, é possível inferir o real no virtual. O trânsito entre o real e o virtual na arte é constante. A arte lida com novidade, imaginação, surpresa,

quebra de expectativa, criatividade e transgressão. Por conta desses atributos, podemos encontrar em obras de arte as características e potencialidades latentes não somente dos artistas, mas do público fruidor. Ao lado disso, pessoas comuns ao assumirem personas artísticas, como é o caso dos frequentadores do Cabaré, externam sua realidade mais íntima nas personagens que interpretam. Agindo dessa maneira, não somente têm seu id recompensado, mas conseguem, mesmo que brevemente, escapar da realidade opressora do mundo real. Desse modo, o ambiente ficcional ou virtual funciona não como fuga, mas como alívio da realidade, e esse é também um modo de fusão do real com o virtual.

Notas

- ¹ Informações contidas no site Internet Broadway Data Base, verbete “Cabaret”, disponível em: <https://www.ibdb.com/broadway-show/cabaret-2338>
- ² She had a surprisingly deep, husky voice. She sang badly, without any expression, her hands hanging down at her sides – yet her performance was, in its own way, effective because of her startling appearance and her air of not caring a curse of what people thought of her...
- ³ *Cabaret 2017* é uma obra de vídeo-arte composta por Santiago Echeverry e Antenor Ferreira. Essa peça foi estreada no #16.Art – International Meeting of Art and Technology ocorrido no Porto (Portugal) em outubro de 2017. O link para acesso à obra é: <https://www.youtube.com/watch?v=qhAhocg1-DM>

- ⁴ Luma Key é um tipo de processamento que estabelece o nível de brilho de modo que os pixels mais brilhantes de uma imagem são desativados, tornando-os transparentes. Assim, à região tornada transparente pode ser adicionada uma outra camada. A ferramenta Luma Key é usada, geralmente, quando se trabalha com imagens em escala de cinza. Luma Key é muito semelhante ao Chroma Key, no entanto, a diferença é que a ferramenta Luma Key usa o brilho para gerar uma camada transparente, enquanto o Chroma Key vale-se de uma gama de cores, em geral, azul ou verde.
- ⁵ Ray e Alcañiz (2011, p.377), por exemplo, comentam que “Although they know from a cognitive point of view that the virtual environment is not a real place, they act and think as if the virtual environment were real”
- ⁶ Space-mapping neurons in the brain react differently to virtual reality than they do to real-world environments. [...] The pattern of activity in a brain region involved in spatial learning in the virtual world is completely different than when it processes activity in the real world.
- ⁷ A base to develop an even more powerful operating system designated ‘Virtual Reality’ to enable the user to migrate to totally unreal universes. (Mashed Radish, 2017) url: <https://mashedradish.com/2016/04/01/why-is-it-called-virtual-reality/>
- ⁸ What if cinema - with all its contrivances and conventions - is a realer reality than the mundane day little world outside the movie theatre? What if its thrilling images offer us a glimpse of our inner natures, which is more penetrating and more moving than anything available in our ordinary lives? And what if this

is because of its infinitesimally subtle wrongness, its inauthenticity?

- ⁹ Interessante ensaio em vídeo sobre o filme pode ser visto no youtube no canal Jack’s Movie Reviews. Em sua análise do final o autor propõe que Thomsom já está morto desde o início do filme é a história se passa na sua imaginação em uma tentativa de racionalizar a existência. Na verdade Thomsom encontra-se, neste momento, em uma espécie de purgatório, e o vôo que ocorre ao final do filme representa sua libertação desse estado conseguida justamente pela sua reconexão com a filha. <https://www.youtube.com/watch?v=-FySPPKg9Czo>
- ¹⁰ A variety of considerations lead to the conclusion that nude dancing constitutes a symbolic form of class opposition to the dominant neo-puritan norms.

Referências

- BRABANT, Georges Philippe. *Chaves da psicanálise*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1973.
- Dangerous Minds*. Life is a Cabaret: Christopher Isherwood on the real Sally Bowles, Berlin, writing and W. H. Auden. Online, consultada em 24 de outubro de 2017. URL: http://dangerousminds.net/comments/life_is_a_cabaret_christopher_isherwood_on_the_real_sally_bowles_berlin
- DARGAR, Saurabh; Kennedy, Rebecca; Lai, WeiXuan; Arikatla, Venkata; De, Suvranu. Towards immersive virtual reality (IVR): a route to surgical expertise. In: *Journal of*

- Computer Surgery*. 2015; 2: 2. Published online 2015 May 7.
- DENTICO, D; Cheung BL; Chang, JY; Guokas J; Boly, M; Tononi, G; Van, Veen B. Reversal of cortical information flow during visual imagery as compared to visual perception. In: *Neuroimage*, 100, pp.237-243. Published online in October, 2015.
- DESSEILLES, Martin; Dang-Vu, Thien Thanh; Schabul, Manuel; Sterpenich, Virginie; Mascetti, Laura; Forer, Ariane; Matarazzo, Luca; Maquer, Pierre; Schwartz, Sophie. Neuroimaging Insights into the Dreaming Brain. In: SORIENTO Yolanda E. (Ed.). *Melatonin, Sleep and Insomnia*. Nova Science Publishers, 2010.
- DUBY, Georges (dir.). *Histoire de la France urbaine*, t.4, "La ville de l'âge industriel". Paris: Seuil, 1983.
- FRANÇOIS, Michel. Histoire des cabarets parisiennes. [em ligne] Consulté le 24 Octobre 2017. URL: <https://michel-francois.net/wordpress/2017/01/24/histoire-des-cabarets-parisiennes/>
- JABLONKA, Ivan. Théâtres et cabarets parisiens au XIX^e siècle. In: *Histoire par l'image* [online], consulté le 24 Octobre 2017. URL: <http://www.histoire-image.org/etudes/theatres-cabarets-parisiens-xixe-siecle>
- MEHTA, Mayank R.; Zahra M Aghajan; Lavanya Acharya; Jason J Moore; Jesse D Cushman; Cliff Vuong. Impaired spatial selectivity and intact phase precession in two-dimensional virtual reality. In: *Nature Neuroscience*. Published online November, 2014.
- REY, Beatriz and ALCAÑIZ Mariano. Research in Neuroscience and Virtual Reality. In: KIM, Jae-Jin (Ed.). In: *Virtual Reality*. Tech Publisher, 2011. Available at: <https://www.intechopen.com/books/virtual-reality>
- SCHIFF, Frederick. Nude dancing: Scenes of sexual celebration in a contested culture. In: *Journal of American Culture; Bowling Green*, Vol. 22, 4, 1999, pp. 9-16.
- ZIZEK, Slavoj. *The Pervert's Guide to Cinema*. DVD: Lone Star, Mischief Films, Amoeba Films Productions, 2006.