

PUCRS

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO, ARTES E DESIGN - FAMECOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL
DOUTORADO

SAMARA KALIL

**COMUNICAÇÃO E HOLOGRAMAS DE ENTRETENIMENTO: REPRESENTAÇÕES DE
ARTISTAS MORTOS EM PALCOS DE SHOWS DE MÚSICA AO VIVO**

Porto Alegre
2020

PÓS-GRADUAÇÃO - *STRICTO SENSU*



Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO, ARTES E DESIGN - FAMECOS

SAMARA KALIL

**COMUNICAÇÃO E HOLOGRAMAS DE ENTRETENIMENTO: REPRESENTAÇÕES
DE ARTISTAS MORTOS EM PALCOS DE SHOWS DE MÚSICA AO VIVO**

Porto Alegre
2020

SAMARA KALIL

**COMUNICAÇÃO E HOLOGRAMAS DE ENTRETENIMENTO: REPRESENTAÇÕES
DE ARTISTAS MORTOS EM PALCOS DE SHOWS DE MÚSICA AO VIVO**

Tese apresentada como pré-requisito para a obtenção do título de Doutor(a) em Comunicação Social no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Faculdade de Comunicação, Artes e Design – Famecos, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientador: Dr. Roberto Tietzmann

Porto Alegre
2020

Ficha Catalográfica

K14c Kalil, Samara

Comunicação e hologramas de entretenimento : representações de artistas mortos em palcos de shows de música ao vivo / Samara Kalil . – 2020.

213.

Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, PUCRS.

Orientador: Prof. Dr. Roberto Tietzmann.

1. Comunicação Social. 2. Holograma. 3. Imagem. 4. Estranhamento. 5. Metalepse. I. Tietzmann, Roberto. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da PUCRS
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Bibliotecária responsável: Clarissa Jesinska Selbach CRB-10/2051

SAMARA KALIL

**COMUNICAÇÃO E HOLOGRAMAS DE ENTRETENIMENTO: REPRESENTAÇÕES
DE ARTISTAS MORTOS EM PALCOS DE SHOWS DE MÚSICA AO VIVO**

Tese apresentada como pré-requisito para a obtenção do título de Doutor(a) em Comunicação Social no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Faculdade de Comunicação, Artes e Design – Famecos, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Aprovada em: 13 de março de 2020.

BANCA EXAMINADORA:

Roberto Tietzmann (Pucrs)

André Fagundes Pase (Pucrs)

Ariane Diniz Holzbach (UFF)

Miriam de Souza Rossini (Ufrgs)

Sonia Estela Montaña (Unisinos)

*Dedico esta tese aos meus pais, Rosa Maria e
Ramadan, e ao meu irmão, Fahad.*

AGRADECIMENTOS

Ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), professores e funcionários.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Roberto Tietzmann, um verdadeiro mestre e exemplo, que me guiou e ensinou em todo o percurso.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) pela concessão da bolsa durante parte da trajetória.

Aos amigos e colegas do Grupo de Estudos em Ubiquidade Tecnológica (Ubitec) pela parceria ativa, em especial, Giovanni Rocha, Carlos Teixeira, Mariana Fontoura, Gisele Noll, Paola Marcon, Melissa Streck, Letícia Dallegrave, Vanessa Scalei, Mateus Kerr e Sheron Neves.

Aos amigos e colegas integrantes do Grupo Vidica - Cultura Digital Audiovisual, coordenado pelo Prof. Roberto Tietzmann, em especial à prof. Paula Puhl e à ex-colega Janaína Gamba.

Aos professores da linha de pesquisa Práticas Culturais nas Mídias, Comportamentos e Imaginários da Sociedade da Comunicação, em especial, André Pase, Eduardo Pellanda, Francisco Rudiger, Juliana Tonin e Cristiane Freitas.

Aos meninos e amigos integrantes das bandas que cantei, e da atual Don Lazzaro.

Ao amigo e ilustrador Leandro Dóro.

Ao empresário Roberto Turquenitch, da Holotab.

À família maravilhosa que tenho de mestres, doutores, professores e incentivadores incansáveis: mãe, pai, irmão, Helena, vó Elice, avós (*in memoriam*), Magda, Bel, Marília (*in memoriam*) e tias-avós.

Às amigas queridas, que me apoiaram de diversas formas na trajetória: Camila Kieling, Betina Barreras, Ariane Lanzarini, Mayara Dias, Tuilara Ambrosi, Georgia Nedeff, Lúcia Coutinho, Bibiana Friderichs, Juliana Bortolon, Julye Fajardo, Ariene Portela, Cristiane Miglioranza e Jaqueline Rodrigues.

Ao meu querido Vinicius, que deixou tudo mais leve.

RESUMO

Esta tese se baseia nos usos atuais das projeções ditas holográficas em shows de música ao vivo impulsionados pela indústria do entretenimento visando investigar as experiências visuais e as representações de artistas mortos em tais apresentações. Toma como objeto as imagens projetadas de artistas mortos e discute como acontece a percepção de uma fronteira sensível ausente por meio de via imagética e tecnológica, utilizando as postulações teóricas de Belting (2010, 2015), Debray (1993) e Baudrillard (1995, 1996a, 1996b). Dividida em quatro capítulos, desenvolve nos dois iniciais um resgate em torno dos primeiros usos da técnica, tendo como base o seu desenvolvimento histórico-cultural e engloba a antropologia das imagens por meio do olhar e entendimentos sobre a morte, a representação e a simulação (RICHARSON; WILTSHIRE, 2018; JOHNSTON, 2016; BURDEKIN, 2015; DOMINGUES, 2003, 2009; MANNONI, 2000; CRARY, 2012; VIRILIO, 2014; PARENTE, 2013; VILLAFANE, 2006; COUCHOT, 1993). O virtual, a performance digital, a metalepse e o estranhamento também são conceitos estudados no fenômeno pelas vias de Schechner (2013), Dixon (2007), Taylor (2012), Pier (2016), Wolf (2016), Hofer (2011), Mori (2012), Jones, Bennett e Cross (2015). No terceiro capítulo, enfoca uma estratégia metodológica voltada para o campo da Comunicação, em conjunto com um mapeamento de apresentações dos últimos 30 anos ligadas ao objeto de análise. Por último, apresenta dois momentos de observação e análise: a) com performances holográficas gravadas em vídeo de artistas falecidos ocorridas ao vivo; e b) em um show ao vivo em Londres, no ano de 2019, através de uma observação participante. Como resultado, indica um esquema de entendimento perceptivo para essa forma de imagem ao vivo – enquadrada como holograma de entretenimento –, que ocorre “em ciclo” na experiência perceptiva atual, com movimentos metalépticos que devem/podem ser considerados/avaliados. Propõe, assim, que os artistas falecidos já conseguem por meio do sistema modelizador da imagem holográfica reconfigurar em parte a lógica da morte se mantiverem uma distância segura em relação ao fã/público para que não sejam uma presença estranha.

Palavras-chave: Comunicação. Holograma. Imagem. Estranhamento. Metalepse.

ABSTRACT

This thesis is based on actual uses of holographic projections impelled by the entertainment industries to investigate visual experiences and deceased artists representations in these events discussing how the perception of an absent sensitive frontier occurs by imagery and technology through Belting (2010, 2015), Debray (1993) and Baudrillard (1995, 1996a, 1996b). The work is structured in four chapters in which the first two reviews the former uses of the holographic technique grounded in historic-cultural development and encompassing the anthropology of the images through comprehension the concepts of death, representation, and simulation (RICHARSON; WILTSHIRE, 2018; JOHNSTON, 2016; BURDEKIN, 2015; DOMINGUES, 2003, 2009; MANNONI, 2000; CRARY, 2012; VIRILIO, 2014; PARENTE, 2013; VILLAFANE, 2006; COUCHOT, 1993). The virtual, digital performance, metalepsis, and strangeness are studied concepts in the phenomenon using Schechner (2013), Dixon (2007), Taylor (2012), Pier (2016), Wolf (2016), Hofer (2011), Mori (2012), Jones, Bennett & Cross (2015) references. The third chapter develops a methodologic strategy aiming at the communication field, mapping the past 30 years related to the researched object. The last chapter presents two points of observation and analysis: a) holographic performances recorded from videos of deceased artists occurred live; b) a live show in London 2019, from an observer's point of view. As a result, it indicates a schema of perceptive – understanding to this form of live image as an entertainment hologram – that occurs in “a circle” perspective experience, with metaleptic moves that should/can be considered/evaluated. Therefore, it proposes that the deceased artists already manage, through the holographic image modeling system, to partially subvert the logic of death if they maintain a safe distance from the fan/audience avoiding being a strange presence.

Keywords: Communication. Hologram. Image. Uncanny Valley. Metalepsis.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 – Esquema de instalação do <i>pepper's ghost</i> no teatro	33
Imagem 2 – Pirâmides holográficas caseiras	34
Imagem 3 – Técnica do <i>pepper's ghost</i> aplicada a shows com projeções	35
Imagem 4 – As distintas fases do processo de modelização icônica	63
Quadro 1 – Níveis da escala de iconicidade	66
Quadro 2 – Formas e níveis de percepção via metalepse	87
Imagem 5 – Esquema ilustrado de <i>Uncanny Valley</i>	88
Quadro 3 – Visualização das etapas da pesquisa.....	97
Imagem 6 – Mariah Carey em campanha de Natal simultânea para cinco cidades em 2011	100
Imagem 7 – Leslie Feist em campanha para a Samsung em 2013.....	101
Imagem 8 – Banda Gorillaz em performance ao vivo no MTV EMA's 2005	102
Imagem 9 – Performance da banda Gorillaz com a cantora Madonna no Grammy de 2006	103
Imagem 10 – Hatsune Miku se apresentando em show ao vivo	105
Imagem 11 – Dispositivo da Gatebox com Aizuma Hikari	106
Imagem 12 – Jogador Eden Hazard em entrevista pós-jogo na Copa do Mundo 2018	107
Imagem 13 – Morrissey com a representação de James Dean em videoclipe	110
Imagem 14 – Nat King Cole e Natalie Cole no Emmy Awards, em 1992	111
Imagem 15 – Elton John contracenando com falecidos em comercial da Diet Coke em 1992	113
Imagem 16 – Videoclipe de Elvis Presley & Martina McBride e cenas de bastidores	114
Imagem 17 – Elvis Presley e Celine Dion no American Idol de 2007	116
Imagem 18 – Frank Sinatra e Alicia Keys na 50. ^a edição do Grammy Awards em 2008	117
Imagem 19 – Apresentação de Tupac Shakur no festival de Coachella em 2012 ..	119
Imagem 20 – Fotos da apresentação de Tupac Shakur no 13.º festival de Coachella, em 2012	120
Imagem 21 – Projeção de Cazuza durante a música <i>O tempo não para</i> , em 2013	121

Imagem 22 – Projeção de Cazuza com os músicos durante a música <i>O tempo não para</i> , em 2013	122
Imagem 23 – Renato Russo, no Estádio Mané Garrincha, em 2013	123
Imagem 24 – Apresentação de Ol’ Dirty Bastard, em 2013	124
Imagem 25 – Heactor Lavoe e Willie Colón, em 2013	125
Imagem 26 – Imagem de Michael Jackson no Billboard Music Awards em 2014 ...	125
Imagem 27 – Whitney Houston e Christina Aguilera	126
Imagem 28 – Apresentação de Ronnie James Dio no Germany’s Wacken Open Air Festival.....	127
Imagem 29 – Imagem de Ronnie James Dio no Germany’s Wacken Open Air Festival	128
Imagem 30 – Apresentação de Ronnie James Dio no 28.º Pollstar Awards	129
Imagem 31 – Billie Holiday em holograma	131
Imagem 32 – Fotos do show <i>Callas In Concert – Hologram Tour 2017/2018</i>	132
Imagem 33 – Fotos do show <i>In Dreams – Roy Orbison in Concert</i>	133
Imagem 34 – Frank Zappa no show <i>Bizarre World of Frank Zappa</i> , em Long Island, NY, EUA.....	134
Imagem 35 – Cartaz da turnê <i>An evening with Whitney</i>	135
Imagem 36 – Cartaz da turnê de Roy Orbison e Buddy Holly	136
Imagem 37 – 1.ª proposta de processo de modelização de hologramas de artistas mortos	141
Imagem 38 – Frames da apresentação de Tupac Shakur no festival de Coachella (2012).....	144
Imagem 39 – Reproduções de imagens de Tupac Shakur vivo e em holograma ...	146
Imagem 40 – Frames da apresentação de Cazuza no GVT Music Live (2013)	150
Imagem 41 – Reproduções de imagens de Cazuza vivo e em holograma	152
Imagem 42 – Frames da apresentação de Michael Jackson (2014) – Parte 1.....	157
Imagem 43 – Frames da apresentação de Michael Jackson (2014) – Parte 2.....	158
Imagem 44 – Reproduções de imagens de Michael Jackson vivo e em holograma	159
Imagem 45 – Holograma de Ronnie James Dio no 28.º Pollstar Awards, em 2017 – Parte 1.....	162
Imagem 46 – Holograma de Ronnie James Dio no 28.º Pollstar Awards, em 2017 – Parte 2.....	163

Imagem 47 – Reproduções de imagens de James Dio vivo e em holograma.....	165
Imagem 48 – Holograma de Frank Zappa, na <i>Bizarre World of Frank Zappa</i> , em 2019	169
Imagem 49 – Reproduções de imagens de Frank Zappa vivo e em holograma	171
Imagem 50 – Bilhete/ingresso do show <i>Roy Orbison and Buddy Holly Rock 'n' Roll Dream Tour</i>	174
Imagem 51 – Fachada do teatro Eventim Apollo Hammersmith e primeira visão do palco.....	182
Imagem 52 – Roy Orbison na abertura show <i>Roy Orbison and Buddy Holly Rock 'n' Roll Dream Tour (2019)</i>	184
Imagem 53 – Roy Orbison no show <i>Roy Orbison and Buddy Holly Rock 'n' Roll Dream Tour (2019)</i>	184
Imagem 54 – Buddy Holly no show <i>Roy Orbison and Buddy Holly Rock 'n' Roll Dream Tour (2019)</i>	186
Imagem 55 – Buddy Holly como holograma em show na cidade de Los Angeles (2019)	187
Imagem 56 – Reproduções de imagens de Roy Orbison em holograma e vivo.....	189
Imagem 57 – Reproduções de imagens de Buddy Holly em holograma e vivo	190
Imagem 58 – Proposta aprimorada de processo de modelização de hologramas de artistas mortos.....	193

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1 HOLOGRAMAS: UMA LUZ QUE RELUZ	23
1.1 Origens e primeiros usos da técnica	23
1.2 O holograma e a ideia de holograma da ficção	28
1.3 A transição histórico-cultural das projeções e técnicas	36
2 HOLOGRAMAS: O SIMBÓLICO DA MORTE AO VIVO	49
2.1 Morte, representação e simulação	49
2.2 A representação do morto na “era dos dados”	61
2.3 Performance digital, metalepse e estranhamento	78
3 HOLOGRAMAS: ELES ESTÃO ENTRE NÓS	90
3.1 Investigando hologramas na Comunicação	90
3.2 Hologramas e nichos de <i>performance</i>	98
3.3 Tipos de uso: dos <i>clípes</i> aos hologramas ao vivo	109
4 A VIDA DOS ARTISTAS MORTOS NOS PALCOS AO VIVO	139
4.1 As representações dos artistas mortos nas gravações em vídeo	139
4.1.1 Observação em vídeo do holograma de Tupac Shakur	142
4.1.2 Observação em vídeo do holograma de Cazuza	147
4.1.3 Observação em vídeo do holograma de Michael Jackson	153
4.1.4 Observação em vídeo do holograma de Ronnie James Dio	160
4.1.5 Observação em vídeo do holograma de Frank Zappa	165
4.1.6 Algumas considerações	172
4.2 “Eu vi um artista morto ao vivo”!	174
4.2.1 Quem foram/são Roy Orbison e Buddy Holly	176
4.2.2 As performances de Roy Orbison and Buddy Holly	181
4.2.3 As observações por meio dos eixos	188
4.2.4 Reflexões gerais e aprimoramento da percepção	192
CONSIDERAÇÕES FINAIS	195
REFERÊNCIAS	202

INTRODUÇÃO

O senso comum ligado às imagens em movimento no entretenimento contemporâneo remete à indústria cinematográfica e à exibição de produções audiovisuais em telas de salas de cinema e em aparelhos de televisão. Essas imagens foram sendo aperfeiçoadas com o tempo, com infinitas cores, qualidade de som e mais resolução, na busca por mais experiências e sensações. Entretanto, as experimentações modernas não só melhoraram em atributos, mas também buscaram um envolvimento que trabalha a percepção e a imersão. A realidade virtual e aumentada e os vídeos produzidos em 360 graus, por exemplo, são importantes amostras. Indicam produções que apontam para outras possibilidades de fusão visual/sensorial e de imersão.

Diante das novidades tecnológicas e das possibilidades vindouras, nos propusemos a estudar um tipo de imagem em movimento que também disputa lugar no primeiro plano do olhar e é uma mistura de luz, reflexo e sombra projetada – como os filmes cinematográficos – mas, que de certa forma, “ocupa espaço” no mundo: a imagem em terceira dimensão (3D), conhecida hoje como holograma. Aliada dos efeitos especiais e utilizada para os mais diversos fins – mágica, teatro, moda, propaganda, simulação e outros –, ela pode confundir ficção com realidade, possivelmente, borrando fronteiras imagéticas e perceptivas.

De forma mais específica, percebemos que, na história dos efeitos visuais de apresentações ao vivo e de produções audiovisuais de entretenimento, existem inúmeros registros e tentativas de driblar e trabalhar as lacunas entre a vida e a morte ou, em outras palavras, preencher uma ausência. Mas, muitas vezes, os efeitos de presença gerados são insuficientes, em especial, quando pensamos em situações ao vivo – desde as lanternas mágicas, passando pelos palcos dos teatros, parques de diversões, televisão, museus e espetáculos diversos. Entretanto, é incansável a busca pela “magia” da presença, da ilusão e de uma sensação que talvez se aproxime do real. Ir para além do contrato estabelecido com o espectador/observador, no caminho do impossível em relação à imagem e à presença, é um triunfo de poucos produtores.

Dessa forma, trabalhamos no material a seguir, a hipótese/tese de que a holografia, impulsionada pela indústria criativa atual, por meio das projeções/imagens de artistas mortos, permite reconfigurar níveis de experiência visual de representação em uma fonte de dados além da morte. Ou seja, ativar uma fronteira sensível ausente

– que é a morte – por meio de via imagética e tecnológica que admite uma “ilusão de presença real” no palco/espetáculo ao vivo.

Quando buscávamos um norte para esta pesquisa, estávamos inclinados a entender questões que estivessem ligadas às novas representações de corpo na contemporaneidade, como o corpo tecnológico ou midiático. Diante disso, muito em função do nosso interesse por música e realidade virtual, algumas experimentações em shows musicais na segunda década século XXI chamaram a nossa atenção por incorporarem projeções em tamanho natural de artistas falecidos. Apresentam um toque tecnológico e teórico sobre o significado de “performance ao vivo”, em especial, nos últimos dois anos, com o avanço da imagem digital, em turnês musicais. Identificamos, portanto, que essa seria uma temática que permitiria refletir sobre questões simbólico-culturais da imagem vinculada ao corpo – como pano de fundo – e sobretudo aspectos/questões que são uma inquietação da humanidade, como vida e morte, principalmente, quando ligadas a um contexto artístico.

Sentimos motivação ao constatar que parece haver um movimento novo nas pesquisas na área de Ciências Humanas sobre o tópico morte, que entra como um tema de apoio importante para a categoria imagética que estamos tratando. Em 2016, o Departamento de Sociologia de York, da Universidade de York, no Reino Unido, promoveu a primeira *Death & Culture Conference*, por meio de sua rede de pesquisa intitulada Morte e Cultura. A rede, busca explorar e entender as respostas culturais à mortalidade, através do impacto da morte e dos mortos na cultura e na forma como eles moldam o comportamento humano evidenciado por meio do pensamento, ação, produção e expressão. Desse evento, outros estudos, publicações e encontros emergiram para explorações interdisciplinares do assunto. A *II Death & Culture Conference*, ocorrida em setembro de 2018,¹ trouxe na pauta assuntos como: governança da mortalidade; morte na imaginação popular; morte e o reino digital; o trabalho na indústria da morte; morte em massa na era do individualismo e morte artística. Em 2017, uma chamada para artigos no *Funes – Journal of Narratives and Social Sciences*,² abordou a representação da morte na sociedade moderna e

¹ DEATH & CULTURE CONFERENCE, 2. 2018. Heslington. **Proceedings** [...] Heslington: University of York, Department of Sociology. 2018. Disponível em: <https://www.york.ac.uk/sociology/research/death-and-culture/upcomingevents>. Acesso em: 8 ago. 2018.

² FUNES - JOURNAL OF NARRATIVES AND SOCIAL SCIENCES. Napoli. Università Degli Studi di Napoli Federico II Dipartimento di Scienze Sociali. [2017-]. ISSN 2532-6732 versão *online*. Disponível em: <http://www.serena.unina.it/index.php/funes/index>. Acesso em: 8 ago. 2018.

trabalhou com questões como: morte e modernidade; práticas narrativas e experiência de morte; mídia, tecnologias e morte; visibilidade e segregação, morte pública e morte privada; significados, símbolos, ideias sobre a morte e o morrer; o corpo da pessoa que está morrendo; e estratégias da imortalidade e da ritualidade, elaboração de pesar e comemoração.

Em destaque e na mesma temática, encontra-se também uma parceria de estudo contínuo, iniciado em 2012 e formalizado em 2014, da Universidade do Minho e da Universidade Federal de Minas Gerais, que conta com apoio financeiro da Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT) e da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes). O projeto “O fluxo, a morte e o acontecimento mediático”,³ analisa figurações da morte, sob a coordenação do Prof. Dr. Moisés de Lemos Martins e do Prof. Dr. Paulo Bernardo Vaz, em duas perspectivas: como o discurso jornalístico expõe a morte e como a morte é hoje aparelhada por dispositivos técnicos e transfigurada em domínios estéticos, como a moda, a publicidade, o turismo, a fotografia, o cinema e a arte contemporânea. O referido trabalho de pesquisa já originou duas obras bibliográficas de referência *Figurações da morte nos media e na cultura: entre o estranho e o familiar*⁴ e *Os sentidos da morte: na vida da mídia*.⁵

Uma vez que os objetos de estudo parecem se desenvolver junto com as tecnologias e cientes de que pensar as fronteiras relacionadas às imagens e às visualidades na contemporaneidade é um desafio para a pesquisa na área da Comunicação Social, consideramos ainda mais a necessidade de um olhar multidisciplinar de análise. As possibilidades conectivas de pensamento para além do tempo presente, sobre assuntos como morte, vida e o próprio tempo, com funções de simbolizar e representar o mundo, e as alterações na forma como se experenciam as imagens refletem também a história cultural de uma época. Enxergar isso, provoca uma leitura importante diante dos fenômenos.

³ O FLUXO, a morte e o acontecimento mediático: Linguagens, interações e imaginário. Linguagens, interações e imaginário. 2018. Homepage do projeto. Disponível em: http://www.lasics.uminho.pt/fluxo_morte_media. Acesso em: 8 ago. 2018.

⁴ MARTINS, Moisés de Lemos; CORREIA, Maria da Luz; BERNARDO, Paulo (ed.). **Figurações da morte nos média e na cultura: entre o estranho e o familiar**. Braga: Cecs - Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, 2016. Disponível em: http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/cecs_ebooks/article/view/2479/2392. Acesso em: 8 ago. 2018.

⁵ MARTINS, Moisés de Lemos (org.). **Sentidos da morte: na vida da mídia**. Curitiba: Appris, 2017.

Em uma espécie de fusão com o mundo físico, entendemos que a representação por meio de imagem digital ultrapassa o palpável, como estátuas, fotografias e, até mesmo, as telas, para dividir o espaço dos vivos com uma presença artificial mais viva do que nunca, que aparenta borrar fronteiras. Desta forma, o entrelaçamento dos tópicos vida, morte, presença e ausência, por meio de um entendimento simbólico-imagético com os hologramas de artistas falecidos em shows ao vivo traz à tona uma proposta atual de estudo dentro do campo da Comunicação e da Imagem. Trata-se de uma tentativa de considerar que uma imagem técnica e digital pode ser atravessada por uma leitura simbólica e antropológica.

A emergência do tema na sociedade com uma perspectiva no campo da Comunicação aparece em ângulos diversos. Curiosamente, um que se destaca é o capital simbólico em torno de artistas consagrados e bem-sucedidos em relação a sua expectativa de vida ou morte. Estudos científicos na área médica corroboram com essa linha de investigação. Em 2007, a pesquisa intitulada “Elvis to Eminem: quantifying the price of fame through early mortality of European and North American rock and pop stars”⁶, publicada no *Journal of Epidemiology & Community Health*, mediu as taxas de sobrevivência de 1064 músicos famosos do seu ponto de fama e comparou com populações gerais equiparadas na América do Norte e na Europa, no intuito de quantificar o excesso de mortalidade pós-fama em estrelas *pop*. Em 2011, o artigo “*Is 27 really a dangerous age for famous musicians? Retrospective cohort study*”⁷, testou a hipótese de morte aos 27 anos, entre músicos (artistas solo e membros de bandas) que tiveram um álbum número um no Reino Unido entre 1956 e 2007. Verificou-se que a fama pode aumentar o risco de morte entre músicos, mas esse risco não se limita à idade 27.

Em 2012, “*Dying to be famous: retrospective cohort study of rock and pop star mortality and its association with adverse childhood experiences*”,⁸ examinou as

⁶ A BELLIS, M. *et al.* Elvis to Eminem: quantifying the price of fame through early mortality of European and North American rock and pop stars. **Journal of Epidemiology & Community Health**, [S. l.], v. 61, n. 10, p.896-901, 1 out. 2007. BMJ. <http://dx.doi.org/10.1136/jech.2007.059915>.

⁷ WOLKEWITZ, Martin *et al.* Is 27 really a dangerous age for famous musicians? Retrospective cohort study. **Bmj**, [S. l.], 20 dez. 2011. Publicação conjunta do Freiburg Center of Data Analysis and Modelling da University of Freiburg and Institute of Medical Biometry and Medical Informatics e da University Medical Center e do Freiburg, Germany Institute of Health and Biomedical Innovation and School of Public Health da Queensland University of Technology, Brisbane, Australia. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3243755>. Acesso em: 11 ago. 2018.

⁸ BELLIS, Mark A. *et al.* Dying to be famous: retrospective cohort study of rock and pop star mortality and its association with adverse childhood experiences. **Bmj Open**, [S. l.], v. 2, n. 6, 2012. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3533086>. Acesso em: 11 ago. 2018.

relações entre fama e mortalidade prematura de 1489 estrelas do *rock* e *pop* que ficaram famosos entre 1956 e 2006. Fatores como tipo de intérprete (membro de banda ou solo) e nacionalidade, além da verificação se a causa da morte está ligada a experiências pré-denominadas (infância adversa) foram investigados. Entretanto, em 2016, o estudo “Expectancy and cause of death in popular musicians: is the popular musician lifestyle the road to ruin?”,⁹ publicado na *Medical Problems of Performing Artists*, explorou a mortalidade geral, a causa da morte e as mudanças nos padrões de morte ao longo do tempo pela participação de gêneros musicais em músicos populares que morreram entre 1950 e 2014, em registros de óbitos de 13.195 músicos. Os resultados demonstraram que os músicos populares diminuíram a expectativa de vida em comparação com populações gerais comparáveis. Tal fato aponta para um movimento diferente que vem acontecendo e traz uma possível necessidade de perpetuação e/ou eternização também comercial.

Dentro dessa lógica, Binelli ([2020], tradução nossa) apontou em artigo analítico no *The New York Times* que cerca de metade das 20 turnês estadunidenses mais lucrativas de 2019 foram lideradas por artistas com pelo menos 60 anos de idade, entre eles Cher, Kiss, Fleetwood Mac, Paul McCartney, Dead & Company e Billy Joel, segundo informações do setor comercial do Pollstar. “os Rolling Stones, Elton John e Bob Seger conquistaram os três primeiros lugares”¹⁰, lista o autor. E avançou para falar sobre o uso da técnica holográfica: “Usar a tecnologia para obscurecer a linha entre o vivo e o morto tende a ser uma fórmula para a ficção científica distópica, mas, neste caso, também pode significar uma nova e lucrativa fonte de renda para uma indústria da música em fluxo [...]”¹¹ (BINELLI, [2020], tradução nossa).

Uma vez que a holografia transita e une os campos da óptica, medicina, química, informática, engenharia elétrica, visualização tridimensional e percepção humana de uma maneira única e abrangente, sua pertinência se torna ainda mais relevante na atualidade. Não é à toa que o Massachusetts Institute of Technology (MIT) oferece cursos práticos sobre os fenômenos físicos envolvidos e possui uma

⁹ KENNY, Dianna T.; ASHER, Anthony. Life Expectancy and Cause of Death in Popular Musicians: Is the Popular Musician Lifestyle the Road to Ruin? **Medical Problems of Performing Artists**, [S. l.], v. 31, n. 1, p. 37-44, 8 mar. 2016. Science and Medicine, Inc. <http://dx.doi.org/10.21091/mppa.2016.1007>. Disponível em:

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/26966963>. Acesso em: 11 ago. 2018.

¹⁰ Do original: The Rolling Stones, Elton John and Bob Seger took the top three slots.

¹¹ Do original: Using technology to blur the line between the quick and the dead tends to be a recipe for dystopian science fiction, but in this case, it could also mean a lucrative new income stream for a music industry in flux [...].

sessão em seu museu com uma coleção com mais de dois mil exemplos de holografias. No local, hologramas históricos, além de aplicações técnicas em diversas áreas podem ser apreciadas. Além disso, destacamos que empresas como a Microsoft, a Apple e a Google estão apostando em tecnologias de realidade mista e/ou tentativas inovadoras e inspiradas nos hologramas para uso doméstico: em 2016 foi lançado o *Microsoft's HoloLens*, anunciado em seu conteúdo promocional como “o primeiro computador holográfico autônomo, permitindo que você se envolva com seu conteúdo digital e interaja com hologramas no mundo ao seu redor”.¹² Desde 2012, o “Google Glass”, já estava sendo aprimorado e, atualmente, é um produto estratégico na companhia.¹³

As *startups* também investem na tecnologia. Em agosto de 2018, um lançamento de dispositivo vestível, o *One Creator Edition*, da Magic Leap,¹⁴ mistura realidades e possui sistema que projeta componentes 3D em sobreposição ao mundo real. Ainda, em pesquisa em andamento e avançada, cientistas da Universidade de Washington¹⁵, em conjunto com pesquisadores do Google e do Facebook, estudam uma tecnologia que permite aos fãs de futebol assistirem a hologramas de jogos imersivos, visando futuramente o desenvolvimento de hologramas de partidas enquanto elas se desenvolvem ao vivo.

Mas, apesar de todo esse movimento do mercado, ainda há uma lacuna na academia sobre o assunto junto à área da Comunicação e da Informação. No catálogo de teses e dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes)¹⁶, ao buscarmos a palavra “holograma”¹⁷, apenas 71 resultados apareceram, 50 dissertações e 21 teses, sendo que, dentro da área Ciências

¹² MICROSOFT. **Microsoft HoloLens**. 2016. Disponível em: <https://www.microsoft.com/en-us/hololens>. Acesso em: 13 ago. 2018.

¹³ FINNEGAN, Matthew. Com novo Glass, Google quer popularizar realidade aumentada no trabalho. **Computerworld**, 24 ago. 2019. Disponível em: <https://computerworld.com.br/2019/05/24/com-novo-glass-google-quer-popularizar-realidade-aumentada-no-trabalho>. Acesso em: 8 ago. 2019.

¹⁴ VELOSO, Thássius. Magic Leap lança headset de realidade aumentada One Creator Edition. **Techtudo**. [S. l.], 8 ago. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/08/magic-leap-lanca-headset-para-creators-nos-estados-unidos.ghtml>. Acesso em: 8 ago. 2018.

¹⁵ REMATAS, Konstantinos *et al.* Soccer on your tabletop. *In: IEEE CONFERENCE ON COMPUTER VISION AND PATTERN RECOGNITION (CVPR), 1., 2018, Salt Lake City. Proceedings [...]*. 2018: Cvf, 2018. p. 4738-4747. Disponível em: http://openaccess.thecvf.com/content_cvpr_2018/papers/Rematas_Soccer_on_Your_CVPR_2018_paper.pdf. Acesso em: 28 ago. 2019.

¹⁶ COORDENAÇÃO DE APERFEIÇOAMENTO DE PESSOAL DE NÍVEL SUPERIOR [S. l.]. Catálogo de Teses e Dissertações. 2016. Disponível em: <https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/>. Acesso em: 14 jan. 2019.

¹⁷ Dados de busca realizada em 9 jan. 2020.

Humanas, tem-se apenas oito resultados, nenhum no campo da Comunicação Social. A maioria figurou na área das Ciências Exatas e da Terra e das Engenharias, com a área do conhecimento Física em destaque. Quando refinamos a palavra “morte”, utilizando como filtro a grande área do conhecimento Ciências Sociais Aplicadas, encontramos 617 trabalhos. Dentro da área do conhecimento da Comunicação, verificamos 133 teses e 34 dissertações apareceram, com diversas abordagens. Recorremos à Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (Ibict) e refinamos “holograma”. Apareceram 67 resultados totais para a busca. No assunto “Holografia”, apenas 13 trabalhos foram listados. Na área de conhecimento Ciências Sociais Aplicadas, apenas um trabalho, intitulado “O tempo in-media-ato: a superação da visualidade por meio da tatilidade das não coisas e-materializadas”, foi localizado¹⁸. Cruzando as palavras “holograma” e “morte” na busca da BDTD, três trabalhos com nenhuma relação com o que estamos propondo foram listados, sendo que dois datados de 2005 e um de 2009.

Junto à Networked Digital Library of Theses and Dissertations (NDLTD)¹⁹, plataforma que coleta metadados de repositórios de teses e dissertações de todo mundo, quando buscamos a palavra “hologram” aleatoriamente, 939 resultados foram filtrados²⁰. Quando buscamos especificadamente pelos trabalhos que foram marcados com “hologram”, 60 foram listados. Dentro do universo desses, a variação “holography” acusou 125 investigações e a variação “imaging”, 29 trabalhos. A língua predominante dos artigos com o tema foi francesa. As áreas dominantes foram Engenharia, Física, Ótica, Ciência e Eletrônica. Não apareceu nas ocorrências as áreas Comunicação ou Comunicação Social. Sendo assim, atentamos para a evidência do ineditismo da tese desenvolvida, com caminhos importantes ainda a serem explorados e apontados.

Ao envolver questões relativas às tecnologias contemporâneas de comunicação, com foco na comunicação de massa e nas experiências midiáticas

¹⁸ CAVALHEIRO, Gustavo Augusto Tavares. **O tempo in-media-ato: a superação da visualidade por meio da tatilidade das não-coisas e-materializadas**. 2014. 186 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/4681>. Acesso em: 19 out. 2018.

¹⁹ NETWORKED DIGITAL LIBRARY OF THESES AND DISSERTATIONS [S. l.]. Global ETD Search. Disponível em: <http://search.ndltd.org/index.php>. Acesso em: 14 jan. 2020.

²⁰ Busca realizada em 14 jan. 2020.

ligadas à articulação entre situações de vivência e de presença com imagem holográfica de artistas mortos, essa pesquisa representa uma investigação que tem impacto tanto na produção comunicacional em si, quanto no desenvolvimento tecnológico da área. A função dos meios de comunicação tem sido intensificada no presente, e o será mais no futuro, ao transformar e modificar a realidade física em diferentes planos de experiência visual, até afastando os envolvidos do seu ambiente imediato, ao mesmo tempo que os aproxima de outros espaços e situações de vida já passados (memória) ou previstos no futuro. Isso se verifica não apenas na área cultural ou do entretenimento, como a música e o cinema, mas também no âmbito do jornalismo, da publicidade e de áreas que utilizam novas tecnologias de informação e de comunicação, como por exemplo, a educação e a saúde. Assim, justifica-se o aprofundamento presente e futuro dos estudos comunicacionais conjuntos sobre os impactos dessas renovadas formas de interação no plano conceitual e no plano prático.

Da mesma forma, a intensa renovação dos meios e equipamentos de produção de imagens digitais, virtuais e holográficas, resultam e provocam o desenvolvimento de áreas como física, eletrônica, energia, luminotécnica, informática, dentre outros ramos do conhecimento, agora interligados com maior profundidade e permanência. A aplicação da holografia que, neste estudo é focada à Comunicação Social, vem, portanto, sendo realizada em áreas diversas, que vão do urbanismo, medicina, marketing à segurança pública, podendo servir como ferramenta para a melhoria de processos de desenvolvimento. Entendemos, portanto, que a presente tese contribuirá para o desenvolvimento científico e tecnológico na Comunicação Social e áreas afins.

Entretanto, a pergunta que antecedeu ao título do estudo “Comunicação e hologramas de entretenimento: representações de artistas mortos em palcos de shows de música ao vivo” foi: **de que forma as projeções holográficas de artistas falecidos reconfiguram a lógica da morte para além da oportunidade de ver/sentir o ídolo mais uma vez?**

Ao definirmos como objetivo a compreensão em profundidade das representações holográficas de artistas mortos projetadas em tamanho real em palcos/espetáculos ao vivo a partir de um viés da antropologia das imagens, nos propusemos a especificar os seguintes pontos:

- a) **apresentar** estudos metodológicos visando uma estratégia para análise de imagens projetadas holograficamente em palcos ao vivo;
- b) **mapear** e identificar usos/categorias por meio de documentos/vídeos/imagens divulgados na mídia *online* sobre apresentações/performances/shows de artistas que utilizaram a tecnologia de projeção sugerindo a presença de artistas falecidos nos últimos 30 anos;
- c) **observar/analisar** espetáculos à luz das teorias estudadas: i) em segundo grau – cinco apresentações ocorridas ao vivo e gravadas – com artistas falecidos, projetados holograficamente, disponibilizados *online* em plataformas de vídeo; e ii) em primeiro grau de imagens holográficas no show *Roy Orbison and Buddy Holly Rock 'n' Roll Dream Tour*, através de observação participante.

Para trabalhar o questionamento e desenvolver a tese, organizamos o trabalho em 4 capítulos. No capítulo 1, intitulado “Hogramas: uma luz que reluz”, realizamos um estudo sobre o que são os hologramas, suas origens e primeiros usos. Trabalhamos como essa forma imagética aparece junto ao imaginário social e a forma como se desenvolve por um viés cultural por meio das projeções e técnicas. No segundo capítulo, denominado “Hogramas: o simbólico da morte ao vivo”, discutimos as fronteiras entre a vida e a morte e as formas de percepção por meio das imagens diante do olhar através da representação e da simulação ao longo do tempo, chegando hoje na era digital dos dados e avançando para as performances digitais. Nesta seção também são trabalhados os conceitos de metalepse e estranhamento.

No terceiro capítulo, intitulado “Hogramas: eles estão entre nós” trazemos a linha de investigação metodológica aplicada à Comunicação que consideramos na tese, com uma síntese das etapas da pesquisa e um mapeamento de projeções holográficas dos últimos 30 anos, divididas em nichos de performance e tipos de usos.

Por fim, no quarto capítulo, intitulado “A vida dos artistas mortos nos palcos ao vivo”, apresentamos as análises em primeiro e segundo graus com descrições e primeiras considerações.

Ao longo do texto, optamos pela utilização de notas de rodapé para a inclusão de referências, exemplos e conteúdos, além de *QR codes*²¹ junto a algumas imagens,

²¹ Em tradução livre, “códigos QR”, que são códigos de barras bidimensionais que podem ser facilmente escaneados por meio da maioria dos smartphones equipados com câmeras. Esse código pode ser convertido em texto, um endereço URI, um número de telefone, uma localização georreferenciada, um e-mail, um contato ou um SMS.

que levam a vídeos correspondentes, no intuito de dinamizar o material. Apesar da característica contextual do objeto de estudo escolhido, nossa tese não contempla em profundidade estudos sobre o som e a música em si, utilizando esses elementos apenas como apoio, uma vez que escolhemos partir da imagem do artista como elemento essencial/principal.

Esta tese está vinculada à Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, no Brasil, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Escola de Comunicação, Artes e Design – Famecos. Foi desenvolvida na área de concentração Práticas e Culturas da Comunicação, na linha de pesquisa Práticas Culturais nas Mídias, Comportamentos e Imaginários da Sociedade da Comunicação e pretende servir de referência e contribuir para o desenvolvimento da área de Ciências Aplicadas, na subárea da Comunicação e afins. A pesquisa, em parte, teve o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (Capes) – Código de Financiamento 001, sob orientação do Prof. Dr. Roberto Tietzmann.

1 HOLOGRAMAS: UMA LUZ QUE RELUZ

Quando iniciamos os estudos sobre “hologramas”, no ano de 2017, não sabíamos da diversa gama de possibilidades e diferenças envolvendo as terminologias e técnicas de projeções ligadas ao assunto. Para isso, buscamos trazer noções de autores atuais e especializados, como Johnston (2016), Richardson e Wiltshire (2018) e Schivani, Souza e Pereira (2017), que focam em definições, significados e marcos pontuais, além da desmistificação de mitos e de percepções equivocadas relacionadas ao tema para um melhor entendimento do fenômeno. Por isso, neste primeiro capítulo trabalhamos essa linha introdutória e avançamos para uma investigação sobre o holograma junto à ficção e como ocorreu uma transição histórico-cultural das projeções e técnicas.

1.1 Origens e primeiros usos da técnica

Para uma primeira aproximação com a ideia de holograma, pesquisamos os passos do físico-engenheiro húngaro, Dennis Gabor (1900-1979), considerado o “pai do holograma” pelas fontes citadas anteriormente. Em 1939, o cientista foi desafiado a participar de um projeto de tridimensionalidade que não utilizasse óculos especiais. Em 1940, ele realizou patentes para um sistema de visualização estereoscópico para telas pequenas. Era um pesquisador experiente sobre tópicos abstratos e diversos, com inclinações comerciais de longo prazo.

O mais significativo desses conceitos foi o holograma. Gabor cunhou o termo em 1947 para rotular um novo conceito para gravar imagens de uma forma mais completa. Seu foco, no entanto, era estreito: ele imaginou o holograma como um componente óptico para melhorar a primeira geração de microscópios eletrônicos. [...]. Ele imaginou o holograma como um passo intermediário para produzir imagens de microscopia eletrônica de alta resolução. Sua familiaridade com a óptica matemática e a mecânica quântica indicavam que os elétrons podiam ser considerados como partículas e ondas, e assim poderiam ser entendidos como análogos à luz visível. Como a imagem eletrônica e a imagem óptica estavam intimamente relacionadas, Gabor argumentou que ele poderia mesclar as tecnologias: o microscópio eletrônico poderia ser melhorado pela adição de uma porção óptica²² (JOHNSTON, 2016, p. 54, tradução nossa).

²² The most significant of these concepts was the hologram. Gabor coined the term in 1947 to label a new concept for recording images of a more complete form. His focus, though, was narrow: he envisaged the hologram as an optical component for improving the first generation of electron microscopes. [...]. He imagined the hologram as an intermediary step for producing high-resolution

A utilização do sistema da câmara escura (câmara obscura²³), para processar o holograma e difundir suas ideias se fez interessante. Assim, em meados de 1947, ele apresentou os seus conceitos a colegas e fez *lobby* com físicos para promover a sua técnica. Johnston (2016) conta que Gabor tentou lucrar, mas não obteve sucesso. Inclusive, se apresentou como conferencista na Associação Britânica para o Avanço da Ciência, com divulgação da mídia e audiência, na mesma época. O autor compilou as ideias do cientista, expostas nos veículos de comunicação da época:

Gravar um holograma com um feixe de elétrons poderia permitir exposições curtas, afirmava ele: os microscópios eletrônicos modernos destruíram seus espécimes à medida que eram examinados em tempo real, mas o esquema de Gabor poderia permitir um breve registro e, depois, um exame sem pressa de seu proxy, o holograma por meios ópticos²⁴ (JOHNSTON, 2016, p. 58, tradução nossa).

Todavia, o que atraía as pessoas e as audiências, eram as demonstrações mágicas com previsões tecnológicas (JOHNSTON, 2016, p. 58). Mas, um entusiasmo no futuro potencial da tecnologia microscopia era inquestionável para o período.

Com origem grega, a palavra “*hologram*”, foi escolhida para indicar “*whole picture*”²⁴ (mensagem inteira/imagem inteira) (JOHNSTON, 2016, p. 54, tradução nossa). Segundo Richardson e Wiltshire (2018, p. 1, tradução nossa), “a intenção de Gabor era se referir, em nome, à capacidade única dessa técnica de registrar uma onda de luz recebida de um objeto em termos de fase e amplitude²⁵”. De acordo com os autores, o estudioso, que se tornou especialista em óptica eletrônica, observou que a gravação por interferência era uma maneira de obter gravações em alta resolução, “sem as dificuldades introduzidas nos sistemas ópticos pelas limitações de gravação

electron microscope images. His familiarity with mathematical optics and quantum mechanics indicated that electrons could be considered as both particles and waves, and so could be understood as analogous to visible light. Because electronic imaging and optical imaging were closely related, Gabor reasoned that he could merge the technologies: the electron microscope could be improved by adding an optical portion.

²³ Segundo Mannoni (2000), o princípio era de um espaço totalmente escurecido, com uma pequena abertura na parede ou em uma janela escurecida. A cena ou objeto deveria ser projetado no interior da sala, na parede oposta, em fundo branco.

²⁴ Do original: Recording a hologram with an electron beam might allow short exposures, he claimed: contemporary electron microscopes destroyed their specimens as they were examined in real-time, but Gabor’s scheme could allow brief recording and then unhurried examination of its proxy, the hologram, by optical means.

²⁵ Do original: Gabor’s intention was to refer, in the name, to the unique ability of this technique to record an incoming wave of light from an object in terms of both its phase and amplitude.

de materiais, lentes e óptica convencional²⁶” (RICHARDSON; WILTSHIRE, 2018, p. 1, tradução nossa).

Richardson e Wiltshire (2018, p. 2, tradução nossa) esclarecem que o holograma difere da gravação fotográfica de uma imagem, com base unicamente na amplitude de luz que chega do campo de visão do sistema ótico. Na primeira,

vemos uma imagem “negativa” perfeitamente reconhecível do assunto diante da lente. Em comparação, em sua forma mais simples, a própria gravação do holograma, no filme ou prato de haleto de prata de alta resolução apropriado, tende a ser algo que, à primeira vista, é uma confusão sem sentido de linhas ou zonas em tons variados²⁷ (RICHARDSON; WILTSHIRE, 2018, p. 2, tradução nossa).

Segundo os autores o registro de um holograma necessita de uma fonte de luz muito potente. Richardson e Wiltshire (2018, p. 2), entretanto, lembram que na época de Gabor, os *lasers*, que são amplamente utilizados hoje, não estavam disponíveis. Para se ter uma ideia, atualmente, em um uso simples, é possível incidir luz sobre um objeto tridimensional, com parte de um único feixe de *laser*.

O restante do feixe trafega em direção a uma placa de gravação de alta resolução, e a luz direta do laser (“feixe de referência”) coincide perto da placa com a luz refletida do objeto 3D (“feixe de objeto”). A luz refletida do objeto contém informações sobre a forma e a tonalidade do objeto e é “coerente” com a luz que chega à placa de registro diretamente do laser. Nas proximidades da placa, esses dois feixes “interferem” para produzir uma “onda estacionária de interferência” que pode ser gravada na emulsão fotossensível na placa, desde que existam certas condições de estabilidade – por definição, essa “onda estacionária” não deve se mover ou mudar durante o processo de gravação²⁸ (RICHARDSON; WILTSHIRE, 2018, p. 2, tradução nossa).

²⁶ Do original: [...] without the difficulties introduced in optical systems by the limitations of recording materials, lenses and conventional optics.

²⁷ Do original: we see a perfectly recognizable “negative” image of the subject beyond the lens. In comparison, in its simplest form, the hologram recording itself, in the appropriate high-resolution silver halide film or plate, tends to be something that, at first sight, is a meaningless jumble of lines or zones in varying tones.

²⁸ Do original: The remainder of the beam travels towards a high-resolution recording plate, and the light direct from the laser (“reference beam”) coincides near the plate with light reflected from the 3D object (“object beam”). The light reflected from the object contains information about the shape and tonality of the object and is “coherent” with the light arriving at the recording plate direct from the laser. In the vicinity of the plate these two beams “interfere” to produce a “standing wave of interference” which can be recorded in the photosensitive emulsion on the plate provided certain conditions of stability exist – by definition, this “standing wave” must not move or change during the recording process.

Outro nome importante na transição para o século XX, relacionado à gravação holográfica foi o físico franco-luxemburguês Gabriel Lippmann (1845-1921). Sua técnica tinha relação próxima com a técnica de reflexão atual, utilizava haleta de prata de grãos finos por meio da figuração de processo sensível de gravação de onda refletida. No entanto, havia limitações na capacidade de emulsão para a gravação. É justamente desse material que os primeiros hologramas foram, naturalmente, gravados, segundo Richardson e Wiltshire (2018, p. 5). Posteriormente, outros materiais como a gelatina dicromada e fotopolímeros também foram considerados.

Para melhor compreender os processos de gravação, os autores apontam e explicam categorias de hologramas. Uma delas são os hologramas de transmissão. Neste caso, a gravação quando visualizada por meio de fonte de luz, tem o seu direcionamento controlado através de placa de gravação no intuito que o espectador, que está do outro lado da fonte de luz, possa se questionar sobre a imagem.

O holograma age, em seu efeito, de maneira semelhante a um prisma, embora a distribuição de cores apareça invertida. Essa propriedade fundamental do holograma de transmissão tornou impossível, nos primeiros anos, visualizar a imagem em luz branca, até a incrível invenção do Dr. Stephen Benton, em 1967, do holograma do arco-íris, que descrevemos mais adiante e que facilitou o uso do holograma, grande saída comercial para a tecnologia em aplicações de segurança. Então, os hologramas gravados com os quais estamos tão familiarizados são, de fato, hologramas²⁹ (RICHARDSON; WILTSHIRE, 2018, p. 7, tradução nossa).

Nos hologramas de reflexão, denominados também de hologramas de volume ou de Lippmann, em alusão ao físico, a iluminação ocorre no lado em que o espectador está. Porém, como aconteceu nos experimentos de Lippmann, há uma dispersão do efeito do holograma, lembrando mais um espelho.

Esse “espelho” tem a qualidade de ser monocromático, então ele age como um filtro para luz branca incidente, em que um único comprimento de onda é refletido seletivamente, enquanto os raios de todos os outros comprimentos de onda passam diretamente através da camada³⁰ (RICHARDSON; WILTSHIRE, 2018, p. 8, tradução nossa).

²⁹ Do original: The hologram acts, in its effect, in a similar way to a prism, although the colour distribution appears reversed. This fundamental property of the transmission hologram made it impossible in the early years to view the image in white light, until the incredible invention by Dr Stephen Benton in 1967 of the rainbow hologram, which we describe later in detail and which has facilitated the major commercial outlet for the technology in security applications. So, the embossed holograms with which we are so familiar are, in fact, transmission holograms.

³⁰ Do original: This “mirror” has the quality of being monochromatic, so it acts rather like a filter to incident white light, in that a single wavelength is selectively reflected, whereas rays of all other wavelengths pass directly through the layer.

Outra categoria são os hologramas de *display*. “Há vários hologramas que se tornaram ícones da tecnologia. Exposições de hologramas de display foram realizadas em todas as partes do mundo”, descrevem Richardson e Wiltshire (2018, p. 12). Segundo os autores, são gravações em placas de vidro, cópias de gravações originais, que podem ser iluminados por holofotes (isto é uma vantagem). Uma prática bastante utilizada em vitrines, por exemplo. “Nos anos mais recentes, os hologramas digitais feitos por empresas como a Zebra e a XYZ Inc. introduziram uma nova tecnologia na qual a imagem surge por meios bastante diferentes [...]”³¹ (RICHARDSON; WILTSHIRE, 2018, p. 13, tradução nossa).

Todavia, os autores constatam que há uma dificuldade: a produção de hologramas em grande formato, o limite da imagem holográfica está hoje em 50 cm vs. 60 cm.

Anteriormente, na década de 1980, a Agfa Gevaert produzia placas de registro de um metro quadrado em vidro de 6 mm, e também fornecia rolos de filme sobre uma base de triacetato com largura de um metro. É claro que lidar com material de gravação tão grande e pesado apresentou dificuldades significativas no estúdio de holografia e no laboratório de química!³² (RICHARDSON; WILTSHIRE, 2018, p. 13, tradução nossa).

Diante das questões técnicas complexas observadas, de todas as explicações dos autores sobre o funcionamento dos hologramas, uma passagem sobre o que não é um holograma é esclarecedora e permite uma diferenciação mais clara em relação à imagem em terceira dimensão (3D), uma confusão que geralmente vem à tona pelas características das imagens. Ou seja, nem toda imagem em 3D, projetada em superfície transparente ou espelhada, é um holograma. Richardson e Wiltshire (2018, p. 16) comparam diversas categorias de imagens digitais em 3D, que são rotuladas como hologramas pelo senso comum, mas que não se encaixam nas postulações de Gabor, descritas anteriormente. Essas noções são importantes para que possamos compreender as sutilezas no desenvolvimento da ideia de holograma no imaginário hoje, em especial quando ligada ao entretenimento. Traremos as mais relevantes para este estudo, junto com outros exemplos e referenciais no próximo tópico.

³¹ Do original: In more recent years, the digital holograms made by companies such as Zebra and XYZ Inc. have introduced new technology in which the image comes about by quite different means [...].

³² Do original: Formerly, in the 1980s, Agfa Gevaert produced one-metre-square recording plates on 6 mm glass, and also supplied rolls of film on a triacetate base of one metre roll width. Of course, handling such large and heavy recording material presented significant difficulties in the holography studio and the chemistry laboratory!

1.2 O holograma e a ideia de holograma da ficção

A ideia de os hologramas serem imagens digitais e a própria noção distorcida do que seria um holograma, costumam estar no imaginário popular e a sua presença nesse meio, muito se deve às histórias de ficção (literária, cinematográfica e televisiva). Elas ocasionam/ocasionaram confusões entre conceitos, invenções e técnicas, que apontam para a ilusão/projeção imagética em seus enredos e efeitos especiais, alimentando a imaginação do público.

Richardson e Wiltshire (2018) ressaltam esse conflito entre o “holograma” e o “digital” e o exemplificam. Os autores lembram que, por exemplo, as técnicas de reflexão digital em grande formato com *pixels*, basicamente, permitiam que cada *pixel* fornecesse ao observador a visão esperada de um grande objeto 3D quando o olho dele estava olhando diretamente para um ponto particular na matriz de superfície, a partir de uma determinada posição de visualização, ou seja, não era holograma. Era um truque visual.

O primeiro filme da franquia *Star Wars*, *Episódio IV – Uma Nova Esperança*³³, lançado em 1977, é outro exemplo – talvez o mais clássico de todos. Em uma cena-chave, o robô R2-D2 mostra um chamado da princesa Leia Organa (Carrie Fisher) para Luke Skywalker (Mark Hamill) e Obi-Wan Kenobi (Alec Guinness), implorando por ajuda, um evento que coloca em movimento os elementos centrais da trama. A personagem de Leia é mostrada através de uma projeção a partir de uma lente sobre o corpo do robô (um feixe de luz é evidente) em três posições distintas da câmara, o que sugere que ela poderia ser vista a partir de qualquer outro ponto ao redor. A câmara não altera a posição, o foco ou o enquadramento enquanto essas capturas são reproduzidas, indicando que o efeito visual da composição de cada imagem foi criado individualmente. A percepção de que um holograma depende de algum aparato de projeção, apresenta imagens animadas, mostra pessoas em uma foto de corpo inteiro e emula presença pode ter sido definida por essa cena ficcional. Ou, como Richardson e Wiltshire (2018) colocaram:

Durante a era do lançamento original dos épicos filmes *Star Wars* de George Lucas, como mencionado anteriormente, os autores lembram que os

³³ PRINCESS Leia's hologram message. Direção de George Lucas. Produção de Gary Kurtz. Intérpretes: Carrie Fisher, Mark Hamill, Harrison Ford e Outros. Roteiro: George Lucas. 1977. Son., color. Cena de *Star Wars* Episódio IV: Uma Nova Esperança, disponibilizada no canal Ty Voltaire. Disponível em: https://youtu.be/8N_Cj3ZS9-A. Acesso em: 19 out. 2018.

hológrafos foram inundados com pedidos para duplicar o efeito mostrado na cena onde o robô R2 - D2 projetou uma imagem animada em 3D de Leia (com som!). Mas, embora rotulada de “um holograma”, essa técnica imaginária não se encaixa facilmente na definição científica do método de imagem 3D de Gabor³⁴ (RICHARDSON; WILTSHIRE, 2018, p. 17, tradução nossa).

Johnston (2016, p. 192, tradução nossa) atribui essa relação entre as técnicas a uma fundamentação antropológica fornecida pelo campo da cultura e da ecologia cultural, que se concentra na organização social e nos contextos como fatores-chave que afetam a evolução dos temas na cultura.

As ideias populares florescem ou morrem de fome em diferentes ambientes, coevoluindo com os grupos sociais que as nutrem. Como os conceitos de bricolagem e o meme, a ecologia cultural tem sido explorada não apenas na antropologia, mas também em estudos literários e áreas afins. Essa abordagem reconhece vários recursos relevantes para os hologramas, principalmente como eles foram concebidos e usados por grupos sociais distintos e como eles se vinculam a práticas sociais estabelecidas do passado.³⁵

De acordo com o autor, o envolvimento do público com os hologramas aumentava entre o final da década de 1970 e o início da década de 1980, e o entendimento de que a sua fonte era a ficção científica começou a crescer. De fato, “as ideias iniciais foram absorvidas pelas previsões contemporâneas de tecnólogos otimistas”, relata. Johnston (2016) conta que tudo começou com a literatura de ficção científica, que passou para o cinema e depois foi para as séries televisivas. Entretanto, cabe salientar que, naquela época, as representações holográficas “pareciam reconhecidamente artificiais ao lado de seus colegas ao vivo”³⁶ (JOHNSTON, 2016, p. 195, tradução nossa). A cara futurista dos hologramas ficcionais continha a cena do computador pessoal em rápida evolução e, naquele momento, a pesquisa holográfica contemporânea realmente se fazia presente – o MIT Media Lab, por

³⁴ Do original: During the era of the original release of George Lucas's epic Star Wars films, as previously mentioned, the authors recall that holographers were inundated with requests to duplicate the effect shown in the scene where robot R2-D2 projected a 3D animated image of Leia (with sound!). But although labelled “a hologram”, this imaginary technique does not fit easily into the scientific definition of Gabor's method of 3D imaging.

³⁵ Do original: Popular ideas flourish or starve within different environments, co-evolving with the social groups who nurture them. Like the concepts of bricolage and the meme, cultural ecology has been explored not only within anthropology but also in literary studies and related fields. This approach recognizes a number of the features relevant to holograms, notably how they have been conceived and used by distinct social groups, and how they link to established social practices of the past.

³⁶ Do original: looked recognizably artificial next to their live counterparts.

exemplo, estava explorando a viabilidade de interfaces táticas, dando às imagens holográficas a ilusão de substância.

A noção cultural do holograma, tanto nas aspirações de ficção quanto de engenharia, generalizava-se de um mero efeito óptico para um imbuído de bases mecânicas e eletrônicas. 15 *Sonhos semelhantes* faziam parte da segunda série de televisão de *Star Trek The Next Generation* – (transmissão 1987-94) com suas histórias de um “holodeck”, ou sala de visualização holográfica, na qual um ambiente inteiro pode ser calculado e exibido por computador (e, de fato, interagido com os personagens humanos)³⁷ (JOHNSTON, 2016, p. 196, tradução nossa).

Mesmo assim, segundo o autor, as histórias televisivas de *Star Trek* divergiam cada vez mais das perspectivas de “hologramas do mundo real” (não era possível aquela ação de verdade). Sobre o ambiente do holodeck (espaço de realidade virtual dentro da série), ele avaliou: “era uma combinação de criações ópticas e físicas, algumas descritas como sendo 'replicadas' (ou seja, objetos materiais fabricados a partir de átomos individuais) e animadas com 'feixes de trator fracos' e 'campos de força modelados’”³⁸ (2016, p. 196, tradução nossa). Esse é um dos motivos pelo qual Johnston (2016) explica que a ideia de holograma como “miragem” não nasceu como uma invenção popular, mas foi apresentada por engenheiros durante a década de 1960.

Schivani, Souza e Pereira (2017, p. 1) também acreditam que o cinema, em especial o gênero da ficção científica, utiliza imagens tridimensionais que são comumente confundidas pelas pessoas como hologramas. Eles exemplificam com outras produções mais atuais: *Resident Evil: O Hóspede Maldito*³⁹, *Prometheus*⁴⁰,

³⁷ Do original: The cultural notion of the hologram, in both fiction and engineering aspirations, was generalizing from a mere optical effect to one imbued with mechanical and electronic underpinnings. 15 Similar dreams were a part of the second Star Trek television series The Next Generation (broadcast 1987-94) with its stories of a “holodeck”, or holographic visualization room, in which an entire environment can be calculated and displayed by computer (and, indeed, interacted with by the human characters).

³⁸ Do original: The holodeck environment was now a combination of both optical and physical creations, some described as being “replicated” (that is, material objects manufactured from individual atoms) and animated with “weak tractor beams” and “shaped force fields”.

³⁹ RESIDENT Evil: O Hóspede maldito. Direção: Paul W. S. Anderson. Produção: Bernd Eichinger, Samuel Hadida, Jeremy Bolt e Paul W. S. Anderson. Companhias produtoras: Constantin Film New Legacy Films, Davis Films, Impact Pictures e Capcom (2002).

⁴⁰ PROMETHEUS. Direção: Ridley Scott. Produção: David Giler, Walter Hill, Ridley Scott e Tony Scott. Companhias produtoras: Scott Free Productions e Brandywine Productions, (2012).

*Avatar*⁴¹ e *Homem de Ferro 2*.⁴² Dentro dessa perspectiva, incluímos também *Vanilla Sky*⁴³, com cena que apresenta o músico John Coltrane (1926-1927)⁴⁴, em holograma em uma festa. Os autores ampliam os “lugares” de presença “holográfica”:

Além de nas telas do cinema, também podemos encontrar menção aos hologramas em grandes eventos de premiações, campanhas de marketing, campanhas eleitorais, shows de música e arte e mesmo em campanhas em aeroportos para auxiliar no controle das filas de embarque (SCHIVANI; SOUZA; PEREIRA, 2017, p. 1).

Outra confusão muito comum é com a *pepper's ghost*⁴⁵, uma técnica datada do século XVI, utilizada em parques de diversão, como a Disneylândia. Richardson e Wiltshire (2018, p. 18) explicam que “o método foi originalmente usado para criar a ilusão de um fantasma no palco”. Trata-se de uma reflexão em placa de vidro ou superfície transparente/imperceptível aos olhos, inclinada na abertura de um palco, que serve de apoio para a formação de uma imagem tridimensional de um ator/pessoa/objeto.

Burdekin (2015), ao se referir à técnica do *pepper's ghost*, tentou em seus escritos desmistificar a visão de que se trata de um dispositivo de atração em parques de diversão, como ficou conhecida mais popularmente – inclusive no Brasil, onde em 1974 estreou e ficou em cartaz por mais de uma década em um parque de diversões “Monga, a mulher gorila”.⁴⁶ Ele relatou a amplitude da utilização em óperas, palcos e shows na época – movimento que estamos observando hoje apoiado na tecnologia – e destacou a sua origem:

⁴¹ AVATAR. Direção de James Cameron. Intérpretes: Sam Worthington, Zoë Saldaña, Michelle Rodriguez, Sigourney Weaver, Stephen Lang. Música: I See You. Los Angeles: Lightstorm Entertainment, 2009. Son., color.

⁴² HOMEM de Ferro 2. Direção: Jon Favreau. Produção: Kevin Feige. Companhias produtoras: Marvel Studios e Fairview Entertainment, (2010).

⁴³ VANILLA Sky. Direção de Cameron Crowe. Produção de Cameron Crowe; Tom Cruise; Paula Wagner. Intérpretes: Tom Cruise; Penélope Cruz; Cameron Diaz; Kurt Russell; Jason Lee; Timothy Spall; Tilda Swinton; Michael Shannon. Roteiro: Cameron Crowe; Alejandro Amenábar; Mateo Gil. 2001. Son., color. Distribuição: Paramount Pictures.

⁴⁴ VANILLA Sky Holography John Coltrane Scene. Direção de Cameron Crowe. Produção de Cruise/wagner Productions Vinyl Films. 2011. Son., color. Disponível no canal elloz0. Disponível em: <https://youtu.be/R6wEVWZVSSo>. Acesso em: 20 ago. 2018.

⁴⁵ A tradução literal é “O fantasma de Pepper”. O nome foi atribuído após o cientista John Henry Pepper ter realizado uma demonstração em meados de 1860.

⁴⁶ ROQUE, Daniel Salomão. Monga: o passado excêntrico e o futuro incerto das mulheres-gorila. **BBC News Brasil**. São Paulo, 19 jul. 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-49026834>. Acesso em: 1 dez. 2019.

A ideia por trás do “fantasma” é encontrada no século XVI, mas um esquema teórico para uso no teatro britânico foi o primeiro a ser sugerido por Henry Dircks em 1858 e depois, modificado pelo professor John Henry Pepper, diretor do Royal Polytechnic, em 1862, para então se tornar uma peça prática de aparato que poderia ser usada em uma grande variedade de locais, incluindo um “show de montagem do Pepper’s Ghost” sendo relatado nas Terras Altas da Escócia⁴⁷ (BURDEKIN, 2015, p. 152, tradução nossa).

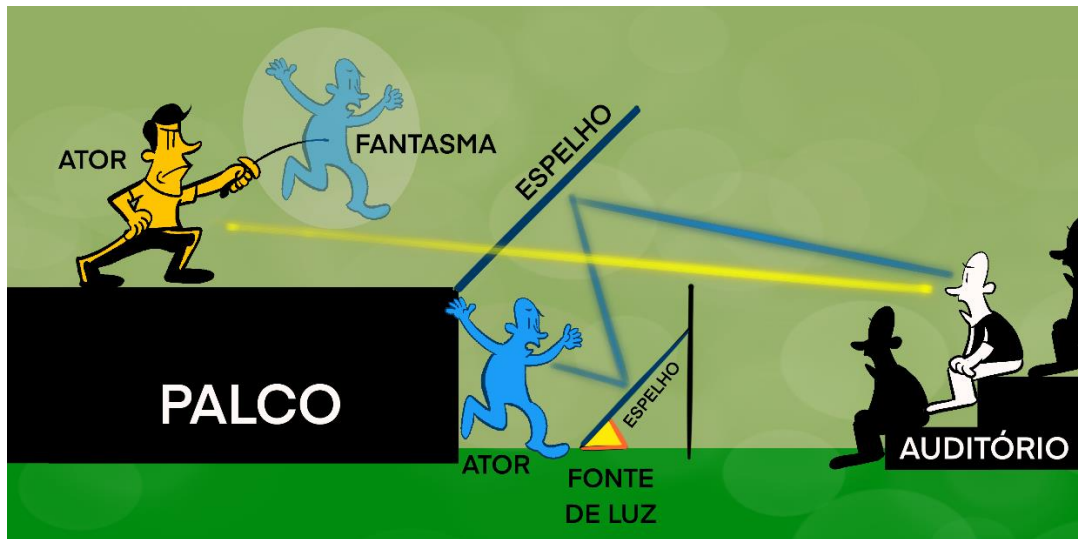
Na Imagem 1 produzimos uma ilustração com base nos estudos de Burdekin (2015) em esquema para palcos de teatro. É interessante observar que era uma lâmpada que iluminava um ator real que estava escondido. A imagem dele era refletida inicialmente pelo espelho e depois pelo vidro angulado. Assim, a imagem era vista como um fantasma junto dos outros atores no palco. Se a luz era desligada, ele desaparecia.

A iluminação do palco precisava ser controlada com muita habilidade para permitir que o público visse tanto o ator de teatro quanto o reflexo do “fantasma”, e para garantir que o vidro do palco não fosse visível para o público. O espelho poderia ser inclinado fazendo o “fantasma” subir e havia outras modificações, por exemplo, de modo que apenas a cabeça aparentemente desmembrada pudesse ser mostrada flutuando no espaço⁴⁸ (BURDEKIN, 2015, p. 154, tradução nossa).

⁴⁷ Do original: The idea behind the “ghost” stretched back to the sixteenth century but a theoretical scheme for its use in the theatre in Britain was first suggested by Henry Dircks in 1858 and then modified in 1862 by Professor John Pepper, director of The Royal Polytechnic, so that it became a practical piece of apparatus that could be used in a wide variety of locations, including a “fit up show of Pepper’s Ghost” being reported in the Scottish Highlands.

⁴⁸ Do original: The stage lighting needed to be controlled very skilfully to allow audiences to see both the stage actor and the “ghost” reflection and to ensure that the stage glass was not apparent to the audience. The mirror could be tilted causing the “ghost” to rise and there were other modifications, for example, so that only the apparently dismembered head might be shown floating in space.

Imagem 1 – Esquema de instalação do *pepper's ghost* no teatro



Fonte: Ilustração produzida pela autora com base em Burdekin (2015, p. 153).

Uma adaptação moderna do princípio vem sendo considerada para fabricação de acessórios para dispositivos móveis (*smartphones* e *tablets*). Richardson e Wiltshire (2018) relatam:

[...] estamos vendo os usuários do iPhone incentivados a comprar um novo dispositivo que se liga à tela na forma de uma pirâmide invertida. Isso parece exibir uma imagem flutuante animada quando a própria tela exibe uma imagem do software especializado. Novamente, neste caso, o reflexo da tela aparece como uma imagem virtual aparentemente dentro do volume da pirâmide, permitindo que o espectador perceba uma imagem flutuante de qualquer posição de visualização oblíqua quando o telefone é colocado sobre uma mesa⁴⁹ (RICHARDSON; WILTSHIRE, 2018, p. 19, tradução nossa).

Assim, as “pirâmides holográficas”, para Schivani, Souza e Pereira (2017) não reproduzem um holograma, mas sim, conforme demonstram seus estudos, são imagens bidimensionais. De acordo com os autores,

Apesar dos avanços das atuais pesquisas sobre produção de hologramas dinâmicos, capazes de calcular a difração e o padrão de interferência de forma dinâmica e em tempo real, ainda não possuímos a tecnologia necessária para gerar “vídeos holográficos” projetados no espaço com possibilidades de interação com o observador, a exemplo daqueles exibidos

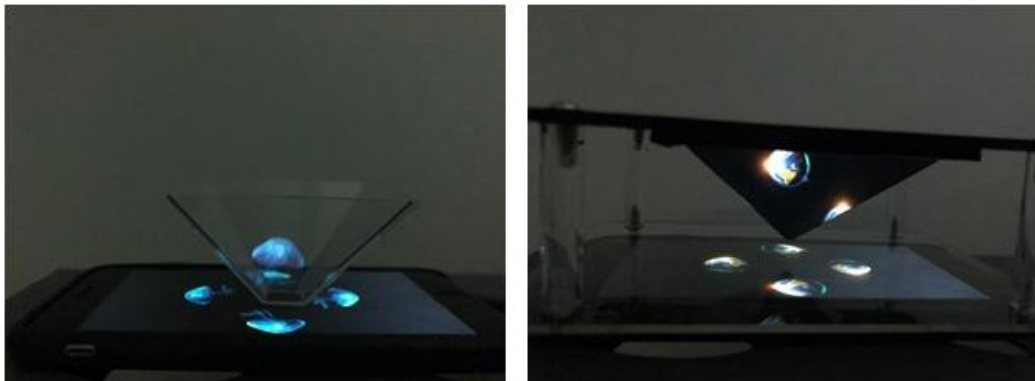
⁴⁹ Do original: we are seeing iPhone users encouraged to buy a new device which attaches to the screen in the form of an inverted pyramid. This appears to display an animated floating image when the screen itself displays an image from specialist software. Again, in this case, the reflection of the screen appears as a virtual image apparently within the volume of the pyramid, enabling the viewer to perceive a floating image from any oblique viewing position when the phone is laid upon a table.

nos filmes de ficção científica anteriormente citados (SCHIVANI; SOUZA; PEREIRA, 2017, p. 4).

Por isso, Schivani, Souza e Pereira (2017), alertam que o uso da palavra holograma vem sendo feito de forma errada para imagens de animação e imagens virtuais em geral, como é o caso das “pirâmides holográficas” – Imagem 2 – e das apresentações nos palcos e campanhas publicitárias. Os autores apontam um erro conceitual e explicam:

[...] a imagem original é exibida por um display (TV, smartphone, tablete ou monitor, por exemplo) ou projetor que, por sua vez, é refletida pelas faces da pirâmide. No caso das pirâmides “holográficas”, a imagem exibida no display possui quatro segmentos formando um “X”. A imagem contida em cada segmento é então refletida pela respectiva face da pirâmide que esteja alinhada com esse segmento. A face central do display deve ser posicionada no topo da pirâmide e o conjunto pirâmide-display pode ser disposto com a base da pirâmide voltada para cima ou para baixo. A imagem de cada segmento pode ser única, ou seja, apresentar uma mesma perspectiva, ou múltipla, na qual cada face exibe uma perspectiva particular (por exemplo: dianteira, traseira, direita e esquerda), ampliando consideravelmente a ilusão de tridimensionalidade (SCHIVANI; SOUZA; PEREIRA, 2017, p. 5).

Imagem 2 – Pirâmides holográficas caseiras



Fonte: Imagens produzidas pela autora utilizando vídeo disponível no YouTube.⁵⁰

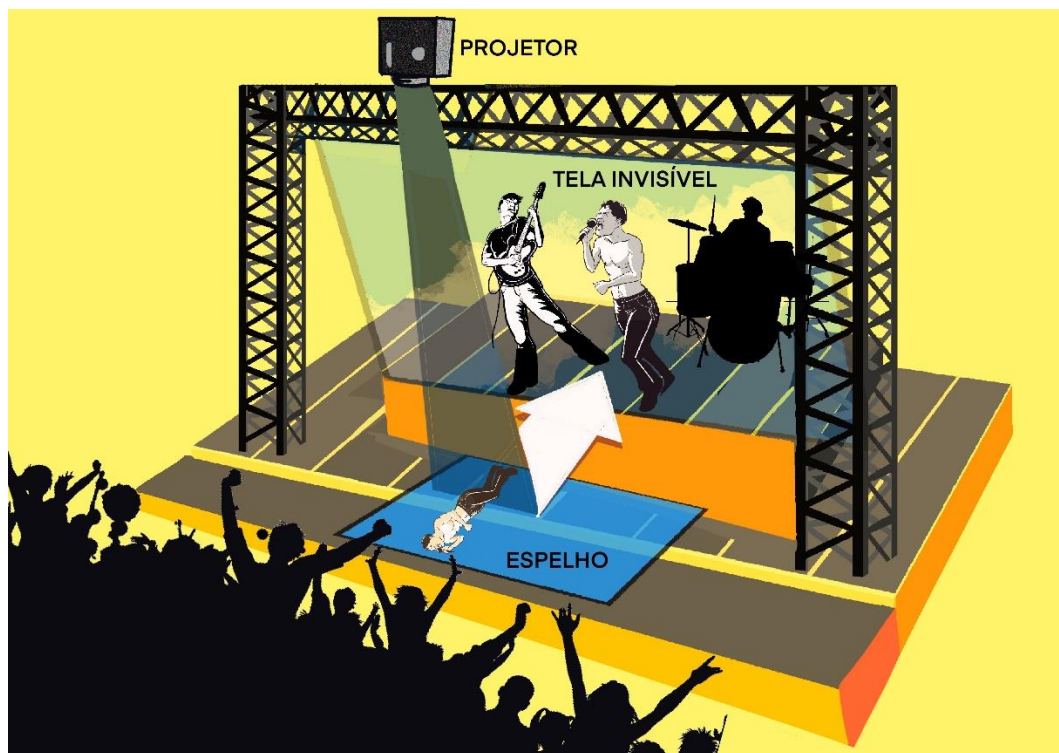
Dentro dessa lógica, a *pop star* japonesa animada Hatsune Miku⁵¹, por exemplo, não é um holograma. A técnica utilizada em 2017, pelo candidato a

⁵⁰. DEMO vídeo hologramas para usar com o smartphone. [S. l.]: Trendy, 201-. Son., color. Vídeo com 3.880.680 visualizações em 13 jan. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PF5zDHDd-fM&t=15s>. Acesso em: 13 jan. 2020.

⁵¹ Hatsune Miku é conhecida hoje como uma animação digital de uma adolescente cantora que arrasta multidões de fãs por onde passa, com megashows ao vivo e carreira sólida. No capítulo 3, é possível saber mais sobre essas produções.

presidente da França, Jean-Luc Melenchon⁵², que estaria em vários lugares ao mesmo tempo, também não era holograma. Assim como a campanha para conscientização russa, para motoristas não estacionarem em vagas de cadeirantes⁵³. As performances de Tupac Shakur em 2012, no 13.º Festival Coachella, e de Michael Jackson em 2014, no Billboard Music Awards, em 2014, figuram dentro dessa categoria também. Ou seja, todas essas representações se enquadram na técnica ilusionista *pepper's ghost*. Entendemos, portanto, que a técnica *pepper's ghost* é a que mais se aproxima/liga com o presente estudo e a mais utilizada na atualidade pela indústria do entretenimento quando o assunto é projeção holográfica - ver Imagem 3.

Imagem 3 – Técnica do *pepper's ghost* aplicada a shows com projeções



Fonte: Ilustração produzida pela autora com base na pesquisa.

Nossa intenção ao evidenciar alguns pontos de vista sobre o que é e o que não é holograma pelo viés técnico não é analisar minuciosamente a forma de produção

⁵² MÉLENCHON usa holograma para comício simultâneo em 7 cidades. **O Globo**. Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/mundo/melenchon-usa-holograma-para-comicio-simultaneo-em-7-cidades-21223972>. Acesso em: 18 ago. 2018.

⁵³ IN THIS Mall, Holograms of disabled people appear if you try to park in their Space. [S. l.]: Bird Strategy, 2015. Son., color. Disponível em: https://youtu.be/F2Ha9UY_ZqY. Acesso em: 18 ago. 2018.

das imagens e provar se efetivamente são hologramas ou classificadas em outra categoria de imagem em terceira dimensão, mas mostrar que, além de uma questão visual técnica, existe uma relação cultural ligada ao fenômeno imagético. Dessa forma, para este estudo consideramos todas as manifestações apresentadas como “projeções” e adotamos para as projeções em palcos ao vivo em tamanho real a terminologia holograma – terminologia que já está comercialmente ligada à essa forma de imagem. Entendemos que o equívoco conceitual citado não interfere na percepção geral comum ligada aos efeitos visuais e/ou intenções relacionadas (propósitos e usos).

1.3 A transição histórico-cultural das projeções e técnicas

Passado e presente se entrelaçam e revelam cenários e traços importantes para os estudos de Comunicação e Informação e, sobretudo dão pistas para entender os fenômenos ativos que ligam o homem aos dispositivos e às técnicas na contemporaneidade. As invenções e as suas capacidades, quando otimizadas, trabalhadas e/ou retrabalhadas ao longo do tempo, com formas e propósitos diversos, despertam o interesse da pesquisa em assuntos específicos, porém permanentes e inesgotáveis no contexto, como as imagens.

Domingues (2003, p. 12) considera que “o desenvolvimento tecnológico é fulminante e cada tecnologia acrescenta suas qualidades sem eliminar as características das tecnologias anteriores, mas abrindo outros estados para a vida e para a arte”. A autora defende que “a relação humano/tecnologias é, antes de tudo, uma revolução antropológica por relações sociais propiciadas pelos avanços da ciência [...]” e acredita que, tentar entender o que ela chama de “novo ambiente social relacionado aos efeitos das tecnologias” desperta a consciência da presença do virtual com as suas formas de viver, interatividade e diferentes sistemas artificiais e complexos que “mudam o campo sensorio perceptivo e as maneiras de nos comportarmos no ambiente” (2003, p. 13).

No momento contemporâneo a vida se alimenta das tecnologias e configura esteiras e interfaces criativas e técnicas, num contexto transdisciplinar baseado em conceitos fundamentais da ciência, da arte, da filosofia, da comunicação, da educação, dos negócios, em âmbito privado e institucional, atendendo aos desafios da revolução numérica, com a presença de sistemas artificiais que provocam mudanças e modelam outras formas de viver

marcadas por relações sociais que subvertem princípios vigentes em sociedades anteriores (DOMINGUES, 2003, p. 13).

A arte feita com tecnologias digitais e a sua inserção no contexto científico e cultural, no entendimento de Domingues (2009, p. 25), deve ser analisada em seus determinantes históricos para a definição da existência humana. A autora afirma que “ciência e arte da era digital [...] entrelaçam-se pelo uso do computador em projetos e temas, focos de estudo e locais de trabalho hibridizados pela presença de profissionais que se influenciam mutuamente, borrando as fronteiras entre o que é do domínio artístico ou do científico” (2009, p. 26). Constata, ao pensar a computação ubíqua e a realidade aumentada, que:

O pragmatismo da ciência, voltado a produções artísticas, atinge e se altera por valores instituídos nas ciências humanas. O potencial do digital leva ao paroxismo da incrustação do virtual tecnológico, agregando-o ao espaço físico, fazendo com que o sentido de presença e ação misture o híbrido com propriedades do ciberespaço e propicie uma existência (ciber + híbrido) (2009, p. 27).

Dessa forma, buscamos revisitar evidências e possibilidades de relações entre tempos, técnicas e contextos, principalmente, no que diz respeito a situações que envolvem público, palco, iluminação, projeção, atuação, representação e ilusão visual, uma vez que a transição tecnológica dos dispositivos e técnicas foi lenta – demorou quase meio milênio, conforme veremos.

No século XVII, a reunião de pessoas para visões óticas fantasiosas, como espetáculos de pequena proporção, era uma forma de entretenimento. Manonni (2000) descreve que “eram uma sala escura (*camera obscura*, em latim) e alguns truques complicados com espelhos”⁵⁴ (MANNONI, 2000, p. 3, tradução nossa). Tratava-se da câmara obscura, que trouxe a característica do espetáculo fantasioso com a projeção. De acordo com ele, o princípio da câmara obscura era simples: uma sala totalmente escurecida, com uma pequena abertura na parede ou em uma janela escurecida. A cena ou o objeto deveria ser projetado no interior da sala, na parede oposta, em fundo branco. Detalhes: quanto mais próxima da abertura, menor seria a imagem em tamanho, porém mais nítida. Quanto mais longe, maior, mais desfocada e menos colorida. A projeção era invertida (de cabeça para baixo), pois os raios de

⁵⁴ Do original: a dark room ('camera obscura', in Latin) and some complicated tricks with mirrors.

luz dos pontos mais altos e mais baixos apontavam em linha reta e se cruzavam na passagem da abertura. Explica Mannoni (2000, p. 4, tradução nossa),

O resultado é uma inversão dupla da imagem, de cima para baixo e da esquerda para a direita. Leonardo da Vinci, no século XVI, e o astrônomo Johannes Kepler, em 1604, traçaram uma analogia clara entre o olho humano e a câmara obscura. Nossa lente cristalina ocupa o lugar da abertura, enquanto a retina que reveste a parede posterior do globo ocular é comparável à tela montada na parede oposta à abertura [...].⁵⁵

Não é à toa que Crary (2012, p. 33) aponta que “o surgimento da fotografia e do cinema no século XIX é a realização de um longo desenvolvimento tecnológico e/ou ideológico que ocorreu no Ocidente, no qual a câmara escura evolui para a câmara fotográfica”. Apesar disso, ele considera que ambas “pertencem a ordenações fundamentalmente diferentes da representação e do observador, assim como da relação do observador com o visível” (2012, p. 38). De acordo com o pesquisador, a câmara escura na história da ciência ou da cultura seria uma etapa do desenvolvimento das ciências da observação europeias nos séculos XVIII e XVIII.

Dessa forma, o fenômeno da projeção de raios de luz é conhecido desde a antiguidade (MANONNI, 2000). Aristóteles (384-322 a. C.), Roger Bacon (1214-94), astrônomos, oftalmologistas, dentre outros cientistas, estudaram questões ópticas. Leonardo da Vinci (1452–1519) também analisou os raios para verificar a distância precisa entre o Sol e a Terra, por exemplo. Ao avaliar o conhecimento histórico acumulado sobre luz, lentes e olhos, Crary indica uma “sequência progressiva de descobertas e realizações que levaram à investigação e à representação cada vez mais precisa do mundo físico” (2012, p. 34).

Em sua trajetória, o princípio e a construção da câmara obscura tiveram somente uma mudança do século XIII para o início do XVI: abertura em parede vs. abertura em obturador. Contudo, conforme relata Mannoni (2000, p. 7) entre 1521 e 1550 é introduzida a lente biconvexa arredondada para fora da abertura, melhorando em qualidade a imagem e concentrando os raios. A partir de então, cenas na rua fizeram parte do repertório da câmara. Historicamente creditada ao cientista Giovanni Battista Della Porta (1540-1615), em função de suas publicações com detalhes de

⁵⁵ Do original: The result is a double inversion of the image, both top to bottom and left to right. Leonardo da Vinci, in the sixteenth century, and the astronomer Johannes Kepler in 1604, drew a clear analogy between the human eye and the camera obscura. Our crystalline lens takes the place of the aperture, while the retina which lines the back wall of the eyeball is comparable to the screen mounted on the wall opposite the aperture [...].

seus experimentos registrados, o aparelho óptico tratava-se, nesse caso, do prenúncio das projeções das lanternas mágicas que viriam na sequência. Foi um marco acelerador nas pesquisas sobre imagens em movimento iluminadas da época:

Graças a Della Porta, a câmara obscura tornou-se um “théâtre optique”, um método de iluminação capaz de projetar histórias, encenar cenas e visões fantásticas. Deixou o domínio da ciência e da astronomia para surgir nos locais de arte, de encenação, maravilha e ilusão. Após o aparecimento de *Magiae Naturalis*, a ciência da óptica tornou-se uma das recreações favoritas da nobreza e dos estudiosos, e um dos acessórios mais desejados para acrobatas e mágicos⁵⁶ (MANNONI, 2000, p. 10, tradução nossa).

Entretanto, o uso da tecnologia era restrito. Para a população do século XVI, sem acesso à literatura e aos conhecimentos óticos específicos, projeções de animais, demônios e outros em uma tela em câmara escura representavam um fenômeno inexplicável/sobrenatural, algo que foi explorado pelos produtores de espetáculos da época. Crary (2012, p. 34), contudo, observa que “a câmara escura não era simplesmente um equipamento inerte e neutro, ou um conjunto de premissas e técnicas a serem ajustadas e aperfeiçoadas ao longo do tempo”. De acordo com o autor, “ela se inseria em uma organização muito mais ampla e densa do conhecimento e do sujeito observador”. Para ele:

Historicamente falando, é preciso reconhecer como, durante cerca de duzentos anos [...] os princípios estruturais e óticos da câmara escura fundiram-se em um paradigma dominante que descreveu o estatuto de possibilidades de um observador. Ressalto que tal paradigma foi dominante, mas obviamente não foi único” (CRARY, 2012, p. 35).

Crary (2012, p. 40) entende que, “o que é crucial a respeito da câmara escura é a relação que ela estabelece entre o observador e a extensão limitada e indiferenciada do mundo exterior”. Ele salienta, ainda como relevante, a promoção de um corte metódico ou delimitação, que não comprometem a vitalidade essencial do aparato. “Todavia, o movimento e a temporalidade, tão evidentes na câmara escura, sempre foram anteriores ao ato da representação: movimento e tempo podiam ser vistos e experimentados, mas nunca representados” (2012, p. 41).

⁵⁶ Do original: Thanks to Della Porta the camera obscura, suddenly diverted from its scientific vocation, became a “théâtre optique”, a method of illumination capable of projecting stories, enacted scenes and fantastic visions. It left the domain of science and astronomy to enter those of artifice, play-acting, the marvellous, and illusion. After the appearance of *Magiae Naturalis*, the science of optics became one of the favourite recreations of the nobility and of scholars, and one of the most desirable accessories for acrobats and conjurers.

Cabe salientar que, de acordo com Crary, (2012, p. 135) o “colapso da câmara escura como modelo da condição do observador foi parte de um processo de modernização, embora a própria câmara tenha sido um elemento do início de uma modernidade anterior”, o que para ele, auxiliou na definição de sujeito do século XVII: individualizado, “livre” e privado.

Jean-François Nicéron (1613-1646) era um francês especialista em óptica e anamorfozes – imagens distorcidas que chamavam atenção por ter um ponto de vista particular/método particular, que dirigia a atenção para a revelação de um suposto “segredo”. Mannoni (2000, p. 11), descreve a obra dele como “pinturas de transformação” com “maravilhas ópticas”, que eram expostas/apresentadas em galerias parisienses. Funcionava assim: chegando próximo da obra, o assunto principal desaparecia e somente a paisagem prevalecia. Nas apresentações nesses moldes, um protocolo era geralmente seguido: fantasmas vindos do inferno, diabos e outras presenças eram anunciadas em um quarto escuro, com única luz vinda da lente. Era solicitado aos espectadores o silêncio total – isso era muito importante. Em instantes, um “ator” colocava fantasia de um “demônio” e ficava andando para que suas cores e formas fossem refletidas para dentro da câmara – primeiro refletido diretamente, de forma mais abstrata e, depois, nítido, projetado em superfície branca. Os presentes sentiam realmente a presença do falso demônio, conforme Nicéron descreveu em seus relatos, “elas ficavam apavoradas, transpiravam, tremiam” (MANNONI, 2000, p. 11). Se avaliarmos de forma mais específica, era a união da imagem humana, presente/ausente, colorida e em movimento, sincronizada com a voz em um palco. Mas, a complexidade de produção e a necessidade de luz intensa para iluminação da figura humana fez essa e a técnica da câmara obscura serem deixadas de lado no entretenimento.

Diante disso, os ilusionistas passaram a se utilizar de outro agente: a lanterna mágica, ficando o princípio da câmara obscura, com cientistas e estudiosos, como René Descartes (1596-1650), referência do século XVII, que publicou em 1637, uma descrição precisa da câmara obscura (MANNONI, 2000, p. 12). Mesmo assim, segundo Crary (2012, p. 135), entre os séculos XVII e XVIII, artistas fizeram “inúmeras tentativas de operar fora das restrições da câmara escura e de outras técnicas de racionalização da visão, mas sempre em um terreno de experimentação muito delimitado”. A possibilidade do “movimento contínuo”, de um lado para o outro, foi atribuída ao progresso do cinema, em uma alusão ao trânsito dos objetos. Seus

tamanhos, formas, cores e movimentos, que estão sempre ausentes das pinturas/representações, como é o caso das obras de Nicéron e seu colega Leurechon, conforme relata Mannoni (2000, p. 13, tradução nossa), “prenunciaram curiosamente a controversa estética do século XIX que colocou a pintura e a fotografia uma contra a outra, sendo a fotografia ‘plágio da natureza pela ótica’, segundo o poeta francês Alphonse de Lamartine (1790-1869)”.⁵⁷

Em meio aos testes, um aliado importante na história das projeções foi/é o espelho. Na ordem cronológica de utilização dentro do que aqui estamos trabalhando, ele acompanhou a câmera obscura como um “primo pobre de caráter mais complexo, que seguia seu próprio desenvolvimento independente, animado por encontros ocasionais com seus pais⁵⁸” (MANNONI, 2000, p. 17, tradução nossa). Variações sutis de imagem, mistério, fascínio, reflexo, ego. Todos esses enquadramentos cabiam nele. Contudo, “por sua natureza, o espelho mágico nunca poderia ser igual ao realismo e à precisão da câmera obscura⁵⁹” (2000, p. 17, tradução nossa).

Espehos, espehos coloridos, espehos de feitiçaria, côncavos, convexos, espehos multifacetados, teatros catóptricos e caixas de catoptria: havia uma enorme gama de métodos estranhos de transformar a visão real em “aberração”. Do ponto de vista da história pré-cinematográfica, os métodos mencionados aqui eram os sistemas mais importantes de projeção, aparição e animação usando espehos⁶⁰ (MANNONI, 2000, p. 18, tradução nossa).

Della Porta, mais uma vez aparece, pois também trabalhou com espehos em “espetáculos” que objetivavam a sensação de medo nos visitantes, com imagens que ficavam deformadas, coloridas, combinadas com projeções inesperadas que assustavam as pessoas. Diante de tudo isso, uma passagem, relatada por Mannoni (2000, p. 19) nos chamou atenção:

Della Porta alegou que ele conseguiu criar uma imagem pendurada no ar com a ajuda de um espeho. No centro de uma sala escura, ele colocou um

⁵⁷ Do original: curiously foreshadowed the nineteenth-century aesthetic controversy which set painting and photography against each other, photography being “plagiarism of nature by optics” according to the French poet Alphonse de Lamartine (1790-1869).

⁵⁸ Do original: poor cousin of more complex character, which followed its own independent development, enlivened by occasional encounters with its parent, the mirror.

⁵⁹ Do original: By its nature, the magic mirror could never equal the realism and precision of the camera obscura.

⁶⁰ Do original: Magic mirrors, enchanted mirrors, mirrors of pleasure, deceptive mirrors, coloured mirrors, mirrors of sorcery, concave, convex, multi-faceted mirrors, catoptric theatres, and catoptric boxes: there was a huge range of strange methods of transforming real vision into ‘aberration’. From the point of view of pre-cinematographic history, the methods mentioned here were the most important systems of projection, apparition, and animation using mirrors.

espelho inclinado no chão. Uma abertura foi formada na parede oposta, na forma de uma pirâmide truncada, com a extremidade mais estreita voltada para o espelho. Nesta abertura piramidal, pode ser colocada uma imagem pintada sobre uma folha de papel ligeiramente transparente. O espelho captou a imagem (iluminada por trás pelo sol ou por uma fonte de luz artificial) e refletiu-a no teto ou na parede⁶¹ (MANNONI, 2000, p. 19, tradução nossa).

Apesar de estudos com espelhos distorcidos, transformadores e com prismas e anagramas, ou tentativas de projeções incomuns criadas por diversos cientistas da época, nem todos foram tão bem registradas cientificamente, como o caso dos espelhos chineses. No século XVII, após uma estagnação nas novas formas de representação ligadas à luz/sombra e movimento, Athanasius Kircher, por volta de 1600, combinou as duas técnicas de projeção: a câmera obscura e os espelhos, que seguia com certa dificuldade. “Ele criou alguns sistemas ópticos bastante elaborados e exibições de imagens iluminadas que, no entanto, sempre permaneceram completamente dependentes da presença da luz solar⁶²” (MANNONI, 2000, p. 20, tradução nossa). Tal fato, se deve ao não alinhamento entre as curvas de tecnologia teórica e avanços técnicos:

A ciência das projeções iluminadas, em meados do século XVII, era simultaneamente muito engenhosa, muito complexa e extremamente primitiva. A mente humana, seguindo sua inclinação natural, procurava fazer melhor do que essas imagens vagas e fugazes. Foi no decorrer do século XVII que foram inventados os dispositivos fundamentalmente importantes sobre os quais o desenvolvimento do cinema eventualmente descansaria, substituindo os processos naturais mais antigos, limitados por sua própria natureza, pelos mecanismos da ciência⁶³ (MANNONI, 2000, p. 27, tradução nossa).

Uma série de dispositivos foi utilizado, criado e experimentado antes do seria a “lanterna mágica”, também conhecida como “luz da noite ou “lanterna do medo”. Na articulação de Crary (2012, p. 40) a lanterna mágica “tinha a capacidade de se

⁶¹ Do original: Della Porta claimed that he succeeded in creating an ‘image hanging in the air’ with the aid of a mirror. In the centre of a darkened room, he set up an inclined mirror on the floor. An aperture was formed in the opposite wall, in the shape of a truncated pyramid with the narrower end pointing towards the mirror. In this pyramidal aperture an image painted on a slightly transparent paper sheet could be placed. The mirror caught the image (lit from behind by the sun or an artificial light source) and reflected it onto the ceiling or a wall.

⁶² Do original: He created some quite elaborate optical systems and displays of illuminated images, which however always remained completely dependent on the presence of sunlight.

⁶³ Do original: The science of illuminated projections as it stood at the middle of the seventeenth century was simultaneously highly ingenious, very complex, and extremely primitive. The human mind, following its natural inclination, sought to do better than these vague and fleeting images. It was in the course of the seventeenth century that the fundamentally important devices on which the development of the cinema would eventually rest were invented, replacing the older natural processes, which were limited by their very nature, with the mechanisms of science.

apropriar da estrutura desta última [câmara escura] e subverter seu mecanismo ao impregnar seu interior com imagens refletidas e projetadas, usando luz artificial”.

Mannoni (2000, p. 33), relata que duzentos anos separam o acréscimo de um grupo de lentes e um porta-lâminas à lanterna. “A lanterna ‘mágica’ (não foi batizada como tal até 1668) representa o mais duradouro, mais inventivo e mais artístico dos ‘ancestrais’, que foram finalmente eliminados pelo nascimento do cinema⁶⁴” (MANNONI, 2000, p. 33, tradução nossa).

Durante todo o período de seu reinado, que se estendeu por três séculos, apresentou imagens fixas e móveis artificiais para um público cada vez mais cheio de admiração, cada vez mais exigente. Ele deu a volta ao mundo com velocidade prodigiosa. Eruditos e artesãos inventaram mil maneiras cruas ou engenhosas para fazer suas imagens se moverem, para melhorar a “ilusão de movimento”, a força motriz da pesquisa pré-cinematográfica⁶⁵ (MANNONI, 2000, p. 33, tradução nossa).

Ao longo do século XVIII, as técnicas com transparências foram sendo aprimoradas e as ilusões de movimento diversificadas. Todavia, segundo Mannoni (2000, p. 33) o princípio da lanterna mágica, do século XVII até o final do século XIX foi o mesmo: caixa óptica de madeira, chapa, cobre ou papelão; cúbica, esférica ou cilíndrica, em uma sala escura projetando imagens pintadas em uma lâmina de vidro sobre uma tela branca. Os assuntos eram variados – religião, ciência, erotismo, política, diabo e outros.

A imagem era geralmente “fixa”, mas também podia ser “animada” se o slide incluísse um mecanismo que permitisse que o assunto fosse movido. Tudo o que era necessário era colocar o slide de cabeça para baixo no “suporte de slides”, em frente à luz focada em uma vela ou lamparina a óleo, e imediatamente, como Goethe escreveu em 1774, “assim que a pequena lâmpada aparece, as figuras brilham na parede embranquecida; e se o amor apenas nos mostra sombras que passam, mas ainda assim somos felizes, quando, como crianças, somos transportados com os esplêndidos fantasmas”⁶⁶ (MANNONI, 2000, p. 33, tradução nossa).

⁶⁴ Do original: there is no trace of the true magic lantern until 1659. [...] The “magic” lantern (it was not christened as such until 1668) represents the longest-lasting, most inventive, and most artistic of the “ancestors” which were eventually snuffed out by the birth of the cinema.

⁶⁵ Do original: For the whole length of its reign, which extended over three centuries, it presented artificial fixed and moving images to a public ever more filled with wonder, ever more demanding. It went round the world with prodigious speed. Scholars and craftsmen invented a thousand crude or ingenious ways to make its images move, to improve the ‘illusion of movement’, the driving force of pre-cinematographic research.

⁶⁶ Do original: The image was generally “fixed”, but could also be “animated” if the slide included a mechanism which allowed the subject to be moved. All that was necessary was to place the slide upside-down in the “slide carrier”, in front of light focussed from a candle or oil lamp, and immediately,

Virilio (2014), ao abordar a evolução do tema em seus estudos, constata que:

[...] se a câmara de registro fotográfico e cinematográfico teve início outrora na caverna dos filósofos, na cripta dos cenotáfios e na câmara escura dos perspectivistas, hoje ela parece invadir toda a extensão visível, transformando as aparências sensíveis em instantâneos, *spectros* de uma realidade (perceptiva e perspectiva) em vias de desaparecimento e cuja evolução dos “teatros de sombras” desde o século XVIII, [...] – um cenário pintado em três dimensões e iluminado de forma a dar a ilusão de real [...] (VIRILIO, 2014, p. 82, grifo do autor).

Para o autor, que foca nas estruturas dos espaços, para qualquer uma das invenções ao longo do período deve-se ter uma visão completa e simultânea dos elementos, dentre os quais estão: os “aparelhos de projeção”, a arquitetura das primeiras “salas de projeção”, a forma dos panoramas e das esferas. Isso, para “tentar compreender a natureza das transformações no meio construído” (VIRILIO, 2014, p. 83). Como é o caso do desenvolvimento da transparência como meio, um ponto relevante diante do objeto que trazemos.

De um lado, o desenvolvimento da transparência se estabelecia através da materialidade de grandes superfícies de vidro, sustentadas por uma estrutura metálica impressionante e, de outro, a transparência se instalava clandestinamente na mutação arquitetônica despercebida de uma *parede-tela*, parede de imagens que recebia progressivamente todos os valores do espaço, todas as dimensões da sala de projeção, realizando uma fusão/confusão entre arquitetura e técnica de projeção [...] (VIRILIO, 2014, p. 83, grifo do autor).

Outro marco concebido como um espetáculo iluminado, conectado à história dos shows de mágica mais tarde, datado do final do século XVIII, que merece nossa atenção pelo conjunto, é a *Fantasmagorie*, em francês, ou *Phantasmagoria*, em inglês ou, simplesmente, Fantasmagoria, em português. Uma técnica de projeção que envolvia espectadores, sala, projeção, tela, movimento e princípios diferenciados. Mannoni (2000, p. 136, tradução nossa) explica que originalmente, “o termo foi derivado do *fantasma* grego, ‘fantasma’ (derivado de *phantazo*, ‘eu faço uma ilusão’)

as Goethe wrote in 1774, “as soon as the little lamp appears, the figures shine on the whitened wall; and if love only shews us shadows which pass away, yet still we are happy, when, like children, we are transported with the splendid phantoms”.

e *agoreuo*, ‘eu falo’; uma etimologia que sugere um diálogo entre o público e o fantasma convocado pela lanterna mágica”⁶⁷. Funcionava da seguinte forma:

Quando as luzes da sala eram apagadas, um fantasma apareceria na tela, muito pequeno no início; aumentaria de tamanho rapidamente e, assim, pareceria se mover em direção ao público. Isso também poderia ser feito na direção oposta, com o fantasma se afastando e parecendo crescer menor. A retroprojeção sempre tinha que ser afiada: isso era possível por causa de um tubo de lente melhorado da lanterna mágica, que agora incluía um mecanismo de diafragma e cremalheira, permitindo o ajuste da posição das lentes quando a lanterna era movida ao longo dos trilhos ou nas rodas⁶⁸ (MANNONI, 2000, p. 136, tradução nossa).

No recinto todo escuro, fotografias ganharam movimento como se fossem animadas, com um mote macabro e sombrio, que causava medo e desconforto na plateia. Chama atenção o interesse do público pelo assunto da morte e da evocação de espíritos dos mortos e fantasmas em geral, que era muito comum em shows dessa natureza. A Fantasmagoria mudou o olhar, pois:

[...] agora figuras animadas cruzavam a tela em todas as direções, surgiam da base da tela, aproximavam-se do espectador a uma velocidade espantosa e depois desapareciam repentinamente. A combinação da lanterna móvel e da lâmina móvel foi um passo essencial na história da projeção “móvel”⁶⁹ (MANNONI, 2000, p. 141, tradução nossa).

Dos exemplos desde 1800 até o presente, a transformação da visualidade parece se mostrar muito mais radicalmente hoje. Crary (2012), que estuda técnicas de observação ao longo do tempo, atribui isso ao rápido desenvolvimento, em pouco mais de uma década, tanto da computação gráfica quanto das relações entre o sujeito que observa e os modos de representação. Para o autor os “espaços visuais” se alteram – são diferentes de quando eram o da fotografia, do cinema e/ou da televisão. Esses casos, eram mídias analógicas localizadas no que ele chama de espaço real.

⁶⁷ Do original: The term was derived from the Greek *phantasma*, ‘ghost’ (derived from *phantazo*, ‘I make an illusion’) and *agoreuo*, ‘I speak’; an etymology which suggests a dialogue between the audience and the ghost called up by the magic lantern.

⁶⁸ Do original: When the lights in the room were extinguished, a ghost would appear on the screen, very small at first; it would increase in size rapidly and so appear to move towards the audience. This could also be done in the opposite direction, with the ghost moving away and appearing to grow smaller. The back-projection always had to be sharp: this was possible because of an improved lens tube of the magic lantern, which now included a diaphragm and a rack mechanism, allowing adjustment of the position of the lenses as the lantern was moved along rails or on wheels.

⁶⁹ Do original: now animated figures crossed the screen in all directions, loomed up from the base of the screen, came towards the viewer at an astonishing speed, and then disappeared suddenly. The combination of the movable lantern and the moving slide were an essential step forward in the history of ‘moving’ projection.

O design feito com o auxílio do computador, a holografia, os simuladores de voo, a animação computadorizada, o reconhecimento automático de imagens, o rastreamento de raios, o controle de movimentos [...], os capacetes de realidade virtual [...] são algumas das técnicas que estão deslocando a visão para um plano dissociado do observador humano (CRARY, 2012, p. 11).

Para o pesquisador, grande parte das funções importantes e históricas do olho estão sendo substituídas por atividades em que as imagens figurativas não mantêm mais “uma relação predominante com a posição de um observador em um mundo ‘real’”.

Se é possível dizer que essas imagens se referem a algo, é sobretudo, a milhões de bits de dados matemáticos eletrônicos. Cada vez mais a visualidade situar-se-á em um terreno cibernético e eletromagnético em que elementos abstratos, linguísticos e visuais coincidem, circulam, são consumidos e trocados em escala global (CRARY, 2012, p. 12).

Parente (2013) por sua vez, sustenta que na sociedade contemporânea, as tecnologias de comunicação e de informação desterritorializam o espaço e o tempo da história nas culturas orais e escritas. De acordo com o estudioso “o espaço não é uma realidade inerte que preexiste às nossas ações e modos de vida” (PARENTE, 2013, p. 94). Ele afirma que:

Todas as culturas definem as formas de um real para além do real imediato, da atualidade, mas é a primeira vez na história da humanidade que a realidade do aqui e agora se encontra imersa nas ramas de uma temporalidade maquínica, que, a cada dia que passa, vai tornando mais complexo e espesso nosso aqui e agora (PARENTE, 2013, p. 94).

No entendimento de Parente (2013), a tecnologia deve ser considerada como um fato cultural multitemporal, que leva a uma diferente concepção de imagem no tempo. “O tempo multitemporal passa e não passa, ele percola [...], mas não passa de modo uniforme e contínuo”. O autor traz a ideia de que o tempo é um filtro e encara as tecnologias dessa forma: “um duplo movimento de aceleração e desaceleração, inovação e tradição, desterritorialização e territorialização” (2013, p. 94). Para ele, o que existe hoje é uma ciência da imagem fractal, inaugurada pela visualização computacional de uma era pós-kantiana, que transformou as condições, práticas e teóricas da experiência. Ele questiona: “Que nome dar a esta nova imagem, a esta nova representação, se ela abandona sua antiga função fenomenológica, uma vez

que não é mais determinada pelos horizontes espaço temporais da nossa experiência sensível?”. Complementa dizendo: “Sim, sem dúvida, entramos no campo da experiência do possível e do virtual” (PARENTE, 2013, p. 102).

De toda forma, Parente (2013, p. 103) alerta para as capacidades que caracterizam a inteligência humana (perceber, aprender, imaginar e outras), lembrando que as dimensões coletivas ou sociais e técnicas ou tecnológicas, costumam não ser levadas em consideração. Destaca que, “é impossível exercermos nossa inteligência independentemente dos sistemas semiológicos [...] bem como dos meios [...] e dos instrumentos formais [...] que herdamos culturalmente”.

Muito do que Parente (2013) relata, nos remete às reflexões de Virilio (2014) no início dos anos 1980, em que ele comparou noções de espaço e tempo entre os séculos:

[...] se até o século XIX o espaço ainda era semelhante a si próprio, na distinção entre os movimentos e a extensão (física e geográfica) e na diferenciação do espaço e do tempo, no início do século XX, com Albert Einstein, assistimos a uma primeira confusão de termos e de aparências, em que o espaço torna-se 'espaço-tempo', CONTINUUM espaço-temporal (VIRILIO, 2014, p. 90, grifo do autor).

De acordo com Virilio (2014, p. 92), tal movimento pôde ser percebido nas últimas tecnologias do audiovisual, como nos primórdios da televisão, cinemascópio e, até no que ele chamou de “cinema holográfico” (no Collège de France em 1982). Disse ele:

[...] pode-se perceber que toda tentativa, independentemente da sofisticação dos meios empregados para criar relevo (visual ou sonoro), está destinada ao fracasso, um fracasso patente que não resulta tanto da qualidade da acústica ou das propriedades da ótica em questão, mas, principalmente, do hábito, do sistema de hábitos que é o nosso, já que através do costume este pretense “relevo” se integra e desaparece, qualquer que seja a verossimilhança inicial... (VIRILIO, 2014, p. 92).

Ele destacou que toda essa relação envolve as noções habituais de altura, comprimento e largura, por exemplo, que sofrem uma “transmutação que afeta e afetará amanhã, com a organização da percepção (ocular e auditiva), a ordenação dos territórios, a construção, a ponto de um único elemento arquitetônico [ou de qualquer ordem] estar prestes a substituir todos os outros [...] (VIRILIO, 2014, p. 92).

E, mais do que isso, aposta em uma interatividade homem-máquina que contempla a “imagem sintética” que, para ele, aparece como:

consequência visível de uma concepção estatística do espaço e do tempo reais; concepção puramente teórica e quantitativa que encontra uma aparente confirmação prática no surgimento e no desaparecimento de ‘formas imagens’ compostas por pontos sem dimensão e instantes em duração, controlados digitalmente por algoritmos de uma linguagem codificada... (VIRILIO, 2014, 98-99).

Sendo assim, um conjunto de invenções e tecnologias trouxeram a característica do espetáculo fantasioso com projeção, objeto e público, englobando a ideia de representação e os princípios de observação básicos. A evolução desses elementos e/ou exploração deles foi demorada em função do desenvolvimento das técnicas, que aperfeiçoadas vieram ligadas aos contextos e às capacidades e entendimentos humanos a medida em que foram sendo implementadas, testadas e aceitas em diferentes meios e com diversas finalidades, alterando comportamentos e relações.

2 HOLOGRAMAS: O SIMBÓLICO DA MORTE AO VIVO

A fronteira entre a vida e a morte, com seus anseios, sensações e formas de percepção, está mais presente do que nunca na sociedade da comunicação visual e da tecnologia. Acreditamos que entender uma ramificação do fenômeno por meio do caminho imagético ligado à essa problemática possibilita uma melhor análise do que estamos propondo. Dessa maneira, uma vez que nossa pesquisa está alinhada a evidências culturais e antropológicas, o objetivo desta seção é revisitar referenciais sobre como imagem e morte se cruzam por meio de um breve panorama das formas de imagens produzidas para representar os mortos e os seus sentidos ao longo do tempo, bem como os registros de seus efeitos diante do olhar. Destacamos aqui, no entanto, que nosso estudo não é sobre a morte, mas sobre as imagens.

2.1 Morte, representação e simulação

As imagens permitiram, de certa forma, que desvendássemos as histórias das civilizações ou, no mínimo, nos auxiliaram ter algum vestígio sobre elas. Serviram e servem para os mais diversos propósitos e usos, podendo carregar ou não algo de “sobrevivência” e “presença”, que vai além da representação física. A crença visual é de cada um, acreditamos. Mas, talvez seja esse o “poder” da imagem frisado por Debray (1993, p. 15):

Quer as imagens tenham um efeito de alívio ou venham a provocar selvageria, maravilhem ou enfeiticem, sejam manuais ou mecânicas, fixas, animadas, em preto e branco, em cores, mudas, falantes – é um fato comprovado, desde há algumas dezenas de milhares de anos, que elas fazem agir e reagir. Algumas, que chamamos de “obras de arte”, oferecem-se complacentemente a contemplar, mas essa contemplação não desvincula do “drama da vontade”, como pretendia Schopenhauer, porque os efeitos de imagens são, quase sempre, dramáticos (DEBRAY, 1993, p. 15).

A dramaticidade exposta por Debray (1993) está intimamente ligada à “representação” no que tange à imagem que estamos trazendo para este estudo e, por conseguinte, a todo o contexto de força possível e atribuído a ela: “Mas se nossas imagens nos dominam, se por natureza, são em potência de algo diferente de uma simples percepção, sua capacidade, – aura, prestígio ou irradiação – muda com o tempo” (DEBRAY, 1993, p. 15). Na esteira da mudança, ao longo do tempo, nada mais temos do que, conforme define o autor, “técnicas de representação”. Faz-se

importante considerar, dentro disso tudo, “o olhar que lançamos sobre as coisas que representam outras coisas” (DEBRAY, 1993, p. 15). Seriam, para ele, os “códigos invisíveis do visível”, objeto de pesquisa que o direcionou para analisar o modo de ver Ocidental por meio de uma nuance cultural.

Uma citação de Debray (1993, p. 20), em especial, provoca-nos desde o início de nossos estudos para essa tese:

O nascimento da imagem está envolvido com a morte. Mas se a imagem arcaica jorra dos túmulos é por recusar o nada e para prolongar a vida. As artes plásticas representam um terror domesticado. Por conseguinte, quanto mais apagada da vida social estiver a morte, menos viva será a imagem e menos vital nossa necessidade de imagens.

Constata o autor, que as sepulturas, túmulos, cadáveres congelados no solo, crâneos ornados, afrescos, estátuas, máscaras, urnas e outros que remontam a história de 30.000 a.C. até meados do século XIII e mais, são uma verificação de que a arte nasce funerária (DEBRAY, 1993, p. 22): “As honras fúnebres relançam, consoante o lugar, a imaginação plástica, as sepulturas dos grandes foram os nossos primeiros museus e os próprios defuntos os nossos primeiros colecionadores”. Debray problematiza que, na modernidade, os “reservatórios” de imagens estão expostos. Refere-se à essa característica de “Estranho ciclo dos habitats da memória” (1993, p. 22).

Do mesmo modo que as sepulturas foram os museus das civilizações sem museus, assim também nossos museus são, talvez, os túmulos característicos das civilizações que já não sabem edificar túmulos [...] Mas no Egito, em Micenas ou Corinto, as imagens postas a salvo deveriam ajudar os defuntos a prosseguirem suas atividades normais, ao passo que nós devemos interromper as nossas para visitar nossos mausoléus. Interrupção tardia da preocupação bem prática de sobreviver que viemos a batizar com o nome de Estética (DEBRAY, 1993, p. 22).

Para Debray (1993) a etimologia das palavras é um vestígio importante na investigação da origem e do significado dos termos, dos entendimentos e da amplitude de conceitos modernos e antigos, com ramificações, contradições ou até mesmo sinônimos. Em relação à imagem ele volta ao latim e descreve que o *Simulacrum* remete ao espectro. *Imago* seria uma forma de molde em cera do rosto dos mortos e *Figura* faz alusão à fantasma. De *Eídolon* deriva ídolo, que remete à fantasma, diz ele: “espectro e somente em seguida imagem, retrato” (DEBRAY, 1993, p. 23). De toda

forma, o autor constata que “a morte como semáforo primitivo parece bem distante de nossas modernas semiologia e semântica, mas bastará raspar um pouco a ciência dos signos e será possível exumar a terra cozida, o arenito esculpido e a máscara de ouro” (DEBRAY, 1993, p. 24). E, reflete:

A estátua, cadáver estável e ereto, que, de pé saúda de longe os passantes – faz-nos sinal, nosso primeiro sinal. Sob os vocábulos, as pedras. Será que, para se compreender, a semiologia ver-se-á, um dia, estrangida a voltar dos fatos de língua aos fatos de imagem e, portanto, à carniça humana? (DEBRAY, 1993, p. 24).

Nestas primeiras aproximações terminológicas, é interessante considerar, também, que Debray (1993, p. 24) remonta às primeiras acepções de “representação”. O autor consulta a língua litúrgica e descobre que o termo “designa um caixão vazio sobre o qual se estende uma mortalha para uma cerimônia fúnebre”. Do Littré, traz: “Na Idade Média, figura moldada e pintada que, nas obséquias, representava o defunto” (DEBRAY, 1993, p. 24). Além disso, dentro do contexto da representação, destacamos dos estudos do autor que “Os ritos fúnebres dos reis da França, entre a morte de Carlos VI e a de Henrique IV, ilustram tanto as virtudes simbólicas quanto as vantagens práticas da imagem primitiva como substituto vivo do morto” (DEBRAY, 1993, p. 25). Constata ele:

Conscientemente ou não, o costume francês da "representação" retoma uma tradição romana. Na Roma imperial, após Antonino, o Piedoso, o *funus imaginarium* – que consiste na *consecratio*, ou a apoteose póstuma do imperador falecido – duplica a inumação das cinzas físicas pela incineração em grande pompa de seu duplo colocado sobre um Jeito fúnebre, depois de ter vivido sete dias de agonia, rodeado por médicos e carpideiras. A *imago* não é uma aparência enganadora, nem esses funerais são uma ficção: o manequim do defunto é o cadáver (a tal ponto que se coloca um escravo ao lado do manequim de Pertinax para afugentar as moscas com um leque). Essa *imago* é um hiper corpo, ativo, público e irradiante, cujas cinzas subirão em forma de fumaça para juntarem-se aos deuses no empíreo (quando os restos reais foram deixados debaixo da terra), abrindo-lhe as portas da divinização (DEBRAY, 1993, p. 25).

Diante dessa interpretação/descrição, concordamos com o autor quando para ele, “a transposição em imagem [...] é o melhor que acontece ao homem do Ocidente porque sua imagem é a sua melhor parte: seu ego imunizado, colocado em lugar seguro” (DEBRAY, 1993, p. 25-26). Parece, aqui, haver uma troca simbólica quase obrigatória, no nosso entender. Constata Debray (1993, p. 26) que ali, o vivo apreende o morto. Neste caso, “A ‘verdadeira vida’ está na imagem fictícia e não no corpo real

(DEBRAY, 1993, p. 26). Reparamos que, a formação de um inconsciente antropológico relacionado à imagem e a sua representação já chamavam atenção no período.

Há realmente transferência de alma entre o representado e sua representação. Esta não é uma simples metáfora de pedra do desaparecido, mas uma metonímia real, um prolongamento sublimado, mas ainda físico, de sua carne. A imagem é o que é vivo de boa qualidade, vitaminado, inoxidável. Enfim, fiável (DEBRAY, 1993, p. 26).

Assim, simbolizar ou simplesmente, mudar de figura representava uma única coisa que podia resistir por muito tempo, em especial, quando se tratava de um indivíduo. Para o autor, essa representação constituía “um privilégio social e um perigo público” (DEBRAY, 1993, p. 26). Com isso, fica evidente que há uma fronteira com a imortalidade e um agente mediador, mesmo que cada civilização trate a morte à sua maneira.

O além exige a mediação de um aquém. Sem um fundo de invisível, não há forma visível. Sem a angústia do precário, não há necessidade de memorial. Os imortais não batem fotos entre si. Deus é luz; somente o homem é que é fotógrafo. Com efeito, somente aquele que passa, e sabe disso, quer permanecer (DEBRAY, 1993, p. 28).

A permanência implica em uma presença, logo, precisa de uma representação. Mas, representar é simular? Para Debray (1993, p. 162) “Presença, representação, simulação. Os três momentos que, em grande escala, articulam a história ocidental do olhar, parecem encontrar-se, em escala menor, em cada ciclo artístico”. Ele faz esta comparação se debruçando sobre a arte e ilustra dizendo que, “como em um holograma, em que cada parte é o todo, cada sequência plástica narra todo o filme. A imagem que, no princípio, tinha sido fusional, torna-se decalque do real e, enfim, decoração social” (1993, p. 162). As significações do olhar nos diferentes períodos mudam e as implicações também.

Assim, a imagem se inaugura como um signo anônimo, atravessado por um sentido que a anula; exalta-se adquirindo uma assinatura e, portanto, uma autonomia; recai na indiferença quando os valores da criatividade vêm suplantar o valor próprio das criações. Então, por uma espécie de sobressalto vital, ela voltaria a seus começos para se simplificar de novo como signo (DEBRAY, 1993, p. 163).

Há um redirecionamento real e inconsciente ligado à formulação de crenças visuais e antropológicas. Na percepção de Debray (1993, p. 197) “há um momento na história em que o olhar sente a maior satisfação: é quando o homem, criado à imagem de Deus acaba recriando a natureza à imagem do homem”. O homem se reconecta e cruza racionalismo com voluntarismo. “E quando uma sociedade passa a gostar um pouco menos de Deus ela passa a olhar um pouco mais para as coisas e pessoas: Distanciando-se do primeiro, aproxima-se das segundas” (DEBRAY, 1993, p. 197).

Embora apoiados na visão ocidentalizada de Debray (1993) para entender a percepção entre imagem e morte junto a nosso objeto de estudo, com uma articulação cultural mais universalizada dos fenômenos e, por vezes, até mesmo eurocêntrica, que se assemelham mais com o nosso lugar de fala, é pertinente destacar que pensar/refletir sobre o lugar cultural da morte e suas particularidades junto às diferentes configurações sociais também revelam importantes evidências (do passado e atuais). Observamos que em oportunos e estudos específicos, diversos autores se propuseram a tal feito (BRADBURY, 1999; DAMATTA, 1997; MORIN, 1997; ALBUQUERQUE, 2007, entre outros).

Nossa era é da aproximação e da conexão, mas ao mesmo tempo, da desterritorialização e da mobilidade, da rapidez óptica. Tudo isso se reflete na forma como transmitimos nossos sentimentos e transferimos nossas ansiedades e, também, na forma como produzimos materiais sobre nós e sobre os outros nos mais diversos setores e áreas. Explica Debray (1993) que uma imagem síntese pode encontrar o seu complemento ótico fora de seu real habitat. Contudo, “a ubiquidade da informação, desmaterialização dos suportes, evolução dos veículos, convocação sobre a tela de todas as coisas” (1993, p. 200) trata-se de um “visual computadorizado demasiado internacional”. Ele identifica uma certa “inatenção ótica”, que não aparece com as novas tecnologias, mas que se origina a partir da supressão das distâncias, em que o “sentido vivenciado de real” se altera.

Tudo se torna acessível, sem esforço e depressa. A pintura é lenta; a informática, rápida. A idade visual, na tela, encurta os tempos com resinas de síntese vinílicas e acrílicas que não passam de água, cores peculiares e expeditivas. Assim o exige uma videosfera fluida e nômade, em trânsito e de passagem, inteiramente indexada aos valores de fluxo – de capitais, sons, notícias, imagens; onde uma imperativa rapidez de circulação liquidifica as consistências, alisa as particularidades. Nosso meio técnico pretende ser transfronteiriço, à semelhança das imagens hertzianas. Produz uma arte *transartística*, no sentido em que se fala de economias *transnacionais* (DEBRAY, 1993, p. 200-201, grifo do autor).

O autor pontua: “A ‘arte’ nasceu na Europa, o máximo de diversidade em um mínimo de espaço, enquanto o ‘visual’ nasceu na América, o mínimo de diversidade em um máximo de espaço” (DEBRAY, 1993, p. 201). E, ilustra dizendo que, em toda a parte, Andy Warhol, por exemplo, sente-se em casa, o que não aconteceria com Buda ou Osíris. Destaca, ainda, que a “arte religiosa é, por natureza, territorial. Força de expansão extraordinária do ‘visual’, mas difusão urbana sem restos (isso é aceito por toda a parte, mas desaparece)” (DEBRAY, 1993, p. 201).

Em uma analogia mais contemporânea, Debray (1993, p. 201) constata que “A passagem do cinema pela televisão corresponde à americanização do espaço europeu. A longa e a curta metragens ainda eram nacionais e ‘naturais’, enquanto o *clip* e o *soap* são desterritorializados”. Entretanto, em meio a todas essas imagens e possíveis lugares das imagens e correspondências, também está a imagem de computador, que “descolou do sensível, assim como o urbano com próteses decolou da terra” (DEBRAY, 1993, p. 201). Reforça o autor:

Assim como o código binário mundial, das velhas línguas naturais, esses dialetos de antanho. Assim como o novo mundo das telepresenças, do antigo mundo das localidades singulares com suas paisagens e seus nichos, suas ‘escolas’ e suas ‘maneiras’. A ‘International Art’ nos mantém em levitação em todos os sentidos, por toda a parte sente-se em casa, e eis que, por sua vez, nosso olhar se torna fluidificado, suspenso acima do solo. Mundializado (DEBRAY, 1993, p. 201).

Dessa breve análise, o pensador defende que “cada meio de transmissão, cada espaço-tempo tem o visível que é possível e não o que pretende” (DEBRAY, 1993, p. 202). Desenvolve a ideia de que o “‘visual’, é o conjunto das novas formas exigidas pela rodovia, pelo lançador espacial e pelo painel de controle” (DEBRAY, 1993, p. 202). Propõe um olhar que não julgue estéticas baseadas em anteriores, uma vez que “cada uma tem seu olhar, seus vazios e seus horizontes. E, portanto, um lirismo peculiar (DEBRAY, 1993, p. 202). E nos auxilia para iniciarmos uma projeção para nossa pesquisa:

Ninguém é contemporâneo de seu ecúmeno, nem de seu tempo. Talvez estejamos olhando o visual de hoje com os olhos da arte de ontem. Talvez nossa atual desambientação, desencantamento, “*désartistement*”, seja o reverso do nascimento, ainda encoberto por incoercíveis superimpressões retinianas, de uma outra natureza (*high tech*), de um outro espaço (o dos meios de transmissão e não o dos territórios, mensurável em unidade de

tempo e não de superfície), em poucas palavras, de um novo Novo Mundo (DEBRAY, 1993, p. 202).

Dessa ideia, consideramos pertinentes os estudos de Baudrillard (1996a, p. 7), que chamam atenção para uma questão relacionada à forma como as transferências simbólicas aparecem na atualidade.

O que nós esquecemos na modernidade, por força de constantemente acumular, somar, ir para mais, é que a força vem da subtração, poder da ausência. Como hoje não somos mais capazes de lidar com o domínio simbólico da ausência, estamos imersos na ilusão oposta, na ilusão desencantada da proliferação de telas e imagens⁷⁰ (BAUDRILLARD, 1996a, p. 7, tradução nossa).

Nesse contexto, a virtualização imagética se consolida. Para Baudrillard, a imagem não pode mais imaginar o real, porque é o real, a sua realidade virtual. “É como se as coisas tivessem engolido seus próprios espelhos e se tornado transparentes para si mesmas, inteiramente presentes para si mesmos numa transcrição impiedosa, plena na luz e no tempo real”⁷¹ (BAUDRILLARD, 1996a, p. 7, tradução nossa). E, questiona:

Em vez de estarem ausentes de si mesmos na ilusão, eles são forçados a se registrar em milhares de telas, fora de cujos horizontes não apenas o real desapareceu, mas também a imagem. A realidade foi expulsa da realidade. Somente a tecnologia talvez ainda ligue os fragmentos dispersos do real. Mas o que aconteceu com a constelação de significado em tudo isso?⁷² (BAUDRILLARD, 1996a, p. 7, tradução nossa).

Ele vai além em seu pensamento e indaga: “A tecnologia é a alternativa letal à ilusão do mundo, ou é apenas um avatar gigantesco da mesma ilusão básica, sua sutil reviravolta final, a última hipóstase?”⁷³ (BAUDRILLARD, 1996a, p. 8, tradução nossa).

⁷⁰ Do original: What we have forgotten in modernity, by dint of constantly accumulating, adding, going for more, is that force comes from subtraction, power from absence. Because we are no longer capable today of coping with the symbolic mastery of absence, we are immersed in the opposite illusion, the disenchanting illusion of the proliferation of screens and images.

⁷¹ Do original: Instead of being absent from themselves in illusion, they are forced to register on thousands of screens, off whose horizons not only the real has disappeared, but the image too. The reality has been driven out of reality. Only technology perhaps still binds together the scattered fragments of the real.

⁷² Do original: But what has become of the constellation of meaning in all this? Now, the image can no longer imagine the real, because it is the real. It can no longer dream it, since it is its virtual reality. It is as though things had swallowed their own mirrors and had become transparent to themselves, entirely present to themselves in a ruthless transcription, full in the light and in real time.

⁷³ Do original: Is technology the lethal alternative to the illusion of the world, or is it merely a gigantic avatar of the same basic illusion, its subtle final twist, the last hypostasis?

Filtrando o material postulado pelo autor, é justamente essa relação de realidade com ilusão e simulação, combinada com a tecnologia e o valor que foi captada e interpretada por Baudrillard (1996a e 1996b) que nos inquieta. Em especial, quando ele categoriza/divide em ordens os simulacros e como as possibilidades de localização das imagens acontecem nessa configuração.

Entretanto, Baudrillard (1996b, p. 8) atenta para o “princípio de realidade”, que permite ligações econômicas – o que nos remete ao capital simbólico. Pontua o autor que há uma reversibilidade constante em todos os setores, ligada a uma anulação. Para ele: “Trata-se, pois, de toda uma genealogia da lei do valor e dos simulacros que é preciso restituir para apreender a hegemonia e o encantamento do sistema atual da revolução estrutural do valor” (1996b, p. 8). Com isso, as configurações de valor são reavaliadas constantemente em sequência, na ordem do simulacro superior. “E cada fase do valor integra ao seu dispositivo o dispositivo anterior como referência fantasma, referência fanteche, referência de simulação” (BAUDRILLARD, 1996b, p. 9).

Para Baudrillard (1996b, p. 11) a morte é tratada não como experiência de alguém ou de um corpo, mas como uma forma, que pode ser uma relação social, que deixa de ter a determinação do sujeito e do valor.

O capital é um sistema energético e intenso. Disso decorre a impossibilidade de distinguir (Lyotard) a economia libidinal da economia mesma do sistema (a do valor) a impossibilidade de distinguir (Deleuze) a esquizo capitalista da esquizo revolucionária. Porque o sistema é o mestre: ele pode, como Deus, vincular e desvincular as energias; o que ele não pode fazer (e que é aquilo a que ele também não pode escapar) é ser reversível. O processo do valor é irreversível. É, pois a reversibilidade mesma, e não a desvinculação, nem a deriva, que é mortal para ele (BAUDRILLARD, 1996b, p. 11).

Nesse contexto simbólico-econômico, Baudrillard (1996b) constata que a “era da simulação” encontra-se assim aberta em toda parte pela comutabilidade de termos outrora contraditórios ou dialeticamente opostos. Em seus estudos, localizamos que o autor realiza um paralelo com os hologramas para falar de fantasia e de realidade. Para ele, existe um desejo das pessoas de encontrar o seu duplo, passar por si mesmas em busca do além ou um lugar após a morte. O holograma ou a imagem refletida/ilusão, seria/daria essa ideia.

O estúdio de TV transforma você em personagens holográficos: a pessoa tem a impressão de ser materializada no espaço pela luz de projetores, como

personagens translúcidos que passam pelas massas (de milhões de telespectadores) exatamente como sua mão real passa pelo holograma irreal sem encontrar qualquer resistência – mas não sem consequências: ter passado pelo holograma tornou a sua mão irreal também⁷⁴ (BAUDRILLARD, 1995, p. 72, tradução nossa).

Baudrillard (1995) aponta que acontece um tipo de alucinação com a efetiva projeção e ideia dos hologramas e descreve que, de certa forma, o holograma, “é a aura imaginária do duplo que é impietosamente rastreada, assim como na história dos clones⁷⁵” (1995, p. 72, tradução nossa). E adverte:

Semelhança é um sonho e deve permanecer um, para que um pouco de ilusão e um estágio do imaginário existam. Nunca se deve passar para o lado do real, o lado da exata semelhança do mundo consigo mesmo, do sujeito para si mesmo. Porque então a imagem desaparece. Nunca se deve passar para o lado do duplo, porque então a relação dual desaparece e com ela toda a sedução. Bem, com o holograma, como no clone, é a tentação oposta, e o fascínio oposto, do fim da ilusão, do palco, do segredo através da projeção materializada de toda informação disponível sobre o assunto, através da transparência materializada⁷⁶ (BAUDRILLARD, 1995, p. 72, tradução nossa).

O holograma, para Baudrillard (1995, p. 72, tradução nossa), desloca para segundo plano ou sob outra ótica a perspectiva de ver a si mesmo – como no espelho, na fotografia, no vídeo – uma vez que circular em torno de si, atravessar e passar por um corpo espectral – e qualquer objeto holografado é inicialmente. “Mas isso é, em certo sentido, o fim da estética e o triunfo do *médium*, exatamente como em estereofonia, que, nos limites mais sofisticados, põe fim ao charme e à inteligência da música⁷⁷” (1995, p. 72, tradução nossa), reflete o autor. Para ele, ancorado no fascínio, o holograma passa para o lado do duplo e pressupõe outro universo, que

⁷⁴ Do original: The TV studio transforms you into holographic characters: one has the impression of being materialized in space by the light of projectors, like translucent characters who pass through the masses (that of millions of TV viewers) exactly as your real hand passes through the unreal hologram without encountering any resistance - but not without consequences: having passed through the hologram has rendered your hand unreal as well.

⁷⁵ Do original: it is the imaginary aura of the double that is mercilessly tracked, just as it is in the history of clones.

⁷⁶ Do original: Similitude is a dream and must remain one, in order for a modicum of illusion and a stage of the imaginary to exist. One must never pass over to the side of the real, the side of the exact resemblance of the world to itself, of the subject to itself. Because then the image disappears. One must never pass over to the side of the double, because then the dual relation disappears, and with it all seduction. Well, with the hologram, as with the clone, it is the opposite temptation, and the opposite fascination, of the end of illusion, the stage, the secret through the materialized projection of all available information on the subject, through materialized transparency.

⁷⁷ Do original: But this is in some sense the end of the aesthetic and the triumph of the medium, exactly as in stereophonia, which, at its most sophisticated limits, neatly puts an end to the charm and the intelligence of music.

seria um espelhamento. Ele se pergunta qual universo seria esse. Não responde, mas levanta a dúvida do holograma enquanto imagem: “O holograma, imagem perfeita e fim do imaginário. Ou melhor, não é mais uma imagem – o meio real é o laser, a luz concentrada, quintessencializada, que não é mais uma luz visível ou reflexiva, mas sim uma luz abstrata de simulação⁷⁸ (BAUDRILLARD, 1995, p. 73, tradução nossa)”. Em suas reflexões, traz o subliminar e o simulacro mental para além dos efeitos especiais – passando pela ideia de social, incluindo o que ele considera uma “fantasmagoria social”.

Quanto mais nos aproximamos da perfeição do simulacro (e isto é verdade de objetos, mas também de figuras de arte ou de modelos de relações sociais ou psicológicas), mais evidente se torna (ou melhor, o espírito maligno de incredulidade que habita nós, mais mal ainda do que o espírito maligno da simulação) como tudo escapa da representação, escapa ao seu próprio duplo e sua semelhança⁷⁹ (BAUDRILLARD, 1995, p. 73, tradução nossa).

Para o autor acontece a produção de dimensões de percepção que vão sendo adicionadas e que deixam o real cada vez mais real. O movimento entre as dimensões é o que faz o verdadeiro surgir e evidenciar o que seduz. Baudrillard é enfático ao afirmar que é impossível fugir da “corrida para o real e para a alucinação realista⁸⁰”(BAUDRILLARD, 1995, p. 73, tradução nossa).

O real, o objeto real é suposto ser igual a si mesmo, deve se assemelhar a si mesmo como um rosto em um espelho – e essa similitude virtual é, na verdade, a única definição do real – e qualquer tentativa, incluindo a holográfica, que repousa sobre ela, inevitavelmente perderá seu objeto, porque não leva em conta sua sombra (precisamente a razão pela qual ela não se assemelha a si mesma) – essa face oculta onde o objeto desmorona, seu segredo. A tentativa holográfica literalmente pula sobre sua sombra e mergulha na transparência, para se perder ali⁸¹ (BAUDRILLARD, 1995, p. 74, tradução nossa).

⁷⁸ Do original: The hologram, perfect image and end of the imaginary. Or rather, it is no longer an image at all - the real medium is the laser, concentrated light, quintessentialized, which is no longer a visible or reflexive light, but an abstract light of simulation.

⁷⁹ Do original: The closer one gets to the perfection of the simulacrum (and this is true of objects, but also of figures of art or of models of social or psychological relations), the more evident it becomes (or rather to the evil spirit of incredulity that inhabits us, more evil still than the evil spirit of simulation) how everything escapes representation, escapes its own double and its resemblance.

⁸⁰ Do original: no escape from this race to the real and to realistic hallucination.

⁸¹ Do original: The real, the real object is supposed to be equal to itself, it is supposed to resemble itself like a face in a mirror – and this virtual similitude is in effect the only definition of the real - and any attempt, including the holographic one, that rests on it, will inevitably miss its object, because it does not take its shadow into account (precisely the reason why it does not resemble itself) - this hidden face where the object crumbles, its secret. The holographic attempt literally jumps over its shadow, and plunges into transparency, to lose itself there.

Ao retomarmos, assim, o fenômeno da morte nas culturas do mundo, Belting (2010, p. 177), analisa e teoriza sobre os problemas relacionados à “imagem” e à “morte”. Segundo o autor “a antiga força simbólica das imagens parece ter se dissolvido e a morte tornou-se tão abstrata que deixou de ser a questão da coexistência⁸² (BELTING, 2010, p. 177, tradução nossa)”. Com isso, as imagens da morte não mais se fazem presentes e não exercem mais fascinação simbólica.

Nesse processo, a analogia entre imagem e morte, aparentemente tão antiga quanto a criação de imagens, está caindo no esquecimento. Mas se mapearmos o suficiente na história da produção de imagens, ela vai nos conduzir para a grande ausência que é a morte. A contradição entre presença e ausência, que ainda hoje se manifesta nas imagens, tem suas raízes na a experiência da morte dos outros. As imagens estão na frente dos olhos, bem como na frente dos olhos dos mortos: apesar disso, elas não estão lá⁸³ (BELTING, 2010, p. 177, tradução nossa).

O papel da morte na determinação humana de inventar imagens e o quanto essas imagens não são mais corporificadas são uma importante evidência para Belting (2010). De acordo com ele a perda de sentido é o que mais preocupa. Mais do que as questões relacionadas à invenção das imagens, uma vez que a imagem e o sentido não são compreendidos separadamente. Em sua investigação, ele observou que os movimentos históricos que se focaram na ilustração, criticaram as imagens em nome de um conceito racionalista de mundo que deixou de lado o culto e a produção de imagens dos mortos. Essas imagens foram para outro lugar: para o interior (imagens interiores, imagens de pensamento – via Platão, via Freud e outros).

Ressaltamos que as questões que projetamos nas imagens são também internas. Mas, não nos aprofundaremos em tal linha em nossa tese, que aponta para um caminho da psicologia e da psicanálise – apesar de termos cruzado esses campos em diversos momentos. Acreditamos que as inúmeras questões que Belting (2010) relaciona em seus estudos e que também nos inquietam, como por exemplo, que o morto é sempre uma ausência e que a morte é uma ausência insuportável que para ser suportada foi amenizada em imagem, podem ser retrabalhadas. O autor aponta

⁸² Do original: La antigua fuerza simbólica de las imágenes parece haberse disuelto, y la muerte se ha convertido en algo tan abstracto que ha dejado de ser el interrogante de la existencia.

⁸³ Do original: En este proceso, a analogia entre imagen y muerte, al parecer tan antigua como la propia creación de imágenes, va cayendo en el olvido. Pero si rastreamos lo suficiente en la historia de la producción de imágenes; éstas nos han de conducir hasta la gran ausencia que es la muerte, La contradicción entre presencia y ausencia, que aún hoy se manifiesta en las imágenes) tiene sus raíces en la experiencia de la muerte de otros. Las imágenes se tienen frente a los ojos así como se tiene frente a los ojos a los muertos: apesar de ello, no están ahí.

para a ideia de corpo simbólico para substituir o morto, adotada por diversas sociedades, no intuito de representar o morto ou ser ele mesmo.

Talvez os seres humanos tenham chegado a estes pensamentos ao descobrir um novo enigma na imagem, depois de tentar responder com a imagem o enigma da morte. Para isto, certamente era mais importante a *criação de imagens* que a *posse das imagens*, pois era um modo de pensar ativamente contra a distorção na vida da comunidade e ao mesmo tempo restituía a origem natural: aos membros falecidos de uma comunidade se devolvia assim o *status* que necessitavam para estarem presentes no núcleo social. Por outro lado, e em outro contexto, se tratava de uma “transformação ontológica” (como afirma Louis Marin em seu último livro) experimentada pelo corpo ao se converter em imagem⁸⁴ (BELTING, 2010, p. 181, grifo do autor, tradução nossa).

De acordo com Belting (2010) diversas foram as formas de transmitir as imagens dos mortos, ou seja, uma multiplicidade inesgotável de ideias em torno da morte foi representada pelas diferentes culturas (máscaras de cera, tumbas, estátuas, crâneos, monumento, múmias). Por isso, para ele,

Tanto a presença quanto a ausência do morto, por mais estreitas e contraditórias que sejam suas ligações, são simbolizadas por meio de imagens, seja porque pretendem uma longa duração da memória coletiva, seja para o breve ritual da despedida. Nesse sentido, as imagens são portadoras ou contém, ainda se o que denotam seja uma simples apresentação dos mortos: uma *apresentação* que se materializou simetricamente em uma representação⁸⁵ (BELTING, 2010, p. 183, grifo do autor, tradução nossa).

Dessa forma, sobre a Modernidade o autor discute as formas de captura e gravação relacionadas ao tema. Na fotografia, a sombra do corpo vivo é fixada de forma indicial. “A imagem fotográfica não é uma descoberta, mas uma coisa encontrada, capaz de captar pela luz um corpo de acordo com um tipo de verdade

⁸⁴ Do original: Talvez los seres humanos llegaron a estos pensamientos al descubrir un nuevo enigma en la imagen, después de pretender responder con la imagen al enigma de la muerte. Para esto, certamente era más importante la *creación de imágenes* que la *posesión de imágenes*, pues era un modo de razonar activamente contra la distorsión en la vida de la comunidad, y al mismo tiempo restituía el orden natural: a los miembros fallecidos de una comunidad se les devolvía así el estatus que necesitaban para estar presentes en el núcleo social. Por otro lado, y en otro contexto, se trataba de una "transformación ontológica" (como afirma Louis Marin en su último libro) experimentada por el cuerpo al convertirse en imagen.

⁸⁵ Do original: Tanto la presencia como la ausencia del muerto, por muy estrechos y contradictorios que puedan ser sus vínculos, son simbolizadas por medio de imágenes, ya sea porque se pretende una larga duración de la memoria colectiva, o bien para el breve ritual de la despedida exorcística. En este sentido, las imágenes son portadoras o contenedoras, aun sí. lo que denotan es una simples presentación de los muertos: una presentación que se ha materializado simétricamente en una representación.

que só a técnica pode garantir⁸⁶ (BELTING, 2010, p. 227, tradução nossa). Para ele, de certa forma, a fotografia se autodestruíu ao servir de trampolim para a imagem em movimento.

Suas fronteiras, que foram tiradas da "analogia" com o corpo, são transferidas para todos os lugares. A construção digital de corpos em imagens por meio de um conjunto de dados termina com a questão da semelhança com o corpo real, de modo que, em si, a distinção entre morte e vida não é mais significativa. A pós-fotografia inventa corpos artificiais incapazes de morrer⁸⁷ (BELTING, 2010, p. 230, tradução nossa).

Belting (2010) pontua que nos livramos da morte com as imagens, ou seja, as utilizamos para nos transformarmos em seres imortais e que, assim, a busca pela vida entra em um novo estágio.

Negamos nossa imagem no espelho para podermos nos inventar de acordo com o nosso próprio gosto. As imagens eletrônicas não só nos roubaram a percepção analógica do corpo, supeditada sempre às limitações de tempo e espaço, como também trocam o corpo mortal pelo corpo invulnerável da simulação, como se nas imagens nós mesmos teríamos nos tornando imortais⁸⁸ (BELTING, 2010, p. 230, tradução nossa).

Neste caso, destaca o autor, a imortalidade medial é proposta como uma nova ficção para ocultar a morte. De acordo com ele, nas culturas históricas, “o impulso por suprimir a morte das imagens foi sempre o reverso do impulso por fixar nosso corpo em uma imagem⁸⁹” (BELTING, 2010, p. 230, tradução nossa). As relações de Belting (2010) nos parecem propor, assim, que a imagem, mais que uma mera representação simbólica, clama por perpetuação.

2.2 A representação do morto na “era dos dados”

⁸⁶ Do original: La imagen fotográfica no es un descubrimiento, sino una cosa hallada, capaz de captar mediante luz un cuerpo de acuerdo con un tipo de verdad que solamente la técnica puede garantizar.

⁸⁷ Do original: Sus fronteras, que fueron trazadas a partir de la "analogía" con el cuerpo, son traspasadas por doquier. La construcción digital de cuerpos en imagen por medio de un conjunto de datos termina con la cuestión del parecido con el cuerpo real, de manera que, en sí, la distinción entre muerte y vida deja de tener sentido. La post-fotografía inventa cuerpos artificiales incapaces de morir.

⁸⁸ Do original: Negamos nuestra imagen en el espejo para poder inventarnos de acuerdo con nuestro propio gusto. Las imágenes electrónicas no sólo nos robaron la percepción analógica del cuerpo, supeditada siempre a las limitaciones de tiempo y espacio, sino que intercambian el cuerpo mortal por el cuerpo invulnerable de la simulación, como si en las imágenes nosotros mismos nos hubiéramos vuelto imortales.

⁸⁹ Do original: el impulso por suprimir a la muerte de las imágenes ha sido siempre el reverso del impulso por fijar nuestro cuerpo en una imagen.

A imagem como representação é um fenômeno cotidiano, mesmo com toda a sua complexidade. Ela compreende áreas que vão além dos produtos da comunicação visual e da arte, ou seja, envolve também processos como pensamentos, percepções, memórias, somas e comportamentos (VILLAFANE, 2006, p. 29). Villafañe (2006) destaca que, os limites relacionados ao conceito de “imagem” são amplos e, ao mesmo tempo, precisos. Por isso, em seus trabalhos e contribuições acerca do que seria uma possível Teoria da Imagem, ele aponta um conjunto de especificidades no intuito de organizar categorias de estudo, diante da imensa variedade apresentada pelo universo da imagem – como diferenciar as imagens pelo suporte, por exemplo.

Os elementos definidores, em especial os icônicos, auxiliariam a distinguir uma imagem da outra, pois segundo o pesquisador, existem três questões irredutíveis na imagem: uma seleção de realidade, alguns elementos de configuração e uma sintaxe. A partir dessa linha, as perspectivas poderão ser direcionadas, portanto, à percepção e à representação. “Da primeira dependem todos os mecanismos de seleção da realidade; já a representação, supõe, por sua vez, a explicação de uma forma particular da realidade, um aspecto dela⁹⁰” (VILLAFANE, 2006, p. 30, tradução nossa).

Villafañe (2006) postula a teoria de “modelização” ou modelo icônico de realidade, com base em que toda a imagem possui um referente na realidade, independentemente de qual seja o seu grau de iconicidade, sua natureza, ou a mídia que ela produza. Para ele, inclusive as imagens que surgem no nível do imaginário mantêm ligação com a realidade.

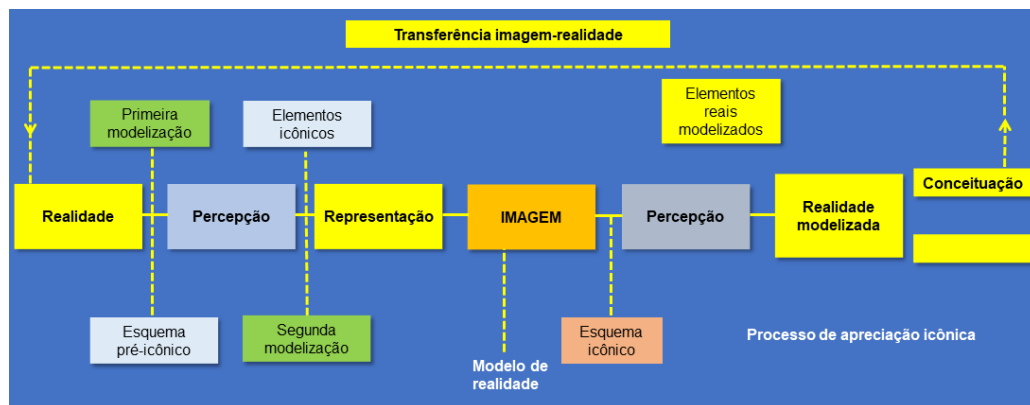
As imagens constituem modelos de realidade do mesmo modo que a música ou a literatura, por exemplo. No entanto, a diferença entre essas três manifestações encontra-se na natureza dos processos modelizadores. A percepção e a representação visuais responsáveis pela modelização icônica, se baseiam em uma série de mecanismos *sui generis* que conferem à imagem essa especificidade que a caracteriza e distingue de outro tipo de produto comunicativo⁹¹ (VILLAFANE, 2006, p. 31, tradução nossa).

⁹⁰ Do original: Del primero de ellos dependen todos los mecanismos de selección de la realidad: la representación supone, a su vez, la explicitación de una forma particular de tal realidad. un aspecto de la misma.

⁹¹ Do original: Las imágenes constituyeu modelos de realidad del mismo modo que la música o la literatura. por ejernplo. Sin embargo. la diferencia entre estas tres manifestaciones radica en la naturaleza de los procesos modelizadores. La percepción y la representación visuales. responsables de la modelización icónica, se basan en una serie de mecanismos *sui gene ris* que confieren a la imagen esa especificidad que la caracteriza y distingue de otro tipo de productos comunicativos.

Em seu modelo, o autor propõe as distintas fases do processo de modelização. Em resumo, em um primeiro momento, o esquema apresenta como é obtida a imagem (pré-icônica), no segundo momento, refere-se à apreciação que o observador faz da imagem, completando o sentido do processo de modelização icônico da realidade – conforme podemos verificar no esquema da Imagem 4.

Imagem 4 – As distintas fases do processo de modelização icônica



Fonte: Reprodução baseada em Villafañe (2006, p. 32, tradução nossa).

Observamos que o emissor ou produtor, após uma análise visual da realidade, capta as nuances pré-icônicas relacionadas às arestas estruturais mais relevantes do que seria o objeto de representação. Trata-se de uma operação de seleção, abstração e síntese que, para Villafañe, permite extrair da realidade os elementos ou traços mais pertinentes de acordo com a intenção do emissor. “Este esquema pré-icônico supõe de alguma maneira o princípio da representação cujo processo vai resultar na materialização da imagem⁹²” (VILLAFañE, 2006, p. 31, tradução nossa). Aponta, portanto, para o resultado da percepção da realidade e a primeira modelização dessa mesma realidade. Já na segunda modelização, a abstração fica mais evidente.

Essa segunda operação modelizadora através da representação só é possível por a imagem possuir equivalentes estruturais de qualquer situação da realidade. Não somente os elementos icônicos são modelizações dos elementos reais que substituem, como as relações de ordem que imperam no tempo ou no espaço da realidade podem ser traduzidas mediante relações

⁹² Do original: Este esquema preicónico supone, de alguna manera, el principio de la representación, cuyo proceso ha de culminar en la materialización de la imagen.

de ordem visual fazendo possível representação inalterada das estruturas sensíveis da realidade⁹³ (VILLAFANE, 2006, p. 35, tradução nossa).

Villafañe (2006) ressalta que, na segunda parte do esquema, mais uma vez se começa pela percepção, mas, neste caso, o observador extrai da imagem um esquema icônico equivalente estrutural da realidade objetiva (não figurativa) que representa, elementos que são modelizações dos elementos reais dos quais o observador consegue identificar mentalmente essas duas realidades: a objetiva e a figurativa (modelizada). Constata o autor:

São dois os resultados possíveis: que o observador conceitualize a imagem da qual se produz uma conexão com a realidade objetiva mediante um mecanismo similar ao feedback e ao que se pode produzir, incluindo uma transferência da imagem para a realidade; o que, sendo impossível a conceitualização (quase sempre porque a imagem possui um elevado nível de abstração porque é arbitrária ou fruto de uma convenção) se interrompe esta conexão última com dita realidade⁹⁴ (VILLAFANE, 2006, p. 35, tradução nossa).

A teorização de Villafañe (2006), para todos os efeitos, resulta no que ele intitula realidade modelizada. Entretanto, o pesquisador entende que nem todas as imagens realizam o processo da mesma maneira. Diante disso, ele identifica três modelizações: representativa, simbólica e convencional. A *modelização representativa* trata de uma substituição analógica da imagem (substituição da forma visual pelo conceito visual correspondente). Porém, conforme ressalta o autor, somente algumas características visuais pertinentes são recuperadas ali. Na *modelização simbólica*, a operação é de transferência da imagem para a realidade. Essa operação considera a imagem como símbolo e, sob essa perspectiva, qualquer imagem pode conter um símbolo. Mas, alerta o autor que, para o efetivo efeito, é necessário um acordo coletivo em tal sentido.

⁹³ Do original: Esta segunda operación modelizadora a través de la representación es posible gracias a que la imagen posee equivalentes estructurales de cualquier situación de la realidad. No sólo los elementos icónicos son modelizaciones de los elementos reales que sustituyen, sino que, además, las relaciones de orden que imperan en el tiempo y espacio de la realidad pueden ser traducidas mediante relaciones de orden visual, haciendo posible una representación inalterada de las estructuras sensibles de la realidad.

⁹⁴ Do original: Dos son los resultados posibles: que el observador conceptualice la imagen, en cuyo caso se produce una conexión con la realidad objetiva mediante un mecanismo similar al feedback y en el que se puede producir, incluso, una transferencia de la imagen a la realidad: o que, siendo imposible la conceptualización (casi siempre porque la imagen posea un elevado nivel de abstracción o porque esta sea arbitraria o fruto de una convención), se interrumpa esta conexión última con dicha realidad.

Vemos, portanto, que nas imagens que cumprem uma função simbólica existe um duplo referente: um figurativo e outro simbólico. Estas imagens atuam, portanto, em primeiro lugar, como representações e em última instância, como símbolos⁹⁵ (VILLAFANE, 2006, p. 38, tradução nossa).

Sobre a *modelização convencional*, Villafañe escreve que a imagem funciona como um signo no analógico. “Ao contrário das representações ou dos símbolos, esses signos não possuem relação alguma com a realidade, ao menos visualmente⁹⁶” (2006, p. 38, tradução nossa). E mais, trata de conteúdo ou objeto específico, sem considerar nenhuma característica sensível.

Villafañe (2006) trabalha com graus de correspondência que as imagens mantêm com a realidade que elas modelam, também chamados de graus de iconicidade ou de abstração que possuem uma imagem. Independentemente de qualquer proposta, ele próprio aponta que se trata de um formato reducionista. “Pense que reduzir todos os valores possíveis de iconicidade a alguns níveis paradigmáticos implica valorizar apenas algumas características da imagem a ser definida. Portanto, qualquer valor atribuído a uma imagem é sempre relativo⁹⁷” (VILLAFANE, 2006, p. 40, tradução nossa). Com isso, nos sentimos à vontade para pensar além das escalas de iconicidade para imagem fixa-isolada descritas pelo autor e dos graus relacionados aos níveis de realidade que ele observou, conforme Quadro 1.

⁹⁵ Do original: Vemos, por tanto, que en las imágenes que cumplen una función simbólica existe un doble referente: uno figurativo y otro simbólico. Dichas imágenes actúan, por tanto, en primer lugar como representaciones y en última instancia como símbolos.

⁹⁶ Do original: A diferencia de las representaciones o los símbolos, estos signos no poseen relación alguna con la realidad, al menos visualmente.

⁹⁷ Do original: Piénsese que reducir todos los valores posibles de iconicidad a unos pocos niveles paradigmáticos implica valorar sólo algunas características de la imagen a definir. Por lo tanto cualquier valor asignado a una imagen es siempre relativo.

Quadro 1 – Níveis da escala de iconicidade

Grau	Nível de realidade	Função pragmática
11	Imagem natural	Reconhecimento
10	Modelo tridimensional da escala	Descrição
9	Imagem de registro estereoscópico	
8	Fotografia em cor	
7	Fotografia em preto e branco	
6	Pintura realista	
5	Representação figurativa não realista	Artística
4	Pictogramas	Informação
3	Esquemas motivados	
2	Esquemas arbitrários	
1	Representação não figurada	Busca

Fonte: Villafañe (2006, p. 42, tradução nossa).

E nos adiantamos para relacionar que, sendo a projeção holográfica de artistas mortos em shows de palcos ao vivo, uma imagem animada e com grau de abstração sabido e simbólico que não fora ainda classificado, se destaca uma possibilidade dentro/baseada do/no modelo de Villafañe (2006): de mais um nível de realidade/grau com a função pragmática de reconhecimento. Ou seja: um grau 12 (ou uma nova categoria), com uma imagem holográfica digital em movimento de um artista morto, com uma função pragmática/eficiência que mistura entretenimento e reconhecimento.

Essa ampliação confirma as previsões de Virilio (2014, p. 123) sobre o surgimento de volumes temporais e o que ele chamou de advento de “uma ‘perspectiva’ do toque em tempo real que virá desestabilizar a visualização clássica dos perspectivistas do *Quattrocento* e, portanto, a visão de mundo do próximo século”, que fazem alusão não apenas ao alcance visual, mas à totalidade da percepção das aparências sensíveis. Considerou:

[...] assistiremos à produção industrial de um desdobramento da personalidade, não a clonagem do homem vivo, mas sim a criação técnica de um dos mitos mais antigos: o mito do duplo, de um duplo eletroergonômico de presença espectral, outra denominação do fantasma ou do morto-vivo (VIRILIO, 2014, p.123).

Com isso, se faz relevante trazer o que Crary (2012, p. 15) fala sobre o “fenômeno do observador”, que diante da avaliação mais técnica posta por Villafañe

(2006), auxilia no entendimento de que “[...] a visão e seus efeitos são inseparáveis das possibilidades de um sujeito observador, que é a um só tempo produto histórico e lugar de certas práticas, técnicas, instituições e procedimentos de subjetivação” (CRARY, 2012, p. 15).

Crary (2012) trabalha com uma distinção: “observador” e “espectador” geralmente são tratados como sinônimos, mas não são. Espectador, segundo ele, vem de *spectare*, que não significa “olhar para”, por exemplo. Além disso, traz uma conotação pacífica de apreciação de algo. Por isso, “observar” é mais pertinente, ou seja, “aquele que vê” (CRARY, 2012, p. 15). “Mas o mais importante é que aquele é aquele que vê em um determinado conjunto de possibilidades, estando inscrito em um sistema de convenções e restrições” (2012, p. 25). E explica:

O que muda é a pluralidade de forças e regras que compõem o campo no qual a percepção ocorre. E o que determina a visão em qualquer momento histórico não é uma estrutura profunda, nem uma base econômica ou uma visão do mundo, mas antes, uma montagem coletiva de partes díspares em uma única superfície social (CRARY, 2012, p. 15-16).

Por outro lado, a história do olhar desenvolvida por Debray (1993), que engloba a história da imagem, reconhece uma temporalidade própria e mais radical, adotando conceitos e terminologias para as diferentes funções/apelações da imagem. Para ele:

A imagem que não é suporte da mesma prática, não pode ter o mesmo nome. Da mesma forma que só é possível focalizar a iconografia primitiva tirando os óculos "arte", assim também é preciso esquecer a língua da estética para descobrir a originalidade do "visual" (DEBRAY, 1993, p. 206).

Assim, ele incorpora um ponto de vista atrelado ao seu curso de midiologia geral e distingue três grandes regimes (mídiasferas) para localizar uma imagem, a partir da evolução das técnicas de transmissão.

À logosfera, corresponderia a era dos ídolos no sentido alto (do grego *eídon*, imagem). Este período estende-se da invenção da escrita à da imprensa. À grafosfera, a era da arte. Sua época estende-se da imprensa à TV a cores (como vemos muito mais pertinente do que a foto e o cinema). À videosfera, a era do visual (conforme termo proposto por Serge Daney). É precisamente a era que vivemos (DEBRAY, 1993, p. 206).

É pertinente entender que, em cada uma dessas eras, é possível encontrar diferentes meios de vida e pensamento, que segundo o autor, “possuem estreitas

conexões internas, um ecossistema da visão e, portanto, um certo horizonte de expectativa do olhar” (DEBRAY, 1993, p. 206). Debray salienta que as mídiasferas não se excluem, que são dinâmicas sucessivas, por revezamento de hegemonias, “baseados em um mesmo impulso que combina aceleração histórica com dilatação geográfica” (DEBRAY, 1993, p. 207). Ele descreve os tempos de cada perspectiva.

O ídolo é a imagem de um tempo imóvel, síncope de eternidade, corte vertical no infinito imobilizado do divino. A arte é lenta, mas mostra já figuras em movimento. Nosso visual está em rotação constante, puro ritmo, obcecado pela rapidez (DEBRAY, 1993, p. 207).

Debray (1993, p. 208-209) esquematiza as características de cada idade do olhar. Na idade do ídolo há a transição de uma mentalidade coletiva do que se expressava como magia, para a religião. Para ele, “a nova fé assume os esquemas de visão da Antiguidade e assume aí sorrateiramente (como faz para suas estruturas políticas de autoridade) embora recusando-se na teoria”. Neste caso, a logosfera, que se evidencia como um regime do ídolo, traz a presença (transcendente) e é, ao mesmo tempo, vernacular. Destacamos também que no ídolo são ressaltadas expressões de piedade, visando a eternidade por meio de culto e com laços fortes com a crença.

A grafosfera, que se refere a um regime da arte, da representação (ilusória), faz a transição da religião/teologia para o histórico, ou, como o autor sugere, do divino para o humano como centro de referência. Traz a ideia da mobilidade física e da circulação, com viés teórico estético ancorado na genialidade, na seriedade, na imortalidade e no deleite.

Debray (1993, p. 209) aponta que é a “arte” que garante a passagem do teológico para o histórico ou do divino para o humano. Constata também que o “visual” faz a transição da pessoa para o mundo ou “do ser para o meio”.

O ídolo é solene, a arte séria, o visual irônico. Com efeito, não se cultiva a mesma expectativa relativamente a uma intercessão (era 1), a uma ilusão (era 2) e a uma experimentação (era 3). É como uma espécie de relaxamento progressivo do espectador. Como um lento descomprometimento dos fabricantes. Na medida em que, para começar, são obrigados a celebrar e edificar; em seguida, observar e inventar; e, enfim, desmistificar e dissuadir. Trágico, o ídolo é edificante; heróica, a obra é edificante; midiática, a pesquisa é interessante. A primeira visa a refletir a eternidade; a segunda, a ganhar a imortalidade; a terceira, a transformar-se em acontecimento (DEBRAY, 1993, p. 209).

Na mesma passagem, salienta o autor três temporalidades internas na fabricação dessa perspectiva: *a repetição*, por meio do arquétipo; *a tradição*, por intermédio do modelo e do ensino; e *a inovação* (por intermédio da ruptura ou escândalo) – na ordem: objeto de culto; objeto de deleitação; objeto que suscite espanto ou distração.

Como a videosfera aponta para um regime do visual, relacionado à simulação (computadorizada), produzido para abrangência mundial (DEBRAY, 1993, p. 210-211), ela transita entre a individualidade do humano e o mundo global. Traz, justamente, os aspectos relacionados à publicidade, à ironia, ao acontecimento, à inovação, ao espanto ou à distração e ao poder de compra. Nas palavras do autor:

Na era 1, o ídolo não é uma questão estética, mas religiosa, com implicações diretamente políticas. Questão de crença. Na era 2, a arte conquista sua autonomia em relação à religião, embora continuando subordinada ao poder político. Questão de gosto. A era 3, a esfera econômica decide sozinha a respeito não só do valor, mas também da distribuição das imagens. Questão de poder de compra (DEBRAY, 1993, p. 213).

Ao trazer tais considerações, Debray (1993) defende que a imagem artificial teria passado por três modos de existência no cérebro ocidental: presença, representação e simulação.

A figura percebida exerce sua função de intermediária com três englobantes sucessivos: o sobrenatural, a natureza, o virtual. Sugerindo três posturas afetivas: o Ídolo induz ao temor; a Arte, ao amor; o Visual, ao interesse. O primeiro está subordinado ao arquétipo; a segunda ordenada pelo protótipo; o terceiro ordena seus próprios estereótipos. Não se declinam aí atributos metafísicos ou psicológicos de um olhar eterno. Mas sim universos intelectuais e sociais. Cada idade da imagem corresponde a uma estruturação qualitativa do mundo vivido (DEBRAY, 1993, p. 213).

Cabe destacar que Debray (1993), ao entender as idades da imagem como auxiliares em uma leitura qualitativa do mundo vivido – “Diz-me o que vês, e eu te direi por que vives e como pensas” (DEBRAY, 1993, p. 213) –, utiliza-se em parte da lógica peirciana⁹⁸ para estabelecer a sucessão das “eras”. Traz à tona as noções de índice, ícone e símbolo. Ele esclarece que o índice “é um fragmento ou contiguidade do objeto, parte ou tomada de um todo”. O ícone, “assemelha-se a coisa, mas não é a

⁹⁸ Referência a Charles Peirce (1838-1914), filósofo, cientista, matemático e pesquisador que contribuiu em diferentes áreas do conhecimento e ficou conhecido especialmente por seus estudos em Semiótica.

coisa”, motivado por uma identidade ou forma. Já o símbolo “não tem qualquer relação analógica com a coisa”. É “arbitrário apenas no que diz respeito a ela”. Ele traz também a ideia de ícone como índice, que exemplifica via ícone ortodoxo, que seria indicial em virtude de propriedades miraculosas. Destaca, portanto, três categorias de imagens:

A imagem-índice, fascina. Quase que exige ser tocada. Tem um valor mágico. A imagem-ícone inspira somente prazer. Tem um valor artístico. A imagem-símbolo, requer um distanciamento. Tem um valor sociológico, como sinal de estatuto ou marcador de estrato social (DEBRAY, 1993, p. 214).

O autor ressalta que as classes de imagens – ídolo, arte e visual – não tratam de naturezas dos objetos, mas de tipos de apropriação pelo olhar. As três agem conjuntamente, se justapõem e reativam umas às outras. “Nenhuma qualidade de olhar é superior à outra pelo fato de ser-lhe posterior e ainda menos exclusiva” (DEBRAY, 1993, p. 215).

Em relação à visão, o ídolo consegue conter um alcance mais geral relacionado a um conjunto de imagens imediatamente eficazes (pelo menos, para os espectadores imersos em uma certa tradição de fé), destaca Debray (1993), ao afirmar que seria essa uma situação que condensa o olhar para além da materialidade visível de um objeto.

No regime “ídolo”, a prática da imagem não é contemplativa – e a percepção não constitui um critério. O poder da imagem não está em sua visão, mas em sua presença. [...] O culto antigo da relíquia transferiu-se para o culto cristão da estátua miraculosa e das relíquias dos santos (DEBRAY, 1993, p. 221-222).

Para Debray (1993, p. 222, grifo do autor) “a imagem visível é diretamente referida ao invisível e *só tem valor como intermediário*”. O autor argumenta que o ídolo é a imagem de um deus que não existe, uma criação, decidida por alguém, e que isto é poder.

Debray se faz atual pelo conjunto das eras e, em especial, pelo regime do visual estar vigente. Mas, não podemos deixar de destacar que o tempo presente – 2019/2020 – e o nosso objeto – hologramas de artistas mortos – nos levam a uma reflexão sobre a presença de uma “datasfera” (em uma alusão aos estudos de Debray), ou seja, um quarto regime para localizar uma imagem por meio das técnicas de transmissão – uma era dos dados digitais em que o armazenamento de

informações é “exponencial”. Em outras palavras: a possibilidade de algo, alguém, uma situação serem eternizados, praticamente “por completo” e com níveis altos de detalhamento. Essa ideia se liga com as considerações de Couchot (1993) quando ele falou sobre a evolução das técnicas e dos processos de criação e reprodução da imagem no início dos anos 1990. O autor estudou os efeitos da automação da imagem obtidos com o aperfeiçoamento da perspectiva de projeção central e toda a sua complexidade, para chegar no que ele enquadrou de “ordem visual numérica”. A partir desse momento, para ele, entra a simulação, não mais a representação do mundo real. O que acontece é uma reconstrução – através dos *pixels*, neste caso.

Com as tecnologias numéricas, a lógica figurativa muda radicalmente e com ela o modelo geral da figuração. [...] Ela o reconstrói, fragmento por fragmento, propondo dele uma visualização numérica que não mantém mais nenhuma relação direta com o real, nem física, nem energética (COUCHOT, 1993, p. 42).

De acordo com Couchot (1993), há um desligamento/rompimento da imagem com o real e com a representação e ela se une a uma outra realidade, que seria uma realidade sintetizada, artificial e sem substrato material, ou seja, “uma realidade cuja única realidade é virtual”. Para isso, ele evoca o que seria a era da simulação em que “a topologia do Sujeito, da Imagem e do Objeto ficam abaladas: as fronteiras entre esses três atores da representação se esbatem. Eles se desalinham, se interpenetram, se hibridizam” (1993, p. 42). E, é enfático em afirmar que, dessa forma, “impõe-se uma outra visão do mundo. Emerge uma nova ordem visual”. Trata-se para ele, do destino das imagens, que vira um destino numérico – registo, tratamento, difusão, conservação, manipulação etc. que origina técnicas, experiências e novas investigações perceptíveis a serem exploradas.

E, essa nova ordem, que aparece na era 3 descrita por Debray (1993), Baudrillard (1996b) igualmente é pertinente. Lembramos disso ao verificar que o artista é um capital simbólico e, o simulacro (conceito/ideia postulada pelo autor) é uma troca. Essa foi a primeira relação que fizemos. Baudrillard (1996b, p. 34) exemplifica o que seria o simulacro, ou seja, a troca simbólica. Para ele, a moeda é a primeira mercadoria que passa de signo e escapa ao valor de uso e de troca. “Por isso, é duplicação do sistema do valor de troca num signo visível, e a esse título é o que revela o mercado (e, portanto, também a escassez) em sua transparência” (BAUDRILLARD, 1996b, p 34). Assim, ocorre a emancipação da moeda. “Liberta do

próprio mercado, ela se torna simulacro autônomo, sem o lastro de nenhuma mensagem e de nenhuma significação de troca, tornada ela mesma mensagem e trocando-se em si mesma” (BAUDRILLARD, 1996b, p. 34).

O autor identifica três ordens de simulacros, paralelamente às mutações da lei do valor, que classifica da seguinte forma: 1.^a ordem ou *contrafação* – da Renascença à Revolução Industrial, opera sobre a lei natural do valor; 2.^a ordem ou produção – esquema da era industrial, opera sobre a lei estrutural do valor, e 3.^a ordem ou *simulação* – esquema dominante da fase atual, (1976 – hoje), regido pelo código; opera sobre a lei de mercado do valor.

A *contrafação*, conforme relata Baudrillard (1996b), surge com a Renascença, com a desestruturação da ordem feudal pela ordem burguesa e a emergência de uma competição aberta no nível dos signos distintivos.

A democracia concorrencial sucede à endogamia dos signos própria das ordens estatutárias. No mesmo movimento entramos, com o trânsito de valores/signos de prestígio de uma classe para outra, necessariamente na contrafação. Porque, de uma ordem limitada de signos, cuja produção "livre" é atingida por um interdito, se passa à proliferação de signos de acordo com a demanda. Mas o signo multiplicado nada mais tem que ver com o signo comprometido de difusão restrita: ele é a sua *contrafação*, não pela desnaturalização de um "original", mas pela extensão de um material cuja clareza se devia toda à restrição que o afetava. Não discriminante (ele não é mais do que competitivo), liberto de toda restrição, disponível no universal, o signo moderno simula ainda, no entanto, a necessidade ao considerar-se ligado ao mundo (BAUDRILLARD, 1996b, p. 66).

Quando Baudrillard (1996b) aponta para a terceira ordem de simulacro, a significação das coisas entra em jogo, juntamente com a troca simbólica. Nessa perspectiva há uma distorção do real, ou aproximação com a realidade, uma tentativa de defesa de volta à forma original de um objeto qualquer que não exista mais, por exemplo (ou pessoa), que volte em forma de representação.

Entramos, assim, em uma era que necessita de uma compreensão diferenciada. Que não pode ser tão rígida e ao mesmo tempo extremista em relação à imagem, como o que postula Baudrillard, mas que permita um olhar equilibrado dos fenômenos. Sendo assim, Belting (2015, p. 153) une em seus estudos iconológicos três termos-chave: imagem, meio e corpo. Por esse caminho de leitura, intenta o autor compreender as imagens em seu amplo espectro de significados e propósitos. A junção dos determinantes não icônicos para encontrar respostas, o meio (agente transmissor de imagens) e o corpo (corpo performativo ou receptor de imagens)

permitiria, por exemplo, verificar as mudanças contínuas deles na história das tecnologias visuais e, a presença com característica em constante mudança permitiram a permanência deles na circulação das imagens.

As imagens não estão apenas na parede (ou em uma tela), ou apenas em nossas cabeças. Não existem por si mesmas, mas acontecem; tomam posição para serem imagens em movimento (o que seria muito óbvio), ou não. Acontecem através de transmissão e percepção. A língua alemã ignora a diferença entre *picture* e *image* que, embora pareça ser uma falta de distinção, conecta muito bem as imagens físicas e os artefatos físicos, que também é minha intenção com este ensaio. Pode ser, no entanto, a causa do desacordo entre nós tentar identificar as imagens em uma história contínua que não terminou com o nascimento da era digital⁹⁹ (BELTING, 2015, p. 153, tradução nossa).

O autor, acima de tudo, propõe identificar as imagens em uma história continuada que não acabou com o “nascimento da era digital”, com um olhar contemporâneo-antropológico. “Em vez de discutir a cultura contemporânea, ainda me divirto com o idealismo de conceber uma história das imagens em progresso¹⁰⁰” (BELTING, 2015, p. 154, tradução nossa). Assim, ele instaura uma iconologia que vincula passado e presente da vida das imagens e que não está limitada à arte.

Pode ser menos discutível combater a diferença entre arte e não arte no campo das imagens. Tal diferença, no entanto, pode ser mantida durante a era moderna somente quando a arte, que não se espera mais ser narrativa no sentido antigo, mantém a distância de uma estética autônoma e evita informação e entretenimento, para mencionar apenas dois dos efeitos das imagens¹⁰¹ (BELTING, 2015, p.154, tradução nossa).

Belting (2015) esclarece que, no contemporâneo, em uma espécie de prática visual da iconologia, “os artistas suprimem a diferença recebida entre a teoria da

⁹⁹ Do original: Las imágenes no están ni únicamente en la pared (o en una pantalla), ni sólo en nuestra cabeza. No existen por sí mismas, sino que suceden; toman posición sean imágenes en movimiento (lo que sería muy obvio), o no. Suceden a través de transmisión y percepción. La lengua alemana ignora la diferencia entre *picture* e *image*, lo que, aunque parezca ser una falta de distinción, conecta muy bien las imágenes físicas y los artefactos físicos entre sí, lo que es también mi intención con este ensayo. Puede ser, sin embargo, causa de desacuerdo entre nosotros el intentar identificar las imágenes en una historia continuada y que no ha terminado con el nacimiento de la era digital.

¹⁰⁰ Do original: En vez de discutir la cultura contemporánea, todavía me entretiene el idealismo de concebir una historia de las imágenes en curso.

¹⁰¹ Do original: Puede ser menos discutible salvar la diferencia entre arte y no-arte en el ámbito de las imágenes. Tal diferencia, de todos modos, se puede mantener durante la era moderna solo cuando el arte, del que ya no se espera que sea narrativo en el viejo sentido, mantiene la distancia de una estética autónoma y evita la información y el entretenimiento, por mencionar solo dos de los efectos de las imágenes.

imagem e a teoria da arte, sendo essa última, uma subcategoria nobre da primeira¹⁰² (BELTING, 2015, p. 154). E afirma que é urgente a formulação de uma iconologia crítica hoje para pensar tanto os meios de comunicação, quanto os discursos e concepções diferentes e contraditórias sobre o que são e sobre como funcionam as imagens.

Recentemente, propus uma abordagem antropológica, compreendendo a antropologia no sentido europeu que a diferencia da etnologia. De acordo com essa abordagem, representações internas e externas, ou imagens mentais e físicas, podem ser consideradas como faces da mesma moeda. A ambivalência entre imagens endógenas e imagens exógenas, que interagem em muitos níveis diferentes, é inerente à prática da imagem da humanidade¹⁰³ (BELTING, 2015, p. 154-155, tradução nossa).

Essa proposta metodológica antropológica e iconológica de Belting (2015) considera, como já mencionamos, a tríade – meio, corpo e imagem – que, para serem compreendidos, envolvem reflexões complexas. Segundo ele, o “que” de uma imagem – questão do que a imagem reproduz como imagem ou o que você chama de imagem – depende de como a sua mensagem é transmitida. Seria a essência de uma imagem. O “como” de uma imagem, de acordo com Belting (2015), constitui-se basicamente do meio visual original da imagem. “Qualquer iconologia atual deve discutir tanto a unidade quanto a distinção entre imagem e meio, compreendendo o último no sentido de um meio transmissor ou suporte¹⁰⁴” (2015, p. 155, tradução nossa). Didaticamente, o autor esclarece que nenhuma imagem que for “visível” pode chegar até alguém sem uma mediação. “Sua visibilidade é baseada em sua medialidade particular, que controla sua percepção e direciona a atenção do espectador¹⁰⁵” (BELTING, 2015, p. 155, tradução nossa).

Entretanto, há uma fronteira nas atuais percepções visuais que colocam em evidência/questionamento as noções de meio, mediador e mediação.

¹⁰² Do original: [...] los artistas suprimen la distinción recibida entre teoría de la imagen y teoría del arte, siendo esta última una noble subcategoría de la primera.

¹⁰³ Do original: Yo he propuesto recientemente un enfoque antropológico, entendiendo la antropología en el sentido europeo que la diferencia de la etnología. Según este enfoque, la representaciones internas y externas, o imágenes mentales y físicas, pueden ser consideradas como caras de una misma moneda. La ambivalencia entre las imágenes endógenas y las imágenes exógenas, que interactúan en muchos niveles diferentes, es inherente a la práctica de la imagen de la humanidad.

¹⁰⁴ Do original: Cualquier iconología actual debe discutir tanto la unidad como la distinción entre imagen y medium, entendiendo este último en el sentido de un medium portador o huésped.

¹⁰⁵ Su visibilidad se basa en su medialidad particular, que controla su misma percepción y dirige la atención del espectador.

As imagens sempre foram baseadas em uma certa técnica de visualização. Quando distinguimos uma tela da imagem que ela representa, prestamos atenção a uma ou a outra, como se fossem diferentes, mas não são; elas se separam apenas quando estamos dispostos a separá-las com o nosso olhar. Nesse caso, dissolvemos a “simbiose” através da nossa percepção analítica. Nós até nos lembramos das imagens pela mediação específica com a qual as encontramos pela primeira vez, e lembrar significa primeiro descartá-las de seus meios originais e então dar-lhes um novo corpo em nosso cérebro¹⁰⁶ (BELTING, 2015, p. 155, tradução nossa).

Segundo Belting (2015) existe uma competição dos meios com as imagens que eles próprios transmitem. O autor retoma questões sobre imagem e morte e relembra condições que contribuíram para a introdução de imagens físicas para uso humano, como o culto aos mortos.

As imagens, de preferência as de três dimensões, substituíram os corpos dos mortos, que perderam a presença visível junto com seus corpos. As imagens, em nome do corpo perdido, ocupavam o lugar abandonado pela pessoa que havia morrido¹⁰⁷ (BELTING, 2015, p. 158, tradução nossa).

Nesse caso, a troca simbólica se evidencia por meio da interligação entre o corpo, o meio e a imagem para criar o que ele postula como presença icônica diante da presença do corpo. Entretanto, Belting (2015) constata que a atual admiração das pessoas pela tecnologia substitui o antigo significado de habilidade artística.

Não é mais a arte, mas a tecnologia que assumiu a mimesis da vida. Suas analogias corporais evocam o espelho e a sombra, que antes eram meios arquetípicos para a representação dos corpos. [...] Os meios visuais não apenas atuam como uma prótese para o corpo, mas também servem para refletir o corpo, o que se presta à autoinspeção. As mais avançadas tecnologias atualmente simulam corpos sob o disfarce de sombras fugazes, imagens insubstanciais ou espelho do que se espera para nos liberar das leis da gravidade a que estamos sujeitos no espaço empírico¹⁰⁸ (BELTING, 2015, p. 160, tradução nossa).

¹⁰⁶ Do original: Las imágenes siempre se han basado en una técnica determinada para su visualización. Cuando distinguimos un lienzo de la imagen que representa, se presta atención a uno o a la otra, como si fueran distintas, pero no lo son; se separan solo cuando estamos dispuestos a separarlos con nuestra mirada. En este caso, disolvemos la “simbiosis” a través de nuestra percepción analítica. Incluso recordamos las imágenes por la mediación específica con la que nos las encontramos por primera vez, y recordar significa primero desencarnarlas de sus medios originales y luego darles un nuevo cuerpo en nuestro cerebro.

¹⁰⁷ Do original: Las imágenes, preferiblemente las de tres dimensiones, reemplazaron a los cuerpos de los muertos, que habían perdido su presencia visible junto con sus cuerpos. Las imágenes, en nombre del cuerpo que faltaba, ocuparon el lugar abandonado por la persona que había muerto.

¹⁰⁸ Do original: Ya no es el arte, sino la tecnología la que se ha hecho cargo de la mimesis de la vida. Sus analogías corporales evocan al espejo y a la sombra, que una vez fueron medios arquetípicos para la representación de cuerpos. [...] Los visual media no solo actúan como prótesis del cuerpo, sino también sirven para reflejar el cuerpo, que se presta a la a su propia auto-inspección. Las

O autor entende que o digital reintroduz a analogia do corpo por meio de sua negação. Constata um direcionamento das imagens digitais para a imaginação de nossos corpos em um cruzamento da fronteira do visual e do virtual entre o que é visualizado e o que é projetado. Aponta, assim, que as imagens digitais inspiram a imaginação/imagens mentais e que a sua experiência ultrapassa a sua lógica intrínseca como meras ferramentas. Belting (2015, p. 161) destaca:

O corpo permaneceu sempre o mesmo e, precisamente por isso, foi submetido a uma constante mudança no que diz respeito à sua concepção, bem como à sua autopercepção. A lacuna entre a certeza de sua presença física e a incerteza de seu significado nunca se fecha¹⁰⁹ (BELTING, 2015, p. 161, tradução nossa).

Para o autor, os corpos são fortemente influenciados por um histórico cultural e sempre estarão em contato com o seu ambiente visual. Desta maneira, são variáveis e suscetíveis aos impactos da mudança de ideias nas experimentações deles, mesmo não sendo mais do que receptores da mídia visual que os moldou. Ou seja, “a percepção, por si só, não explica a interação entre corpo e meio que ocorre na transmissão de imagens¹¹⁰” (BELTING, 2015, p. 161, tradução nossa), pois as imagens acontecem ou são negociadas entre os corpos e a mídia.

A ideia de corpos representativos como aqueles que se representam proposta por Belting (2015) e corpos representados como imagens separadas que representam corpos – que realizam e executam imagens de si ou contra si e até percebem imagens exteriores, nos chama atenção. O pesquisador retomou distinções realizadas por Platão sobre memória, “corpos vivos e imagens sem vida” e representação.

As imagens físicas, em sua opinião, apenas duplicam a morte, enquanto as imagens de nossa própria memória trazem os mortos para uma nova vida. Em apoio a essa distinção, ele conscientemente rejeitou qualquer imagem material dos mortos e descreditou todas as imagens como mera ilusão. Interromper o significado das imagens dos mortos os excluiria para sempre da filosofia ocidental. No entanto, ele desenvolveu uma teoria mais poderosa,

tecnologías más avanzadas de la actualidad simulan cuerpos bajo la apariencia de sombras fugaces, o de insustanciales imágenes en el espejo, de las que se espera que nos liberen de las leyes de la gravedad a las que estamos sujetos en el espacio empírico.

¹⁰⁹ Do original: El cuerpo siempre se ha mantenido igual y, precisamente por esta razón, ha sido sometido a un cambio constante con respecto a su concepción, así como a su auto percepción. La brecha entre la certeza de su presencia física y la incertidumbre de su significado nunca se cierra.

¹¹⁰ La percepción, por sí sola, no explica la interacción de cuerpo y medium que tiene lugar en la transmisión de imágenes.

definindo o corpo como um meio vivo¹¹¹ (BELTING, 2015, p. 162, tradução nossa).

Com ênfase, afirma que a obsessão contemporânea com imagens ao vivo nesse sentido, é prova suficiente, principalmente, quando associadas à vida e ao cotidiano de forma interativa. Sobre as noções incertas de corpo, que cercam essa ideia, observa que a busca de uma maior expectativa de vida por meio da artificialidade que produz um efeito visual poderoso através dos meios visuais, confunde as pessoas, que chegam a sentirem-se “derrotadas” diante deles.

Em meio a toda essa discussão, Belting (2015, p. 163, tradução nossa) sugere que as imagens vivem tradicionalmente da ausência do corpo, ou seja, uma substituição da ausência do corpo por um tipo diferente de presença, que ele denomina, como apontado anteriormente, presença icônica. Para o autor, essa forma de estar, mantém a ausência do corpo e torna aquilo que deveríamos chamar de ausência visível.

As imagens vivem do paradoxo de representar a presença de uma ausência ou vice-versa (o que também se aplica à telepresença na mídia atual). Esse paradoxo, por sua vez, baseia-se na prática de relacionar a presença com a visibilidade. Os corpos estão presentes porque são visíveis (até ao telefone a outra pessoa está ausente). Quando corpos ausentes se tornam visíveis em imagens, eles usam uma visibilidade vicária. Recentemente, essa noção tem sido a causa da contradição violenta das teorias póstumas, o que nos impele a substituir essa categoria pela mera noção de reconhecimento de padrões, preferencialmente em sentido técnico¹¹² (BELTING, 2015, p. 163, tradução nossa).

Dessa última consideração, o autor chama atenção ao fato de que estamos dispostos a delegar a visibilidade do corpo a imagens sem que elas precisem de um meio apropriado para se tornarem visíveis. “As imagens estão presentes por causa e

¹¹¹ Do original: Las imágenes físicas, en su opinión, solo duplican la muerte, mientras que las imágenes de nuestra propia memoria traen a los muertos a una nueva vida. En apoyo de esta distinción, conscientemente rechazó cualquier imagen material de los muertos y desacreditó a todas las imágenes como mera ilusión. El hecho de desbaratar el significado de las imágenes de los muertos, las excluiría para siempre de la filosofía occidental. Sin embargo, desarrolló una teoría más poderosa, definiendo el cuerpo como un medium vivo.

¹¹² Do original: Las imágenes viven de la paradoja de representar la presencia de una ausencia o viceversa (lo que también se aplica a la telepresencia en los media actuales). Esta paradoja, a su vez, se basa en la práctica de relacionar la presencia con la visibilidad. Los cuerpos están presentes porque son visibles (incluso al teléfono la otra persona está ausente). Cuando cuerpos ausentes se hacen visibles en imágenes, utilizan una visibilidad vicaria. Recientemente, esta noción ha sido la causa de la violenta contradicción de las teorías posthumanas, que nos impulsan a reemplazar dicha categoría por la mera noción de reconocimiento de patrones, preferiblemente en un sentido técnico.

através de suas mídias, mas representam uma ausência da qual elas são imagem¹¹³ (BELTING, 2015, p. 163, tradução nossa). Para ele, “o aqui e agora de uma imagem, a sua presença, até certo ponto, baseia-se no meio visual em que ela se encontra¹¹⁴ (BELTING, 2015, p. 163, tradução nossa), ou seja, o meio faz o papel de corpo substituto. Tanto, que ele se questiona sobre a existência de uma ambivalência entre ausência e presença na constelação de imagem e meio. Ele reflete que as imagens estão presentes nos meios de comunicação, mas eles representam uma ausência, tornando visível. E até faz uma crítica:

Novas tecnologias de visão, no entanto, introduziram uma certa abstração em nossa experiência visual, já que não somos capazes de controlar a relação entre uma imagem e seu modelo. Portanto, confiamos mais em máquinas visuais do que em nossos próprios olhos, como resultado de que sua tecnologia encontra uma fé cega literal. A mídia aparece menos como um intermediário do que como sistemas autorreferenciais, que parecem nos marginalizar no ponto final da recepção. A transmissão é mais espetacular do que a transmitida. E, no entanto, a história das imagens nos ensina a não abandonar nossas crenças sobre como as imagens funcionam¹¹⁵ (BELTING, 2015, p. 164, tradução nossa).

Além disso, no entendimento de Belting (2015) a individualidade é uma constante na contemporaneidade, ligada aos corpos e às imagens, algo a ser considerado quando se pensa sobre consumo de imagens enquanto algo instantâneo ou rápido e/ou investimento pessoal.

2.3 Performance digital, metalepse e estranhamento

Um caminho para olhar nosso objeto, que é animado digitalmente e possui características performáticas inovadoras na indústria do entretenimento, são os *Performance Studies*. Trata-se de um campo de estudos relativamente novo, que reúne uma variedade de disciplinas e visa entender fenômenos oriundos de

¹¹³ Do original: Las imágenes están presentes debido a, y a través de sus media, pero representan una ausencia de la que son imagen.

¹¹⁴ Do original: El aquí y ahora de una imagen, su presencia, en un cierto grado se basa en el medium visual en el que reside [...].

¹¹⁵ Do original: Las nuevas tecnologías de la visión, sin embargo, han introducido una cierta abstracción en nuestra experiencia visual, ya que no somos capaces de controlar la relación existente entre una imagen y su modelo. Por lo tanto, confiamos más en las máquinas visuales que en nuestros propios ojos, como consecuencia de lo cual su tecnología se encuentra con una fe ciega literal. Los media aparecen menos como un intermediario que como sistemas auto-referenciales, que parecen marginarnos en el punto final de la recepción. La transmisión es más espectacular que lo que se transmite. Y, sin embargo, la historia de las imágenes nos enseña a no abandonar nuestras creencias sobre cómo funcionan las imágenes.

“expressões artísticas” de forma mais completa, uma vez que não há um isolamento de elementos dentro do método, principalmente por suas características relacionadas à interação, hipertextualidade e virtualidade. Seguindo a linha postulada por Belting (2015) no tópico anterior, essa área do conhecimento estaria ligada ao “como” das imagens. Um dos principais representantes dessa linha metodológica, Schechner (2013), descreve que:

Enquanto um campo, os *Performance Studies* simpatizam com a vanguarda, o marginal, o pouco frequente, o menor, o subversivo, o retorcido, o estranho, as pessoas de cor e os antigos colonizados. Projetos envolvendo os *performance studies*, geralmente, agem ou atuam contra hierarquias estabelecidas de ideias, organizações e pessoas¹¹⁶ (SCHECHNER, 2013, p. 4, tradução nossa).

Os *Performance Studies* auxiliariam, portanto, a responder "A necessidade de lidar com a mudança das circunstâncias do 'glocal' – a combinação poderosa do local e do global" (SCHECHNER, 2013, p. 25). É importante ressaltar que existem diversas formas de definir o que é performance e que, dentro disso, o que se foca aqui é que ações enquadradas, decretadas, apresentadas, destacadas ou exibidas são uma performance – ou seja, são ação, interação e relação. Diante disso, Schechner (2013, p. 30) ressalta que a performance não está “em” algo, mas “entre” algo.

Tratar qualquer objeto, trabalho ou produto "como" performance – uma pintura, uma novela, um sapato ou qualquer coisa – significa investigar o que o objeto faz, como ele interage com outros objetos ou seres e como ele se relaciona com outros objetos ou seres. As performances existem apenas como ações, interações e relações¹¹⁷ (SCHECHNER, 2013, p. 30, tradução nossa).

De forma similar, Taylor (2012, p. 9-10), ciente dos múltiplos usos da palavra performance e do amplo espectro de disciplinas que se ocupam dela, descreve duas possibilidades de enquadramento para performance: como objeto de análise de estudos de performance e como lente metodológica de eventos enquanto performance. Segundo a autora, “Performance” inclui e não se reduz aos seguintes

¹¹⁶ Do original: As a field, performance studies is sympathetic to the avant-garde, the marginal, the offbeat, the minoritarian, the subversive, the twisted, the queer, people of color, and the formerly colonized. Projects within performance studies often act on or act against settled hierarchies of ideas, organizations, and people.

¹¹⁷ Do original: To treat any object, work, or product “as” performance – a painting, a novel, a shoe, or anything at all – means to investigate what the object does, how it interacts with other objects or beings, and how it relates to other objects or beings. Performances exist only as actions, interactions, and relationships.

termos: teatralidade, espetáculo, ação e representação, o que comumente pode ocorrer. Um dos motivos é que a Teoria da Performance cunhada por Schechner, em obra de mesmo título, em 1977, referência nos *Performance Studies*, foi desenvolvida tendo como base o teatro. Nela, duas formas de sistematização gráfica são apresentadas: “The fan” and “The web”. A primeira é mais rígida e disposta de forma ordenada. Indica e aponta que as formas de performance somente se ligam por uma via, como um leque. Já a segunda, envolve um sistema dinâmico e cheio de nós interativos, sem uniformidade, subjetivos e em conexão. Eventos, especulações e performances se ligam, sem um centro, em um movimento contínuo.

Desta forma, visando organizar uma forma de classificação, Schechner (2013) identifica oito lugares onde ocorrem performances, que podem acontecer juntas ou separadas: no dia a dia; nas artes; nos esportes e no entretenimento popular; nos negócios; na tecnologia; no sexo; nos rituais e nas peças. Além disso, identifica sete funções (SCHECHNER, 2013, p. 43): "para entreter; para criar beleza; para marcar ou mudar a identidade; para criar ou promover a comunidade; curar; para ensinar ou persuadir; para lidar com o sagrado e o demoníaco". Em meio a todas essas possibilidades, Taylor (2012) entende que:

As práticas de performance mudam tanto como sua finalidade, às vezes artística, às vezes política, às vezes ritual. O importante é ressaltar que a performance surge de várias práticas artísticas, mas transcende seus limites; combina muitos elementos para criar algo inesperado¹¹⁸ (TAYLOR, 2012, p. 61-62, tradução nossa).

Para a autora, “as transformações tecnológicas oferecem novos obstáculos e novas oportunidades de expressão¹¹⁹” (TAYLOR, 2012, p. 101, tradução nossa). Dessa forma, vários níveis temporais e espaços de performance são vividos. Algo que Dixon (2007, p. 3) também compartilha, ao tratar de “performance digital”, como um termo amplo para incluir todos os trabalhos que englobam tecnologias com computador, em conteúdo, técnica, estética ou forma de entrega.

Isso inclui teatro ao vivo, dança e arte performática que incorpora projeções que foram criadas ou manipuladas digitalmente; performances de realidade

¹¹⁸ Do original: Las prácticas de performance cambian tanto como su finalidad, a veces artística, a veces política, a veces ritual. Lo importante es resaltar que el performance surge de varias prácticas artísticas pero transcende sus límites; combina muchos elementos para crear algo inesperado.

¹¹⁹ Do original: Las transformaciones tecnológicas ofrecen nuevos obstáculos y nuevas oportunidades de expresión

virtual e robótica; instalações e obras teatrais que utilizam equipamentos de detecção/ativação de computadores ou técnicas telemáticas; e trabalhos performativos e atividades que são acessadas através da tela do computador, incluindo eventos de cybertheater, MUDs, MOOs e mundos virtuais, jogos de computador, CD-ROMs e obras performativas de net.art ¹²⁰ (DIXON, 2007, p. 3, tradução nossa).

Para tanto, Dixon (2007) ao constatar que a performance digital é uma vanguarda emergente na medida em que começou, destaca que ela ainda não encapsulou completamente a preocupação histórica da vanguarda de causar e promover grandes mudanças sociais e transformar o funcionamento sistemático da arte, por exemplo. De acordo com ele, para muitos artistas performáticos, “as tecnologias digitais permanecem ferramentas de aprimoramento e experimentação, em vez de um meio de reconfigurar ontologias fundamentalmente artísticas ou sociais¹²¹” (DIXON, 2007, p. 8, tradução nossa). É inegável o impulso dessa forma de representação para outras visualidades na opinião do autor e no envolvimento mais radical com a natureza das realidades virtuais que colocam fora dos limites dos paradigmas dominantes pós-modernos. Sendo assim, entendemos que as apresentações ao vivo com hologramas/projeções de artistas falecidos são performances digitais que se enquadram nos *Performance Studies*, na tentativa da busca por um melhor enquadramento da forma imagética.

Explorando um pouco mais a questão, Jones, Benett e Cross (2015) consideram que as definições de música ao vivo e de desempenho "ao vivo" se expandiram para aceitar telas digitais, sons, manipulações, intervenções — e até mesmo músicos — como partes válidas de um concerto ao vivo. “Hoje, instrumentos eletrônicos, tecnologias de alteração de voz, projeções de tela e software de amostragem são tomados para os aspectos concedidos do *mise en scène* do palco de música ao vivo”¹²² (2015, p. 122, tradução nossa). Para os autores, como as audiências e os artistas se tornam confortáveis em interagir em mundos virtuais e com

¹²⁰ Do original: This includes live theater, dance, and performance art that incorporates projections that have been digitally created or manipulated; robotic and virtual reality performances; installations and theatrical works that use computer sensing/ activating equipment or telematic techniques; and performative works and activities that are accessed through the computer screen, including cybertheater events, MUDs, MOOs, and virtual worlds, computer games, CD-ROMs, and performative net.art works.

¹²¹ Do original: digital technologies remain tools of enhancement and experimentation, rather than a means to reconfigure fundamentally artistic or social ontologies.

¹²² Do original: Today electronic instruments, voice-altering technologies, screen projections, and sampling software are taken for granted aspects of the *mise en scène* of the live music stage.

convenções digitais, os limites para a performance "ao vivo" se alteram não só para englobar trilhas digitais, mas também artistas virtuais sem presença corporal humana.

Ao discutir os casos de Tupac e Hatsune Miku, Jones, Bennett e Cross (2015) investigam a presença e a vivacidade. Eles entendem que no caso dos hologramas em palcos ao vivo a presença foge dos limites da tecnologia, tomando lugar ao lado de músicos físicos. Para eles o holograma, nessa circunstância, é o resultado de uma aparência espectral de corpos computadorizados e artificiais. “Para que o público aceite o holograma como uma presença legítima no palco, ele deve parecer tão autêntico quanto um músico real que está no palco”¹²³ (2015, p. 124, tradução nossa). A copresença entre os pares é citada como essencial dentro de um gerenciamento de impressões, que seriam sinais que geralmente damos ou emitimos para atestar a presença. Se esses sinais não são apropriados ou indicados a presença acaba posta em xeque.

Se a tecnologia usada para criar a presença se tornar muito visível para o público, sua capacidade de suspender a sua descrença é quebrada e a autenticidade da presença no palco é questionada. [...] Isso é especialmente importante quando aplicado à aceitação do público ao vivo da presença holográfica como uma representação autêntica da estrela morta. No caso dos Gorillaz, não há necessidade de legitimar a "realidade" do holograma, pois eles nunca existiram corporalmente¹²⁴ (2015, p. 125, tradução nossa).

Diante disso, uma relação que nos surgiu como pertinente de aprofundamento foi como ocorre o cruzamento perceptivo da imagem entre os mundos ou espaços – digital e real – e se acontece uma fusão. O conceito de metalepse se mostrou um bom aliado para essa compreensão. Pier (2016) para introduzir a ideia geral da metalepse, utiliza a definição do estruturalista francês Gérard Genette, apoiado na Narratologia, de que se trata de uma “transgressão” entre o mundo do contar e o mundo narrado, que pode representar o cruzamento entre os mundos: a intrusão do narrador ou do personagem produziria uma estranheza “fantástica”. Nas observações do francês, de 1972, uma intensidade de efeitos estaria relacionada à ingenuidade para ultrapassar

¹²³ Do original: In order for the audience to accept the hologram as a legitimate presence upon the stage, it must appear to be as authentic as a corporeal musician that inhabits the stage.

¹²⁴ Do original: If the technology used to create the presence becomes too visible to the audience, their ability to suspend their disbelief is broken and the authenticity of the presence upon the stage comes into question. [...] This is especially important when applied to the live audience's acceptance of the holographic presence as an authentic representation of the dead star. In the case of the Gorillaz, there is no need to legitimize the “realness” of the hologram, as they never have corporeally existed.

fronteiras da verossimilhança – que seria um limite específico e inconstante da narrativa entre mundos – o que se conta e o qual se conta. A metalepse narrativa confunde o diegético e o extradiegético da existência dos envolvidos – personagens, autor e leitor e perturbam a distinção entre os níveis de percepção. Com o tempo, outras pesquisas, em parte pelo próprio Genette, não apenas na área da ficção narrativa, mas também no teatro, no cinema, na televisão, foram desenvolvidas.

Esses desenvolvimentos ocorreram com a percepção de que a metalepse não é um mero dispositivo estilístico ou esquisitice, mas também que ela ocorre de várias formas, exigindo a elaboração de tipologias, que ela pode ser encontrada em outras mídias além da linguagem e é de fato um fenômeno que não é intrinsecamente ligado ou restrito à narrativa, e que seus efeitos não são exclusivamente anti-ilusionistas¹²⁵ (PIER, 2016, p. 1, tradução nossa).

O autor considera três concepções principais de metalepse, em meio a uma diversidade de caracterizações. A primeira é a metalepse retórica vs. ontológica. A segunda, é a dimensão transmídia, que inclui o não verbal e o plurimedial. E a terceira, é a metalepse como paradoxo, que está direcionada nos movimentos paradoxais lógicos entre, pelo menos, dois níveis narrativos de textos internos (PIER, 2016, p. 2). A distinção de metalepse em formas retóricas e ontológicas indica o que Genette observou: que a variedade retórica permite somente uma rápida olhada nos níveis, que mais reafirmam a existência de fronteiras. Já o tipo ontológico, abriria uma passagem entre os níveis. Outra interpretação menos focada na divisão entre as formas, aponta para “movimentos metalépticos” e composição da metalepse (localização, amplitude e frequência) que são consideradas fatores de impacto na estratégia e na legibilidade de uma narrativa. Diversos estudos relacionados estão em curso, em especial, em relação ao desenvolvimento de narrativas. Entretanto, Pier (2016) constata que,

No geral, as discussões apoiam a ideia de que a metalepse aparece apenas em contextos fictícios. Essencialmente, ela funciona com diferentes dosagens de três parâmetros: (a) ilusão de contemporaneidade entre o tempo da narração e o tempo do dito; (b) fusão transgressora de dois ou mais níveis;

¹²⁵ Do original: These developments have come about with the realization that metalepsis is not a mere localized stylistic device or oddity, but also that it occurs in various forms, thus calling for the elaboration of typologies, that it can be found in media other than language and is indeed a phenomenon which is not inherently bound by or restricted to narrative, and that its effects are not exclusively anti-illusionistic.

(c) duplicação do eixo narrador/narrador com o eixo autor/ leitor¹²⁶ (PIER, 2016, p. 3, tradução nossa).

A teorização sobre metalepse, segundo o autor, embora tenha raízes na antiga retórica, é um conceito recente que está em evolução: “abriu caminhos de pesquisa histórica que se estendem além do *corpus* de obras modernistas e pós-modernistas habitualmente consideradas no estudo do conceito e da prática”¹²⁷ (PIER, 2016, p. 3, tradução nossa).

Em Pier (2016) podemos melhor compreender o desenvolvimento dos diferentes usos da noção de metalepse que hoje, em um cenário transmídia, por exemplo, necessitam de outro olhar, em especial, sobre o potencial metareferencial. Destaca o autor: “Ao mesmo tempo, ‘metalepse’ pode ser usado como um exemplo para a conceituação transmedial de uma forma (provavelmente) metareferencial que foi originalmente descrita dentro dos limites mais restritos da narratologia literária¹²⁸” (2009, p. 51, tradução nossa). Wolf (2009) propõe uma reformulação da metalepse no intuito de englobar o máximo de fenômenos que possam ser considerados metalépticos. Em resumo, ele se baseia nas seguintes reflexões (WOLF, 2009, p. 51-52):

- a) como, metalepse, pelo menos em casos prototípicos, é (considerada como) um dispositivo intencional ou não acidental;
- b) metalepse pode ser observada não apenas na ficção narrativa, mas também no drama na pintura, narrativa e outros, no filme, nos quadrinhos, nos jogos de computador, e em outras mídias;
- c) em sua natureza transgenérica e transmídia, a metalepse é semelhante à autorreferência e à metarreferência, mas de acordo com determinada condição. Assim, é mais limitada, uma vez que ocorre exclusivamente – ou parece ocorrer – dentro das representações e, portanto, da mídia representacional.

¹²⁶ Do original: On the whole, discussions support the idea that metalepsis appears only in fictional contexts. Essentially, it functions with varying dosages of three parameters: (a) illusion of contemporaneousness between the time of the telling and the time of the told; (b) transgressive merging of two or more levels; (c) doubling of the narrator/narratee axis with the author/reader axis.

¹²⁷ Do original: has opened up avenues of historical research that extend beyond the corpus of modernist and postmodernist works habitually taken into consideration in the study of the concept and the practice.

¹²⁸ Do original: At the same time “metalepsis” can be used as a model case for the transmedial reconceptualization of a (probably) metareferential form which was originally described within the narrower confines of literary narratology.

- d) metalepse pressupõe a existência de pelo menos dois níveis "mundos" ou (sobre) lógicos diferentes, pelo menos um dos quais deve estar dentro da representação ou ser a própria representação. É útil postular "níveis" ou "mundos" como uma condição mínima para poder acomodar fenômenos metalépticos que não envolvem apenas o caso clássico de uma transgressão entre os níveis "verticalmente empilhados" da representação e os representados dentro de um trabalho representacional. A metalepse está, portanto, aberta à mudança histórica e à evolução de códigos genéricos;
- e) o "impossível cruzamento de fronteiras" é a condição mais importante da metalepse, e isso pode justificar a extensão desse termo a fenômenos que vão além de contaminações estritamente lógicas de um nível de representação e de um nível do representado, ao qual alguns pesquisadores, na esteira de Genette, gostariam de restringir a metalepse.

A ilusão e a metalepse andam juntas no palco, pois há sempre um choque ontológico de imagens envolvidas no fenômeno e, na maior parte do tempo, há uma parte controlada do mundo material, que serve para orientar o olhar do observador, facilitando o truque e evitando revelar a "real" profundidade dos cantores – que é de uma folha de papel¹²⁹. Tal mistura de realidade material e ficção visual apela para o envolvimento ativo do público para fazer coincidir voluntariamente a justaposição de elementos ou as "expectativas, experiências e convenções compartilhadas dos espectadores" (HOFER, 2011, p. 243, tradução nossa). A autora, que estuda imagens animadas em palcos de entretenimento e já realizou análise das projeções dos shows da banda Gorillaz, acredita que a ilusão de óptica desse caso específico, faz com que desenhos animados bidimensionais pareçam tridimensionais e deem a impressão de estarem se apresentando e interagindo em um palco do mundo real. É essa ilusão que ela aponta como sendo a origem do fenômeno metaléptico. Para ela, as realidades virtuais e aumentadas com combinações que utilizam projeções conseguem manter o potencial da metalepse – quase como se o objeto ou a pessoa fosse algo real e ativasse isso no cérebro.

¹²⁹ Neste caso, para ilustrar, "uma imagem como uma folha de papel", ver a animação do jogo de videogame *Parappa The Rapper*, lançado para PlayStation 1 (PS1) em 1996, e relançado em 2016 para (PS4). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Z7380_YgbV8. Acesso em: 5 jan. 2019.

No caso do Gorillaz, mais uma vez, temos esse necessário efeito metaléptico surpreendente, percebendo as figuras de desenho animado como tridimensionais, mas nos falta a sensação de total convicção. No entanto, esse vislumbre de um possível futuro da realidade virtual ressalta a importância da metalepse como um modo de percepção e crença¹³⁰ (HOFER, 2011, p. 242, tradução nossa).

O que se observa, segundo Hofer (2011), é uma forma de brincar com níveis que permanecem compatíveis com explicações racionais que permitem a autoilusão por um curto período. Conforme Hofer (2011), a forma como a representação é percebida e se comporta pode ser categorizada de diferentes formas e níveis, conforme representamos no Quadro 2.

¹³⁰ Do original: In the Gorillaz' case, again, we have this necessary startling, metaleptic effect, perceiving the cartoon figures as three-dimensional, but we lack the feeling of total conviction. Nevertheless, this glimpse into a possible future of virtual reality underlines the importance of metalepsis as a mode of perception and belief.

Quadro 2 – Formas e níveis de percepção via metalepse

Nível	Descrição	O que é no show/performance?
0	Mundo real com pessoas reais	Plateia/Público com identidade física
1	Pessoa real desempenhando papel/encenando	Cantor/Ator/Dançarino
2	Projeção de artista que existe no mundo real	O “eu” do artista projetado; Imagem projetada em palco
3	Animação	Personagens fictícios projetados em palco
4	Desenhos e abstração	Planos bidimensionais

Fonte: Elaborado pela autora baseado em Hofer (2011).

O nível zero (0) seria considerado o "nível do solo" ou "mundo real", ocupado pelo público. O artista físico/pessoa real estaria em um grau ligeiramente mais fictício, o nível um (1), onde o sujeito desempenha um papel em uma performance. O nível dois (2) seria a projeção de um artista que existe no mundo real. No nível três (3) estariam as formas de animação e no nível quatro (4), os desenhos e a abstração, mais propriamente dita, caminhariam para estar. Dentro dessa visão, ressalta a pesquisadora, que é interessante levar em conta também os efeitos da metalepse sobre as pessoas que a experimentaram.

Entendemos assim, que o holograma no palco ao vivo, quando animado ou ressuscitado, especialmente no caso de não ter um corpo vivo para se conectar, levanta questões ontológicas. Voltamos aos autores Jones, Benett e Cross (2015) que nos dizem que, “se um holograma se tornar ‘muito real’ e sua capacidade de projetar, reproduzir ou conter um ser humano o ‘eu’ que parece realista causa uma resposta ‘estranha’ em muitas pessoas [...]”¹³¹. Essa consideração nos leva ao conceito de “Uncanny Valley” (ou Vale do estranhamento/estranheza) de Masahiro Mori (2012). Trata-se de um estudo hipotético de 1970 sobre a empatia e a repulsa de humanos por robôs, no caso, em relação à aparência cada vez mais realista das máquinas. Esse “lugar” que leva à repulsa, seria o “vale misterioso”. Ele exemplifica:

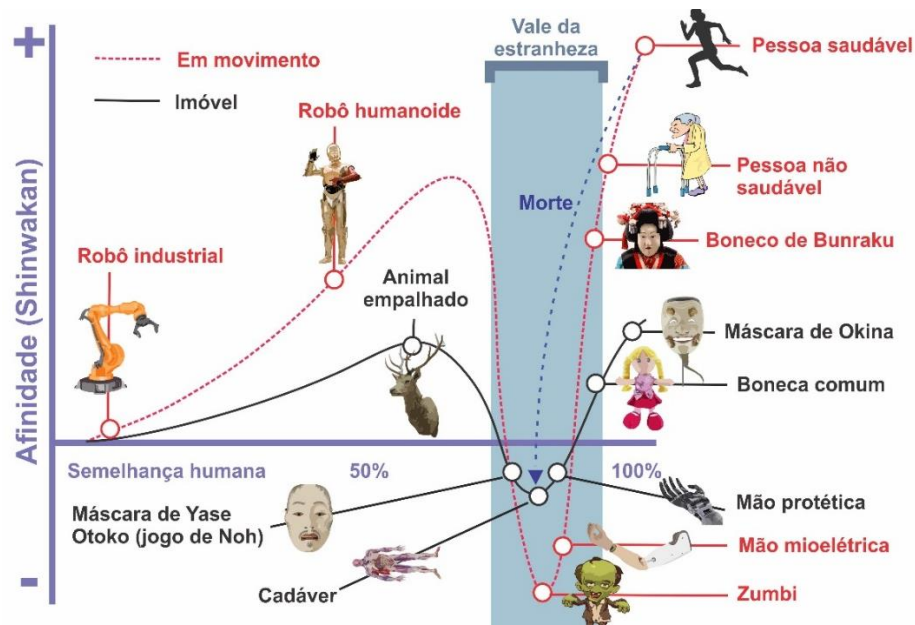
Efeitos relacionados ao movimento podem ser observados na Exposição Mundial de 1970 em Osaka, Japão. Os planos para o evento levaram à construção de robôs com alguns projetos altamente sofisticados. Por exemplo, um robô tinha 29 pares de músculos artificiais no rosto (o mesmo número que um ser humano) para fazê-lo sorrir de maneira humana. Segundo o designer, um sorriso é uma sequência dinâmica de deformações faciais, e

¹³¹ Do original: If a hologram becomes “too real” and its ability to project, reproduce or contain a human “self” that looks life-like causes an “eerie” response in many people [...].

a velocidade das deformações é crucial. Quando a velocidade é reduzida pela metade, na tentativa de fazer o robô exibir um sorriso mais devagar, em vez de parecer feliz, sua expressão fica assustadora. Isso mostra como, devido a uma variação no movimento, algo que parece muito próximo ao humano – como um robô, fantoche ou mão protética – pode facilmente cair no vale da estranheza¹³² (MORI, [2012], tradução nossa).

Mori ([2012], tradução nossa) desenhou um gráfico para exemplificar a sua teoria e recomendou que dentro do contexto estudado (tecnológico e dos robôs), devido ao risco inerente à tentativa de aumentar o seu grau de semelhança humana para dimensionar a segunda curva, o ideal seria focar na primeira curva para que o resultado fosse um grau moderado de semelhança humana e um considerável senso de afinidade. “De fato, prevejo que é possível criar um nível seguro de afinidade, buscando deliberadamente um design não humano”¹³³ – ver o esquema da Imagem 5.

Imagem 5 – Esquema ilustrado de *Uncanny Valley*



Fonte: Gráfico ilustrado produzido pela autora com base em Mori ([2012]).

¹³² Do original: Movement-related effects could be observed at the 1970 World Exposition in Osaka, Japan. Plans for the event had prompted the construction of robots with some highly sophisticated designs. For example, one robot had 29 pairs of artificial muscles in the face (the same number as a human being) to make it smile in a humanlike fashion. According to the designer, a smile is a dynamic sequence of facial deformations, and the speed of the deformations is crucial. When the speed is cut in half in an attempt to make the robot bring up a smile more slowly, instead of looking happy, its expression turns creepy. This shows how, because of a variation in movement, something that has come to appear very close to human—like a robot, puppet, or prosthetic hand—could easily tumble down into the uncanny valley.

¹³³ Do original: I predict it is possible to create a safe level of affinity by deliberately pursuing a nonhuman design.

Para Mori (2012) as pessoas saudáveis estão representadas no topo da segunda curva de seu esquema (em movimento). Ele detalha que, quando elas morrem, param de se mover e passam a ser representadas como um movimento da segunda curva (em movimento) para o fundo do vale misterioso (imóvel). “Podemos estar felizes por essa flecha descer para o vale imóvel do cadáver e não do vale animado pelos mortos-vivos!” (MORI, [2012], tradução nossa), brinca. Na época ele apontou para a construção de um mapa do vale da estranheza, na busca de um entendimento sobre o que “nos torna humanos”, considerando a criação de projetos não humanos, como dispositivos com os quais as pessoas pudessem se relacionar de maneira confortável.

Jones, Benett e Cross (2015, p. 128, tradução nossa), que pesquisaram reações de fãs do Tupac e da Hatsune Miku disseram que:

Os temas ontológicos encontrados nas respostas dos fãs aos vídeos dos artistas holográficos do YouTube e nos comentários de notícias e histórias do blog on-line colocam o holograma de Tupac na categoria de vale sobrenatural para muitos, como usar a tecnologia holográfica para ressuscitar um artista morto, desconfortavelmente com o público. Como alternativa, o holograma de Hatsune – que nunca teve um corpo "real" – é capaz de formar uma profunda afinidade entre seus fãs, talvez devido ao fato de o holograma não pretender substituir ou ressuscitar um ser humano real em qualquer caminho.¹³⁴

Concluíram, portanto, que “de uma perspectiva ontológica, parece que, no caso desses dois artistas holográficos, o público é mais confortável com corpos que emergem dos simulacros e são trazidos à vida, em vez de corpos humanos reais que são trazidos de volta à vida”. Essa ideia é muito similar ao que trouxe Baudrillard (1995), na sua “fantasmagoria social”, referida por nós em tópico anterior. Dessa forma, parece que, quanto mais se aproxima do real, mais a representação efetiva se pode se perder.

¹³⁴ Do original: The ontological themes found in fan responses to both YouTube videos of the holographic artists, and in comments to online news and blog stories, places the Tupac hologram in the uncanny valley category for many, as using holographic technology to resurrect a dead artist sits uncomfortably with audiences. Alternatively, the Hatsune hologram –which never had a “real” body in the first place – is able to form a deep affinity amongst her fans, perhaps due to the fact that the hologram does not claim to replace or resurrect an actual human in any way.

3 HOLOGRAMAS: ELES ESTÃO ENTRE NÓS

Desde o início da presente pesquisa, as projeções em 3D (hologramas) se colocaram para nós como uma forma imagética com características ainda pouco exploradas dentro do campo da Comunicação, brecha que permitiu uma flexibilidade metodológica com a fusão/agrupamento e estudo de metodologias e métodos de diferentes áreas, com possíveis adaptações e sugestões de procedimentos de pesquisa. Nesta seção vamos apresentar como desenvolvemos nossa metodologia de estudo (pesquisa e análise).

3.1 Investigando hologramas na Comunicação

Quando iniciamos o trabalho, recorremos à França (2016, p. 154), sobre a questão metodológica nas práticas acadêmicas, que aponta que o método é uma construção em torno de um problema de pesquisa. Para ela, os bons problemas de pesquisa surgem da realidade e dependem de clareza, abordagem concisa e tratamento adequado dentro da área de estudo proposta.

A partir de um tema e um objeto que chama a nossa atenção, a construção de um problema de pesquisa se dá em um processo que tem início na compreensão e opção por situar-se dentro de determinada área científica (no nosso caso, no campo da comunicação); passa por um posicionamento no que se refere à concepção do objeto de estudo dessa área, e pela inserção dentro de determinados caminhos de conhecimento (correntes de pensamento); culmina, finalmente, no desenvolvimento de uma questão específica a ser resolvida. É frente à formulação desta questão que o método será delineado (FRANÇA, 2016, p. 154).

Segundo a autora, “a comunicação tem uma dimensão sensível, é um fenômeno concreto, presente em nossa realidade” (FRANÇA, 2016, p.155). No senso comum, envolve materialidade, por estar fisicamente em jornais, revistas, propagandas e outros, e compreender tanto os suportes físicos quanto as ações práticas e as interações mediadas. Entretanto, possui objetos empíricos que são objetos do mundo, ou seja, “não constituem monopólio de nenhuma ciência”.

E se pensamos no campo das humanidades, as diferentes ciências se constituíram não por um recorte objetivo (um retalhamento) da realidade, mas pelos diferentes vieses com que perscrutaram a totalidade da vida social, pelas leituras específicas que promoveram de um real que se apresenta e é vivido por nós como totalidade (FRANÇA, 2016, p. 155-156).

De acordo com França (2016) ver um objeto como comunicacional depende da forma como se debruça sobre ele na busca de uma dimensão comunicativa. “O desenvolvimento de estudos comunicacionais, ou o estabelecimento da comunicação enquanto objeto de estudo, assim, é resultado da formulação de uma indagação particular na investigação dos fenômenos sociais” (2016, p.156). Para a autora, duas dimensões emergem dessa articulação inicial: os objetos empíricos – aquilo que se estuda – e os objetos de conhecimento – como estudá-lo enquanto comunicação.

[..] as teorias e o surgimento da comunicação como objeto de estudo foi decorrência do peso que tomou a sua dimensão empírica: a importância e as transformações nas práticas comunicativas ao longo do século XX. As teorias, porém, não se confundem com a realidade; constituem tão somente leituras e tentativas de explicá-la e/ou compreendê-la. Por outro lado, se estamos ressaltando a antecedência das “coisas do mundo” na incitação ao pensamento, é igualmente necessário destacar que não existe pesquisa empírica (estudo das coisas do mundo) desvestida de pressupostos sobre o real: ao tratar de uma dada empiria, o fazemos sob certa perspectiva, e é a criação de objetos de estudo que categoriza e trata de uma determinada maneira – e não de outra – o mundo do empírico (FRANÇA, 2016, p. 156).

O estudo dos objetos e práticas enquanto comunicação levaram à criação do objeto comunicacional, na análise de França (2016, p. 157). A autora defende que o objeto de estudo de uma ciência é a concepção que os pesquisadores desse campo desenvolvem sobre aquilo que eles vão recortar e analisar na realidade; “o objeto de estudos da comunicação é uma ideia de comunicação, um conceito, com a ajuda do qual se pode distinguir e apreender, no campo do empírico, algo que chamamos e entendemos como comunicação” (2016, p. 157). A autora avança no raciocínio para pensar os métodos e aponta que o campo da Comunicação está situado também em um campo de conhecimento científico com pressupostos epistemológicos e filosóficos tradicionais no terreno da Ciência, que vem se desdobrando em posturas distintas quanto à forma de se relacionar com a realidade.

Nós, pesquisadores da comunicação, criamos problemas comunicacionais dentro de determinadas correntes de pensamento, grandes abordagens que teorizam e instruem nossa relação (de conhecedores) com o mundo. Ou seja, o trabalho de apreender o mundo, adentrar o terreno do sensível, não é único; várias possibilidades se apresentam, fruto de escolhas, pressupostos que orientam posturas e formas de intervenção (FRANÇA, 2016, p. 166).

Barbosa (2016, p. 196) da mesma forma que França (2016), enquanto cientista da Comunicação, reitera que a imersão nas ciências humanas, com a pluralidade dos modelos interpretativos, “têm influência decisiva não só na forma como consideramos o método, mas nas escolhas que fazemos para realizar o procedimento analítico” dos objetos. De acordo com ela, o questionamento em torno dos dilemas e problemas do campo de conhecimento onde se está e dos que estão em torno é comum, uma vez que se possui a presença da interdisciplinaridade no saber da Comunicação.

Parece evidente que a comunicação não se ocupa apenas do estudo da mídia e dos seus processos midiáticos. Seria muito pouco para definir epistemologicamente um campo e não corresponderia ao diagnóstico acordado como legítimo da centralidade da comunicação no século XXI. A comunicação seria o lugar da reconstrução de um saber reificado em torno do pós-moderno. A dimensão contemporânea da ação humana é a dimensão comunicacional (BARBOSA, 2016, p. 201).

A autora constata que a questão metodológica deve partir dos pressupostos descritos anteriormente para poder “produzir questões reflexivas e conceituais e definir o aparato teórico necessário para a construção das ferramentas de análise” (BARBOSA, 2016, p. 201).

O alargamento da percepção desse tempo que é denominado presente, a eclosão de um individualismo exacerbado, a consciência da ação destruidora humana, a nostalgia do passado e de sua documentação e o término da ideia de futuro como promessa, marcas fundamentais de um mundo governando pela virtualização e mediatização da vida, impõem um olhar metodológico que inclua a visão histórica. Isso porque, as pesquisas de comunicação seguem quase que obrigatoriamente os processos históricos que denominamos como contemporâneos, fazendo da comunicação uma história do tempo passando (BARBOSA, 2016, p. 201).

Diante disso, traçamos uma linha metodológica de investigação que, acima de tudo, contribuísse com o desenvolvimento de procedimentos de análise e pudesse oferecer apoio à pesquisa e que, principalmente, estivesse guiada pelo objeto, permitindo um mapa de possibilidades futuras, dada a natureza do assunto/tema. Braga (2011, p. 2) pondera que é necessária a reflexão sobre o “enfrentamento da pesquisa, estimulando o desenvolvimento de abordagens metodológicas como práticas sobre seus próprios problemas de investigação”. O autor não descarta a importância da discussão teórica, epistemológica e metodológica, no entanto, atenta para um aproveitamento diferente: “a oportunidade de usar a própria pesquisa de dissertação ou de tese como campo de prática, de formação de experiência sobre

modos de encaminhar a pesquisa e para aprender com seus desafios” (BRAGA, 2011, p. 2). Para ele,

O processo metodológico básico não é o de definir uma regra de encaminhamento e depois segui-la estritamente; mas sim o de rever cada passo dado e refletir sobre a justeza de seu direcionamento, corrigindo-o no próprio andamento da pesquisa. Planejar é replanejar (BRAGA, 2011, p. 10).

E mais, é oportuno enfatizar que:

Como uma pesquisa é sempre um percurso iterativo entre suas partes, podemos ‘voltar atrás’ e rever as decisões anteriores. No momento da observação podemos perceber que as perguntas da pesquisa ainda não tinham desprendido todo seu potencial de descoberta – e uma revisão dessas perguntas pode permitir um desenvolvimento qualitativo da investigação (BRAGA, 2011, p.10).

Frente a todos esses aspectos, desenvolvemos para estudar os hologramas dos artistas mortos dentro da área da Comunicação, uma estratégia de pesquisa que foi trabalhada em etapas, abrangendo **referencial teórico-conceitual cruzado, análises/observações-base e observação participante**. Para um melhor entendimento de nossas escolhas/caminhos inicialmente revisitamos as noções histórico-contextuais através de revisão bibliográfica relacionada ao tema e ao objeto de estudo. Também consideramos a evolução das tecnologias e das técnicas ligadas às projeções e hologramas, com ênfase na ilusão, apresentações e palcos. Assim, ao mapearmos as apresentações holográficas que fizessem alusão a artistas mortos, selecionamos teóricos que nos auxiliassem no entendimento dos conceitos e noções e nos direcionassem para uma leitura mais ampla dos fenômenos envolvidos. Avançamos dessa forma, para compreender em profundidade as representações holográficas de artistas mortos projetadas em tamanho real em palcos/espetáculos ao vivo a partir de um viés da antropologia das imagens, considerando que seria necessária a formulação de uma estratégia metodológica para análise de imagens holográficas ao vivo. Para tanto, além de categorizações de usos, que serão descritas a seguir, realizamos dois momentos analíticos-chave: observações em segundo grau de vídeos gravados e observação em primeiro grau/presencial de um show ao vivo.

Nas *observações de segundo grau*, propusemos um recorte de 5 apresentações/gravações. Levamos em consideração para a delimitação performances entre 2012 e 2019. Partimos de 2012, pois foi quando aconteceu a

performance de Tupac Shakur em um festival, um marco tecnológico na representação de artistas mortos em palcos ao vivo, e fechamos essa seção em 2019, com a análise de um vídeo realizado por um observador em um show da performance de Frank Zappa em sua *tour* holográfica. Do material reunido, realizamos uma seleção que levou em conta o formato de show/tipo de uso (festival, apresentação única, tour, premiação etc.) para uma análise plural. Utilizamos, assim, o conhecimento e/ou união de elementos estudados para a apresentação e aplicação de uma primeira proposta de processo de modelização para análise de imagens holográficas – neste caso, de artistas mortos projetadas digitalmente em palcos, em vídeos pré-selecionados, disponíveis em plataformas de vídeo *online*. Tratou-se, como referido, de uma observação de segundo grau, uma vez que não estávamos fisicamente presentes no local de realização dos espetáculos. Acredita-se que essa camada extra de mediação transforme a experiência de assistir às apresentações, “achatando” o programa em algo mais próximo de uma gravação regular de um evento. Dada a natureza efêmera das performances, acreditamos que essa contribui muito em um primeiro momento, pois a relevância da circulação das imagens simbólicas entre o público e o artista de animação é representada de qualquer forma. Assim, sistematicamente, fizemos descrições e apontamentos analíticos sobre essa forma de imagem.

Na *observação de primeiro grau*, visando compreender a observação de primeiro grau, e abranger ainda mais o fenômeno que estamos estudando, propusemos uma observação participante em espetáculo com a tecnologia digital holográfica, que esteve em cartaz durante o período de nosso estudo. E destacamos que:

No entanto, convém observar que há diferentes modalidades de pesquisa participante, as quais serão explicitadas adiante, e que os componentes acima mencionados dão conta apenas de duas dessas modalidades – a da observação participante e da pesquisa participante propriamente dita. Se quiséssemos completar o quadro, teríamos de incluir os pressupostos da pesquisa-ação – ou seja, de que o pesquisador não só compartilha do ambiente investigado, mas também possibilita que o investigado participe do processo de realização da pesquisa e que os resultados revertam em benefício do próprio grupo pesquisado (PERUZZO, 2005, p. 126).

Peruzzo (2005) descreve que as motivações na área de Comunicação Social para as modalidades de pesquisa participante são a realização de pesquisa inovadora no caráter qualitativo ou a preocupação em dar um passo adiante em relação a estudos críticos dos meios de comunicação. A finalidade, portanto, estaria ligada a:

observação de fenômenos importantes, como experiências populares ligadas ao desenvolvimento social; estudos de recepção de mídia/audiência/efeitos/mensagens; o retorno de resultados aos grupos pesquisados.

Segundo Peruzzo (2005), há uma confusão entre o que é pesquisa participante, pesquisa-ação e observação participante. Na primeira, acontece a inserção do pesquisador no grupo e ele participa das atividades, interage como membro. A autora esclarece que essa forma de pesquisa permite ao investigador “ver as coisas de dentro” e um compartilhamento sistematizado do contexto/fato, uma vez que se “assume o papel do outro”. O grupo sabe os propósitos do pesquisador. Na segunda, a pesquisa-ação, o grupo não apenas sabe que está sendo investigado, mas também conhece os objetivos da pesquisa e participa do processo de sua realização, que tem a finalidade de resolver algo do seu espaço. Na terceira, que é a que vamos nos focar, a observação participante, o pesquisador se insere no grupo – com maior ou menor intensidade – mas não se passa por membro ou algo assim. É apenas observador:

o investigador não “se confunde”, ou não se deixa passar por membro do grupo. Seu papel é o de observador. O pesquisador é autônomo. O “grupo”, ou qualquer elemento do ambiente, não interfere na pesquisa, no que se refere à formulação dos objetivos e às demais fases do projeto, nem no tipo de informações registradas e nas interpretações dadas ao que foi observado. O observador pode ser “encoberto” ou “revelado”, ou seja, o grupo pode ter ou não conhecimento de que está sendo investigado (PERUZZO, 2005, p. 134).

A autora ressalta, ainda, que “toda investigação etnográfica pressupõe a observação participante, mas que nem toda observação participante é etnográfica” (PERUZZO, 2005, p. 136). De acordo com ela, a primeira liga-se com o cotidiano e as relações das pessoas com a mídia e aos significados relacionados ao conteúdo dos meios de comunicação. Já a segunda, engloba a primeira e pode:

[...] também estar interessada em captar outros processos comunicacionais, tais como: sistema de gestão de um meio comunitário de comunicação, mecanismos de participação popular na programação, bastidores dos momentos de produção de uma telenovela, modalidades de comunicação grupal, tipo de relações e interferências num departamento de produção jornalística, relações entre pares e suas idiossincrasias num departamento de criação em agência de publicidade e assim por diante (PERUZZO, 2005, p. 136).

Para tanto, com esta técnica de pesquisa/observação, objetivamos assim, aprofundar o estudo e alinhar o olhar analítico relacionado ao formato de imagem que

estamos trazendo como objeto. Peruzzo (2005) alerta que, por não se valer de instrumentos mensuráveis, o pesquisador não tem controle sob o fenômeno/objeto. Sendo assim, os resultados dependem basicamente da capacidade do investigador em “captar, compreender, interpretar e analisar o fenômeno” (PERUZZO, 2005, p. 144). A autora destaca, entretanto, que a neutralidade, neste caso, não é um pressuposto epistemológico. Dessa etapa, portanto, avançamos para aprimorar uma estratégia de análise de imagens holográficas, em especial, já tendendo a elaborar um possível esquema de antropologia comunicacional da holografia tomando como caso o espetáculo *Rock 'N' Roll Dream Tour*, com os artistas Roy Orbison e Buddy Holly.¹³⁵

De forma resumida, esquematizamos no Quadro 3, uma síntese das fases da pesquisa.

¹³⁵ Uma ressalva se faz pertinente: a primeira opção de espetáculo para observação participante era o show holográfico da turnê *Callas in concert*, de Maria Callas, que se apresentaria no Brasil, em São Paulo e Porto Alegre, em outubro de 2018. O show foi remarcado e, posteriormente, cancelado.

Quadro 3 – Visualização das etapas da pesquisa

	Etapa 1 (2017-2018)	Etapa 2 (2018-2019)	Etapa 3 (2019-2020)
Descrição	<p>a) Mapeamento/panorama e levantamento de performances, shows e turnês com alusão a artistas mortos e com utilização de tecnologia holográfica desde 1990 disponíveis <i>online</i>.</p> <p>b) Revisitação bibliográfica histórico-contextual relacionada ao tema e ao objeto de estudo, em concordância com os objetivos específicos.</p> <p>c) Alinhamento e exposição teórico-conceitual sobre representação e imagem.</p>	Definição de eixos de análise para observação participante em show da turnê <i>Roy Orbison and Buddy Holly Rock 'n' Roll Dream Tour</i> .	Revisão das etapas anteriores para os encaminhamentos das considerações finais do estudo.
Atividade	Análises/observações de segundo grau em 5 vídeos disponíveis <i>online</i> com projeção em holograma.	Análise/observação em primeiro grau de show com tecnologia de projeção em holograma/3D.	Redação final da tese e elaboração de esquemas visuais.
Resultados esperados	Primeiras estratégias de análise de imagens holográficas e impressões gerais.	Aperfeiçoamento de estratégias de análise de imagens holográficas.	Formulação de proposta de estratégia de análise de imagens holográficas baseada nos estudos e discussões considerações finais.

Fonte: Elaborado pela autora.

3.2 Hologramas e nichos de *performance*

A utilização de projeções com o uso de luz, lentes e telas, na indústria do entretenimento, abrange diversas possibilidades – cinema, publicidade, teatro, fotografia e outros. Mas não é uma novidade e possui origens seculares, conforme vimos na seção 1. Entretanto, para esta pesquisa, optamos por focar no estudo e na investigação de imagens projetadas de artistas mortos em shows de música ao vivo, um recorte que identificamos como atual, com entrelaçamentos e possíveis interpretações de um fenômeno imagético com raízes no passado, que está no presente e que, possivelmente, por suas características, ancorado em uma cultura que recebe melhor a permanência desse uso do que no passado, persistirá apoiado no tempo em que estiver¹³⁶.

Em nosso caminho de pesquisa, para entender a evolução e a circulação das projeções holográficas nos últimos anos, quando vinculada à Comunicação e ao entretenimento, inspirados nos autores que nos foram base, em especial, nas organizações e funções de performance postuladas por Schechner (2013), identificamos por meio de um breve mapeamento que nos levou até o nosso objeto, a possibilidade de verificar tipos de uso, fases e tecnologias. Em um primeiro momento, destacamos **cinco** grandes nichos de performance, que facilmente podem se ramificar e/ou evoluir:

a) *Performances artísticas holográficas na publicidade*

Em uma esfera mais ampla de performance artística, alinhada ao uso de holografia/projeções, interligada com nosso objeto de pesquisa, este nicho engloba ações publicitárias com artistas vivos e ativos. Por exemplo, localizamos que, em 2011, Mariah Carey foi protagonista de uma ação promocional de Natal¹³⁷, da T-

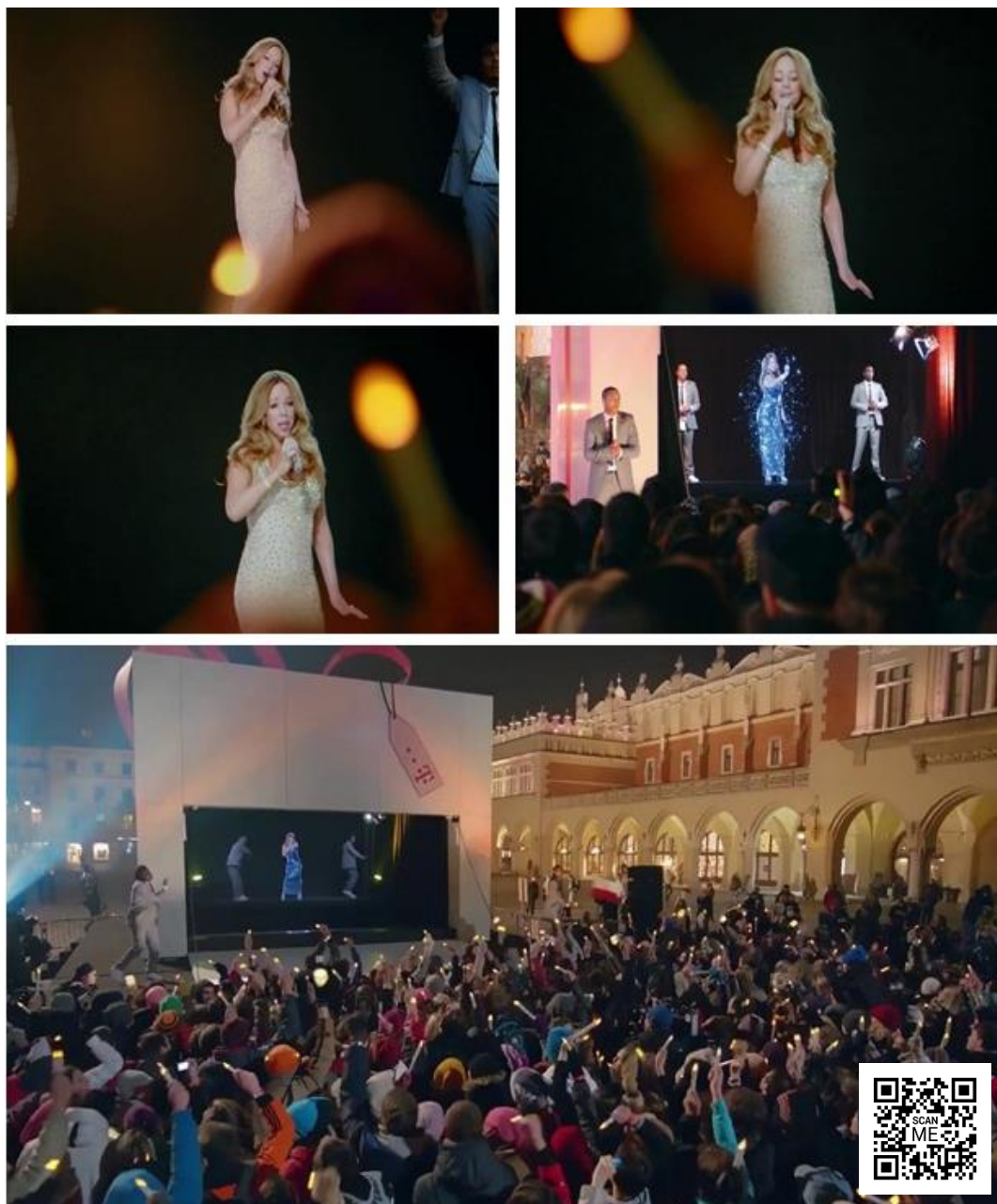
¹³⁶ Schivani, Souza e Pereira (2017) atentam para o uso equivocado da palavra holograma. Salientamos aqui que o erro conceitual atribuído ao termo não é o foco de nosso estudo, mas sim a percepção e o imaginário gerado por ela. Dessa forma, assumimos “holograma”, para projeções de imagens 3D em movimento e para técnicas como *pepper’s ghost* por agora.

¹³⁷ MARIAH Carey - Life Is For Sharing. Direção de Dennis Lieu. Produção de Mídia Radical. Intérpretes: Mariah Carey. Nova York: Musion, 2011. Son., color. Deutsche Telekom and T-Mobile created a Christmas gift for the citizens of 5 cities; beaming Mariah Carey’s holographic performance into the main squares in the cities of Germany, Croatia, Macedonia, Montenegro and Poland. Mariah sang the world’s favourite Christmas songs in front of millions of fans across the globe. Disponível em: <https://vimeo.com/78808037>. Acesso em: 11 ago. 2018.

Mobile, orquestrada simultaneamente em cinco cidades da Europa – Zagreb, Podgorica, Cracóvia, Skopje e Frankfurt. Plataformas em forma de caixa foram construídas e colocadas no centro de cada cidade. Quando a caixa se abria, a cantora aparecia projetada em 3D diante do público e realizava um show de aproximadamente 10 minutos – ver Imagem 6. Em 2013, no Canadá, a empresa Samsung lançou um novo *smartphone* com um evento similar ao descrito anteriormente. Na ocasião, a cantora canadense Leslie Feist foi projetada simultaneamente em Vancouver, Toronto e Montreal¹³⁸ em festas em locais fechados, com palco para a ação – ver Imagem 7. Em um dos lugares, após as projeções, Feist cantou fisicamente algumas canções. As duas formas de representação projetadas trazem um importante ponto: a simultaneidade na “transmissão” de apresentações “ao vivo”. Era como se as artistas estivessem em vários locais ao mesmo tempo, com plateias e estruturas distintas – visão analítica. Mas, quem estava na plateia, estava presente em um só local, com uma só realidade e uma só presença.

¹³⁸ SAMSUNG Galaxy S4 Toronto Launch Party - "How Come You Never Go There" - Hologram Feist. Intérpretes: Leslie Feist. Toronto: Musion, 2013. Son., color. During Samsung's Toronto launch party for their new Galaxy S4 phone, Feist performed a short set of songs including "How Come You Never Go There," from her 2011 album 'Metals,' as a hologram in Toronto, Montreal and Vancouver simultaneously. Disponível em: <https://youtu.be/5LNipCtxLbl>. Acesso em: 11 ago. 2018.

Imagem 6 – Mariah Carey em campanha de Natal simultânea para cinco cidades em 2011



Fonte: Capturas de tela a partir de MARIAH Carey – Life Is For Sharing (2013).

Imagem 7 – Leslie Feist em campanha para a Samsung em 2013



Fonte: Capturas de tela a partir de SAMSUNG Galaxy S4 Toronto Launch Party – “How Come You Never Go There” – Hologram Feist. (2013).

b) Performances holográficas de artistas fictícios/animações em palcos ao vivo

O principal marco nos shows e performances ao vivo com projeções holográficas nesta categoria são as apresentações da banda Gorillaz¹³⁹. Ela estreou em 2005 uma turnê com projeções 2D de figuras animadas que não existiam no plano físico (ver Imagem 8)¹⁴⁰. O grupo utilizou uma técnica de ilusão de ótica que simulava a presença dos integrantes (desenhos animados) no show ao vivo, com projetores, tela transparente e profundidade. Em 2006, em apresentação no Grammy Awards, eles performaram com a cantora Madonna¹⁴¹ – ela também era um “holograma” e só apareceu fisicamente no final do show (ver Imagem 9). Entretanto, a execução da técnica ao vivo foi constatada problemática e foi maquiada para a televisão. De acordo com Conner (2016) o som alto vibrava a tela invisível que deveria ser projetada a figura, fazendo do efeito um desastre. O que houve na apresentação com a Madonna

¹³⁹ Banda virtual criada em 1998 por Damon Albarn, do grupo Blur, e pelo designer e cartunista Jamie Christopher Hewlett, com quatro personagens/músicos animados e inteiramente construídos que segue a mesma lógica de produção, circulação e consumo das bandas não virtuais.

¹⁴⁰ GORILLAZ - Feel Good Inc. (Live at the MTV EMA's). Intérpretes: 2-d - Vocals, Keys Noodle - Guitars Russel Hobbs - Drums Murdoc Niccals - Bass. Música: Feel Good Inc. Lisboa: Hologram Usa, 2005. (4 min.), son., color. Official Video for the Gorillaz track Feel Good Inc., performed live at the MTV EMA's. Disponível em: <https://youtu.be/BdAXIj5QViv>. Acesso em: 8 ago. 2018.

¹⁴¹ GORILLAZ and Madonna - Feel Good Inc & Hung Up (live at grammys 2006). Intérpretes: Gorillaz/madonna. Música: Feel Good Inc/hung Up (sdp Extended Dub). 2006. (7 min.), son., color. Vídeo disponível no canal Electronic Music, publicado em 9 de março de 2015. Disponível em: <https://youtu.be/iEpr6dkYozA>. Acesso em: 8 ago. 2018.

foi uma simulação: o áudio dos Gorillaz durante o primeiro segmento desta peça foi uma faixa pré-gravada, ouvida apenas na televisão e nos fones de ouvido dos *rappers* De La Soul. Não havia som no teatro. O que foi logo solucionado na evolução das técnicas.

Imagem 8 – Banda Gorillaz em performance ao vivo no MTV EMA's 2005



Fonte: Capturas de tela a partir de GORILLAZ – Feel Good Inc. (Live at The MTV EMA's) (2005).

Imagem 9 – Performance da banda Gorillaz com a cantora Madonna no Grammy de 2006



Fonte: Capturas de tela realizadas a partir de GORILLAZ and Madonna – Feel Good Inc & Hung Up (live at grammys 2006) (2006).

Neste nicho, também aparecem os shows de Hatsune Miku¹⁴²: uma animação tridimensional de uma menina de 16 anos, que arrasta multidões em terras nipônicas (Imagem 10). Jørgensen, Vitting-Seerup e Wallevik (2017, p. 318, tradução nossa) descrevem que Hatsune foi basicamente concebida como um som ou, mais especificamente, um “vocaloid”, ou seja, um *software* ou aplicativo de voz sintetizado, desenvolvido pela empresa Crypton Future Media, com amostras de voz de uma atriz japonesa. É possível comprar um pacote de músicas e compor, além de compartilhar tudo isso na rede “da mesma maneira como se fosse um *plug-in* de trompete ou piano ou outro instrumento digital em um programa de estúdio de produção de som¹⁴³”. Em 2009, pela primeira vez, como um “avatar”, por meio de um programa de computador e programada para cantar eletronicamente, a animação de Hatsune foi apresentada no festival *Animelo Summer Live*, em Saitama, no Japão. Sua imagem foi projetada desde o meio do palco, em um formato real. Ela dançou e interagiu o tempo todo na plataforma. Inclusive, em 2014, o fenômeno *pop* japonês abriu os shows da turnê de Lady Gaga, na América do Norte. Atualmente, turnês e dvd’s ao vivo integram a sua ativa carreira.

Conner (2016, p. 2) discute uma questão importante. Para ele, os personagens animados da ficção podem existir em uma zona cultural onde é seguro ser diferente, ou mesmo digital, “algo um pouco mais ou menos que humano”. Por outro lado, o intérprete humano (particularmente o ator) é um arquétipo cultural pré-empacotado com certas suposições, ou seja, uma pessoa que já ultrapassa a fronteira entre realidade e fantasia, capaz de permear o espaço liminar onde os artistas virtuais são atualizados. “Se os personagens animados primeiro pretendem ser artistas, eles já deram um passo em direção a uma sombra de virtualidade com a qual a humanidade está familiarizada e aceita visualmente sem nenhum problema”¹⁴⁴ (2016, p. 2, tradução nossa). O autor aponta que nos últimos anos, a apresentação desse tipo de virtualidade no espaço real foi realizada menos com materiais 3D e mais com projeção digital, uma mudança de itens físicos criados para apresentação na mídia em direção

¹⁴² 【HATSUNE Miku】 World is Mine / ryo (supercell) 【初音ミク】. Realização de Sega. Intérpretes: Hatsune Miku. Música: ワールドイズマイン / Ryo (supercell) . 2010. Son., color. Canal oficial da Hatsune Miku no YouTube. Disponível em: <https://youtu.be/jh15afLEKdo>. Acesso em: 11 ago. 2018.

¹⁴³ Do original: as if it were a trumpet or piano plug-in, or another digital instrument in a sound production studio programme.

¹⁴⁴ Do original: If animated characters first claim to be performers, then they’ve already taken a step toward a shade of virtuality that humanity is familiar with and accepting of.

à mídia criada para apresentação no espaço físico. Ele define como “novas formas híbridas de concertos ao vivo com performances”¹⁴⁵ (CONNER, 2016, p. 11, tradução nonssa).

Imagem 10 – Hatsune Miku se apresentando em show ao vivo



Fonte: Capturas de tela a partir de 【HATSUNE Miku】 World is Mine / ryo (supercell) 【初音ミク】 (2010).

c) *Holografia em dispositivos para uso doméstico*

Este nicho de utilização da técnica holográfica engloba uma dimensão mais privada junto ao “público” com questões mais personalizadas e íntimas. Por exemplo, a mesma Hatsune Miku foi identificada por nós como protagonista de um dispositivo holográfico que funciona como assistente virtual, que custa aproximadamente US\$ 2.800 dólares¹⁴⁶. A empresa Gatebox, responsável pelo desenvolvimento do produto no Japão, incluiu promocionalmente a cantora no projeto “*Living With*” ou “*Vivendo Com*”¹⁴⁷. A ideia é que as pessoas possam interagir e conviver com personagens virtuais, que são seus assistentes/amigos (Imagem 11) – a personagem oficial é

¹⁴⁵ Do original: [...] new hybrid forms of live concerts featuring performances [...].

¹⁴⁶ Ver: BRYTER (ed.). Meet Gatebox – The virtual home robot. **Bryter**. Londres, 5 jun. 2018. Disponível em: <http://www.bryter-research.co.uk/news/meet-gatebox-virtual-home-robot/>. Acesso em: 21 nov. 2018.

¹⁴⁷ Ver: GATEBOX - 「Living with Hatsune Miku」 - Magical Mirai 2017 report - english. 2017. Son., color. Legendado. Disponível em: <https://youtu.be/R-lcyYmQDyw>. Acesso em: 20 nov. 2018.

Aizuma Hikari. A invenção/tecnologia já está em vias de ser “ocidentalizada”, tendo em vista a diferença cultural/contextual. A empresa Keyshare Innovation Group pretende reconstruir para 2020 a assistente da Gatebox em dois formatos mais realistas de homem e mulher para diferentes situações e necessidades, como instrutores e outros.¹⁴⁸

Na mesma linha já existem os dispositivos das empresas Google (Google Home) e Amazon (Alexa), que são “onipresentes”. A diferença que identificamos, por enquanto, no caso da Hatsune em holograma, é a imagem virtual e em movimento agregada e uma ligação sentimental e afetiva maior, conforme constatamos na notícia divulgada no mês de novembro de 2018, sobre o casamento de um japonês com o holograma do fenômeno *pop* virtual¹⁴⁹.

Imagem 11 – Dispositivo da Gatebox com Aizuma Hikari



Fonte: Gatebox, divulgação.¹⁵⁰

¹⁴⁸ VELAZCO, Chris. A very Japanese virtual companion is being westernized. **Engadnet**. [S. l.], 11 ago. 2019. Personal Computing. Disponível em: https://www.engadget.com/2020/01/08/a-very-japanese-virtual-companion-is-being-westernized/?utm_campaign=homepage&utm_medium=internal&utm_source=dl. Acesso em: 10 jan. 2020.

¹⁴⁹ Ver: FRANCE PRESSE (Brasil) (ed.). O homem japonês que "casou" com uma cantora de realidade virtual. **G1**. Rio de Janeiro, 12 nov. 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2018/11/12/o-homem-japones-que-casou-com-cantora-de-realidade-virtual.ghtml>. Acesso em: 20 nov. 2018.

¹⁵⁰ GATEBOX. **Living with characters**. [201-]. Disponível em: <https://www.gatebox.ai>. Acesso em: 8 jan. 2019.

d) *Holografia em megaeventos ou com vínculo direto ao evento*

Outro nicho que chama atenção com tecnologias de ponta e inovações junto ao grande público são os megaeventos, em especial, os esportivos como Copa do Mundo de Futebol, Super Bowl¹⁵¹ e Jogos Olímpicos, onde tendências são lançadas e experimentadas. Na Copa do Mundo de 2018, por exemplo, vimos o jogador de futebol Eden Hazard ser entrevistado em estúdio, ao vivo, logo após um jogo¹⁵². No entanto, ele estava a 2 mil quilômetros de distância, ainda no estádio. Ele foi projetado, em tempo real, pelo canal belga *La Une*, como se estivesse realmente presente por meio de uma tecnologia inovadora de transmissão de imagem – ver Imagem 12.

Outro fato interessante foi que o Japão chegou a anunciar em 2010 que, se Tokyo fosse sede dos jogos Olímpicos em 2022, faria transmissões com hologramas das competições¹⁵³.

Imagem 12 – Jogador Eden Hazard em entrevista pós-jogo na Copa do Mundo 2018



Fonte: *New Cast Studio*, cortesia da Belgium Broadcaster RTBF.¹⁵⁴

¹⁵¹ Em 2018, Justin Timberlake produziu o holograma de Prince para a final do evento, que foi vetado pela família. Ver: JUSTIN Timberlake homenageia Prince no Super Bowl mesmo com veto da família. **Uol**. São Paulo, 4 fev. 2018. Disponível em:

<https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2018/02/04/justin-timberlake-homenageia-prince-no-super-bowl-mesmo-com-veto-da-familia.htm>. Acesso em: 28 ago. 2019.

¹⁵² BELGIAN TV used hologram technology to bring Eden Hazard to the studio! 2018. Son., color. Disponível em: <https://youtu.be/-fyMvptTM2o>. Acesso em: 15 ago. 2018.

¹⁵³ JAPÃO prometia transmitir Copa do Mundo por holografia em 2022. **Olhar Digital**, 2 dez. 2010. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/noticia/japao-prometia-transmitir-copa-do-mundo-por-holografia-em-2022/15162>. Acesso em: 15 ago. 2018.

¹⁵⁴ DILLON, Dak. Belgium broadcaster uses 'hologram' for World Cup interview. **New Cast Studio**. [S. l.], 13 jul. 2018. Disponível em: <https://www.newcaststudio.com/2018/07/13/belgium-broadcaster-uses-hologram-for-world-cup-interview>. Acesso em: 27 nov. 2018.

e) *Hologramas de artistas mortos em palcos de shows ao vivo*

A projeção de pessoas em tamanho e/ou tempo real ou performatizando por meio de imagem digital vem aparecendo com mais frequência, conforme os exemplos anteriores – e tenta, inclusive, adentrar o espaço privado, para além do espetáculo, com os dispositivos. Entretanto, focando no caso específico do nosso estudo, que se encontra neste nicho – hologramas de artistas mortos em palcos de shows ao vivo – verificamos que o entretenimento musical também se apropria, ativa, experimenta e testa junto ao público esse formato técnico, com as ferramentas mais atuais do mercado a fim de tornar a experiência e o envolvimento únicos. Dessa forma, os shows e as turnês (em atividade ou previstas) com nomes de artistas falecidos, como Ronnie James Dio, Frank Zappa, Abba, Billie Holiday, Maria Callas, Amy Winehouse, Whitney Houston, Buddy Holly e Roy Orbison, trazem essas características e, ainda, remontam algo mais profundo e antropológico e simbólico da imagem ao ressurgir mortos.

Reparamos assim, com o auxílio de Conner (2016) que, embora pareçam existir no ar, esses “novos artistas” não se materializaram diretamente, mesmo figurativamente. Eles colonizaram imaginários virtuais de mídias anteriores com as quais os usuários já estavam familiarizados.

Os artistas digitalmente projetados hoje realinham anos de design de realidade virtual (VR) com essa modalidade, aparecendo nos mesmos palcos em que as formas de carne e osso governam há séculos. O ponto de virada que muitos desses novos personagens representam, no entanto, foi possível graças à tecnologia mais barata e à crescente onipresença da computação, que começou a inverter o ciberespaço. A primeira geração de *pop stars* virtuais envolveu objetos físicos, desde células de animações para os Muppets, otimizadas para exibição. Uma nova geração de Gorillaz e Dethklok a Miku e 2.0Pac, procura reverter essa polaridade e tirar o digital do ciberespaço, atualizando-o no mundo físico¹⁵⁵ (CONNER, 2016, p. 4, tradução nossa).

¹⁵⁵ Do original: Today’s digitally projected performers realign years of VR (virtual reality) design with that modality by appearing on the same stages where flesh-and-blood norms have ruled for centuries. The turning point that many of these new characters represent, however, was made possible by cheaper technology and the increasing ubiquity of computing, which has begun to evert cyberspace. The first generation of virtual pop stars involved physical objects, from animation cels to Muppets, optimized for mediatized display. A new generation, from Gorillaz and Dethklok to Miku and 2.0Pac, seeks to reverse that polarity and bring the digital out of cyberspace, actualizing it within the physical world.

Fizemos uma reflexão: o artista vivo e ativo, geralmente aparece como foco principal nas artes performáticas ao vivo, como música, teatro, dança, mímica, entre outras. Além da centralização do olhar em um palco, ele promove um intercâmbio de afetos com o público, estabelecendo conexões que geram valores e trocas diversas (simbólicas, imagéticas, sentimentais, capitais etc.). Por outro lado, artistas falecidos ou até mesmo aqueles que estão mais envelhecidos¹⁵⁶, representam uma outra face do entretenimento dentro desse cenário, uma vez que sua presença física é limitada – fazem menos apresentações, não saem em turnês, se aposentaram – ou impossível, como no caso do falecimento.

Percebemos que as gravações, que ocorrem há milhares de anos (das pinturas rupestres, passando pelo cinema e pelo som) para expressar sentimentos, experiências e valores, atualmente, perpetuam performances através do tempo, apesar da eventual morte dos artistas envolvidos. Acreditamos que, dentro do que foi construído na sociedade contemporânea, isso talvez seja algo esperado pelos artistas e pelo público, e uma parte consensual do *status quo* dos mercados de entretenimento e de criação que vai além da homenagem na sua forma simples. Reparamos, assim, que, com a tecnologia, apesar das limitações existentes, há um movimento/fenômeno a ser considerado.

3.3 Tipos de uso: dos *clipes* aos hologramas ao vivo

Ao pesquisarmos a temática dos artistas mortos na indústria do entretenimento – com foco na música e na representação imagética – mapeamos as performances que mais se destacaram e de maior repercussão midiática, em um recorte temporal de aproximadamente 30 anos. São materiais que, inicialmente, demonstram a evolução da imagem técnica e as suas possibilidades, além do seu uso como meio de manter os artistas “vivos”. Permitem também a identificação do que chamamos de “usos da imagem-técnica dos artistas mortos”. Apesar da apresentação cronológica em função da evolução tecnológica, entendemos que os usos coexistem e se apoiam. Estabelecemos **quatro** usos:

¹⁵⁶ O conjunto Abba anunciou possível turnê em holograma no próximo ano. Seriam os primeiros artistas vivos a fazer isso. Ver: MANRIQUE, Diego A. ‘Mamma Mia!’: ABBA volta à vida. *El País*. [S. l.], 27 abr. 2018. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2018/04/27/cultura/1524830722_019658.html. Acesso em: 21 out. 2018.

a) *Uso em produções audiovisuais de curta duração (clipes, teasers, comerciais)*

Neste tipo de uso, percebemos que a característica principal é o produto final ser um audiovisual musical (videoclipe), com direção e roteiro evidentes, que contenha alguma cena com efeito especial de imagem de um ou mais artistas falecidos. A presença de um artista vivo é essencial e o artista morto é “materializado” por meio de pós-produção. A divulgação do material acontece pela televisão comercial e/ou plataformas digitais. No final dos anos 1980, as técnicas de fusão de imagens e efeitos em videoclipes já davam passos interessantes nesse caminho. Na linha de nosso estudo, um exemplo, é que em 1987, Morrissey¹⁵⁷ (ex-membro da banda The Smiths), lançou o single *Suedehead* e, logo após, videoclipe que faz homenagem ao falecido ator James Dean (1931-1955)¹⁵⁸, do qual ele era fã. Há um efeito em uma cena final que o rosto de Dean sobrepõe a cena, que se passa em um cemitério (Imagem 13).

Imagem 13 – Morrissey com a representação de James Dean em videoclipe



Fonte: Captura de tela a partir de Morrissey (1987).¹⁵⁹

¹⁵⁷ BIOGRAPHY.COM EDITORS. A&E Television Networks. **Morrissey Biography**. 2014. Disponível em: <https://www.biography.com/musician/morrissey>. Acesso em: 28 ago. 2019.

¹⁵⁸ BIOGRAPHY.COM EDITORS. A&E Television Networks. **James Dean Biography**. 2014. Disponível em: <https://www.biography.com/actor/james-dean>. Acesso em: 28 ago. 2019.

¹⁵⁹ MORRISSEY - Suedehead. Intérpretes: Morrissey. Música: Suedehead. [S. I.]: Wmg (em Nome de Plg Uk Catalog) e outras, 1987. Son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0AvuweztG4Q>. Acesso em: 5 jan. 2020.

Na década de 1990¹⁶⁰, um marco na representação de artistas falecidos em palcos foi identificada por nós no dueto de Natalie Cole (1950-2015) e seu falecido pai Nat King Cole (1919-1965) na gravação do vídeo ao vivo da música *Unforgettable*¹⁶¹, que mostrava a simultaneidade da presença através do uso de efeitos visuais na transmissão, com a utilização de imagens de arquivo (ver Imagem 14). Pelo vídeo/televisão, Nat King Cole aparece como um fantasma na tela. Para o público da premiação, ele está projetado em uma superfície no fundo do palco. O instrumental e a parte do canto de Natalie são ao vivo e a voz de King Cole é uma gravação.

Imagem 14 – Nat King Cole e Natalie Cole no Emmy Awards, em 1992



¹⁶⁰ Optamos por trazer para a pesquisa um recorte de material a partir do final dos anos 1980 e início desta década, por entendermos os anos 1990 como precursores das experimentações com videoclipes e avanços tecnológicos mais expressivos nas transmissões televisivas ao vivo.

¹⁶¹ NATALIE Cole LIVE - Unforgettable. Intérpretes: Nat King Cole e Natalie Cole. Música: Unforgettable. Califórnia: Emmy Award, 1992. (3 min 46s.), son., color. Vídeo publicado em canal identificado como car2929, em 18 de novembro de 2012, com 11.616.560 visualizações. Disponível em: <https://youtu.be/MKCyUe4syc4>. Acesso em: 8 ago. 2018.



Fonte: Capturas de tela a partir de NATALIE Cole LIVE (1992).

Em nossas pesquisas, encontramos também, no anúncio de TV da *Diet Coke*, da mesma época, protagonizado pelo cantor Elton John, uma tentativa de efeito visual similar que igualmente borra as fronteiras entre presença e ausência e se enquadra neste tipo de uso. Na propaganda, Elton contracena com os falecidos atores Humphrey Bogart (1899-1957) e James Cagney (1899-1986) e o trompetista Louis Armstrong (1901-1971)¹⁶², que por meio de arquivos de imagens, se fazem presentes (ver Imagem 15). Para nós, o vídeo e a ficção conseguem “maquiar” melhor o que o olho acredita. Talvez por isso, as primeiras experimentações de técnicas visuais da indústria musical com projeções e efeitos tenham sido nesse meio.

¹⁶² DIET Coke Commercial Elton John. Intérpretes: Elton John. Música: Diet Coke Commercial. EUA, 1992. (1 min 4s.), son., color. Vídeo publicado no canal musickeys8, publicado em 17 de março de 2013. Disponível em: <https://youtu.be/b0lkSBNfYCQ>. Acesso em: 8 ago. 2018.

Imagem 15 – Elton John contracenando com falecidos em comercial da Diet Coke em 1992



Fonte: Capturas de tela a partir de DIET Coke Commercial Elton John (1992).

Outro exemplo mais contemporâneo nesse tipo de uso, é a gravação de Martina McBride com Elvis Presley¹⁶³, em 2008 (Imagem 16). Uma produção com efeitos especiais e uma direção mais elaborada, que resultou em um videoclipe especial. Em estúdio, Martina simula estar junto de uma cena/show com Elvis e banda. Após, no pós-produção, é realizada a fusão da imagem dela, com imagens de arquivo, sons do ambiente e música.

¹⁶³ ELVIS Presley, Martina McBride - Blue Christmas. Intérpretes: Elvis Presley, Martina McBride. Música: Blue Christmas. 2018. Son., color. Disponível em: <https://youtu.be/3KK6sMo8NBY>. Acesso em: 16 out. 2018.

Imagem 16 – Videoclipe de Elvis Presley & Martina McBride e cenas de bastidores



Fonte: Capturas de tela a partir de ELVIS Presley, Martina McBride - Blue Christmas (2018).

b) *Uso em transmissões televisivas ao vivo*

No início dos anos 2000 as apresentações utilizando recursos especiais apareceram mais nas produções de eventos especiais com transmissão ao vivo, como premiações e/ou programas televisivos. Geralmente duetos entre um artista vivo e um falecido. Por exemplo: Celine Dion e Elvis Presley (1935-1977) protagonizaram um dueto no reality show *American Idol* 2007¹⁶⁴. Na apresentação televisionada eles, interpretaram a música *If I Can Dream*. Celine e a imagem de Elvis entram no palco e simulam uma interação um com o outro. Mas, não caminham pelo palco. Ficam centralizados. Ângulos diversos são mostrados pelas câmeras e em nenhum momento se percebe alguma falha. No palco, um coral real também integra o show. A voz e a imagem do Elvis são sincronizadas perfeitamente. Celine canta ao vivo (Imagem 17).

No ano seguinte, Alicia Keys cantou com Frank Sinatra (1915-1998) para a transmissão da 50.^a edição do *Grammy Awards*¹⁶⁵. Eles interpretaram a música *Learning The Blues*. Alicia, sentada ao piano, toca e canta, enquanto Frank fica em pé, com metade do corpo visível, no mesmo lugar o tempo todo. A dinâmica visual se alterna entre *close* na cantora, no Sinatra sozinho com fundo preto ou neles juntos (Imagem 18).

¹⁶⁴ ELVIS & Celine Dion - If I Can Dream (A remastered version of the duet). Direção de Bruce Gowers; Nygel Lythgoe; Simon Fuller; Ken Warwick. Realização de Simon Jones. Intérpretes: Celine Dion; Elvis Presley (hologram). Música: If I Can Dream. Los Angeles: Fremantlemedia; 19tv, 2007. Son., color. Performance no *American Idol*. Disponível em: <https://youtu.be/UmXHKL3xiMU>. Acesso em: 16 out. 2018.

¹⁶⁵ ALICIA Keys and Frank Sinatra - learnin the blues. Realização de National Academy Of Recording Arts And Sciences. Intérpretes: Alicia Keys; Frank Sinatra (image). Música: Learnin The Blues. Los Angeles, 2008. P&B. 50.^a *Grammy Awards*. Disponível em: <https://youtu.be/mScA9SdT4RY>. Acesso em: 16 out. 2018.

Imagem 17 – Elvis Presley e Celine Dion no American Idol de 2007



Fonte: Capturas de tela a partir de ELVIS & Celine Dion - If I Can Dream (A remastered version of the duet) (2007).

Imagem 18 – Frank Sinatra e Alicia Keys na 50.^a edição do Grammy Awards em 2008

Fonte: Capturas de tela a partir de ALICIA Keys and Frank Sinatra – learning the blues (2008).

Outras possibilidades em transmissões ao vivo foram sendo experimentadas também em quadros de programas de televisão – alguns com sucesso, outros nem tanto. Entretanto, não vamos nos aprofundar nesta ramificação. Uma observação importante é que nos usos descritos/trazidos, além de os “mortos” contracenarem com os vivos, a conexão entre passado e presente é articulada de alguma forma, muito rapidamente e de maneira limitada. Quando falamos em gravação, podemos dizer que os materiais dos artistas mortos podem ser transformados em um novo conteúdo, mas essas gravações são editadas de forma restrita, neste caso se utilizando de imagens de apresentações já conhecidas/divulgadas. Outro ponto relevante é que todos os exemplos citados até agora foram criados e apresentados ao grande público por meio da tela da televisão, uma única vez, com um caráter ao vivo que podemos descrever como artificial¹⁶⁶, pois contaram com plateias supostamente selecionadas.

Sendo assim, a mistura de realidade material e ficção visual/imagem técnica apela para um envolvimento ativo do público para fazer coincidir uma justaposição de elementos. Imaginamos, portanto, que um espetáculo ao vivo, diferentemente de uma gravação ou uma transmissão televisiva traz mais níveis de envolvimento e percepção com a imagem, em especial, uma imagem projetada em tamanho real.

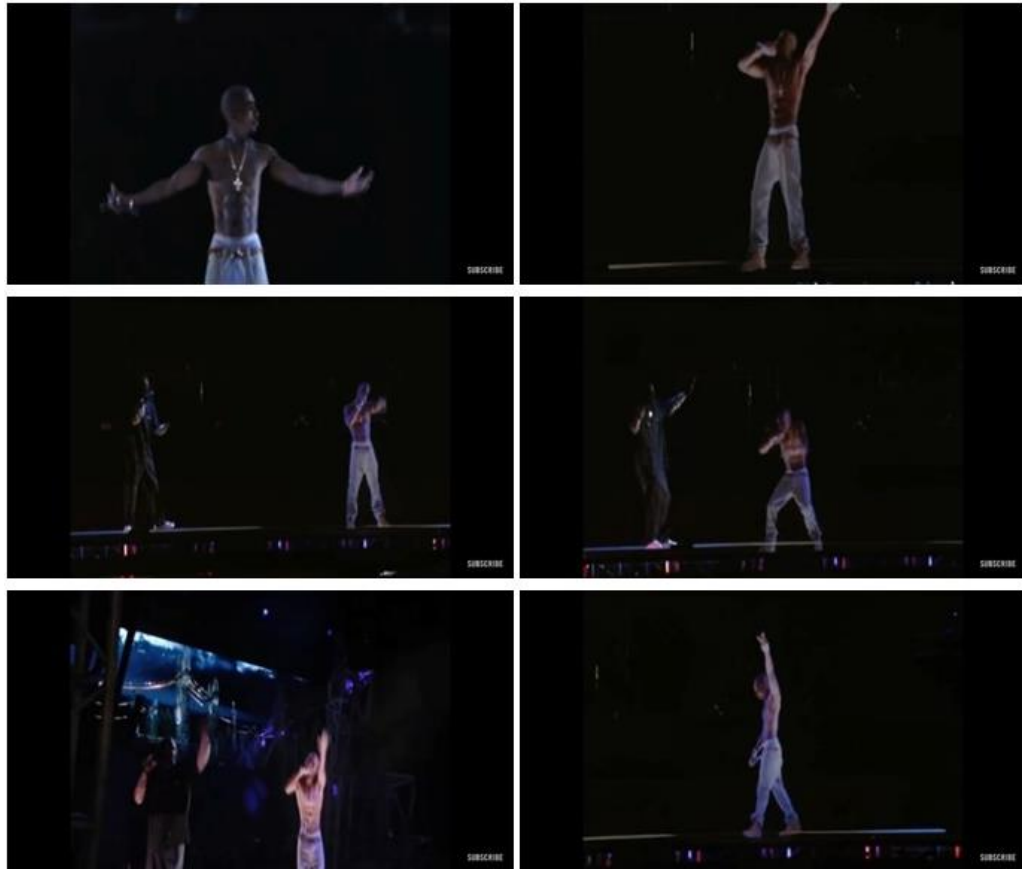
c) Uso para performance holográfica ao vivo única

A performance de Tupac Shakur (1971-1996), no festival de Coachella, (2012) inaugurou, assim, a presença em imagem dos artistas mortos por meios tecnológicos inovadores (ver Imagem 19)¹⁶⁷.

¹⁶⁶ Estamos nos referindo desta forma ao espectador de um show que não comprou ingresso e está na plateia como convidado ou mesmo participante do evento maior no qual o show/apresentação acontece, como é o caso das premiações.

¹⁶⁷ TUPAC Hologram Snoop Dogg and Dr. Dre Perform Coachella Live 2012. Direção de Dr. Dre. Índio: Digital Domain, 2012. Son., color. Snoop Dogg and 2pac perform at Coachella 2012 with Dr. Dre, Eminem, 50 Cent, Wiz Khalifa, Kendrick Lamar, Tony Yayo etc... Disponível em: <https://youtu.be/TGbrFmPBV0Y>. Acesso em: 15 out. 2018.

Imagem 19 – Apresentação de Tupac Shakur no festival de Coachella em 2012



Fonte: Capturas de tela a partir de TUPAC Hologram Snoop Dogg and Dr. Dre Perform Coachella Live 2012 (2012).

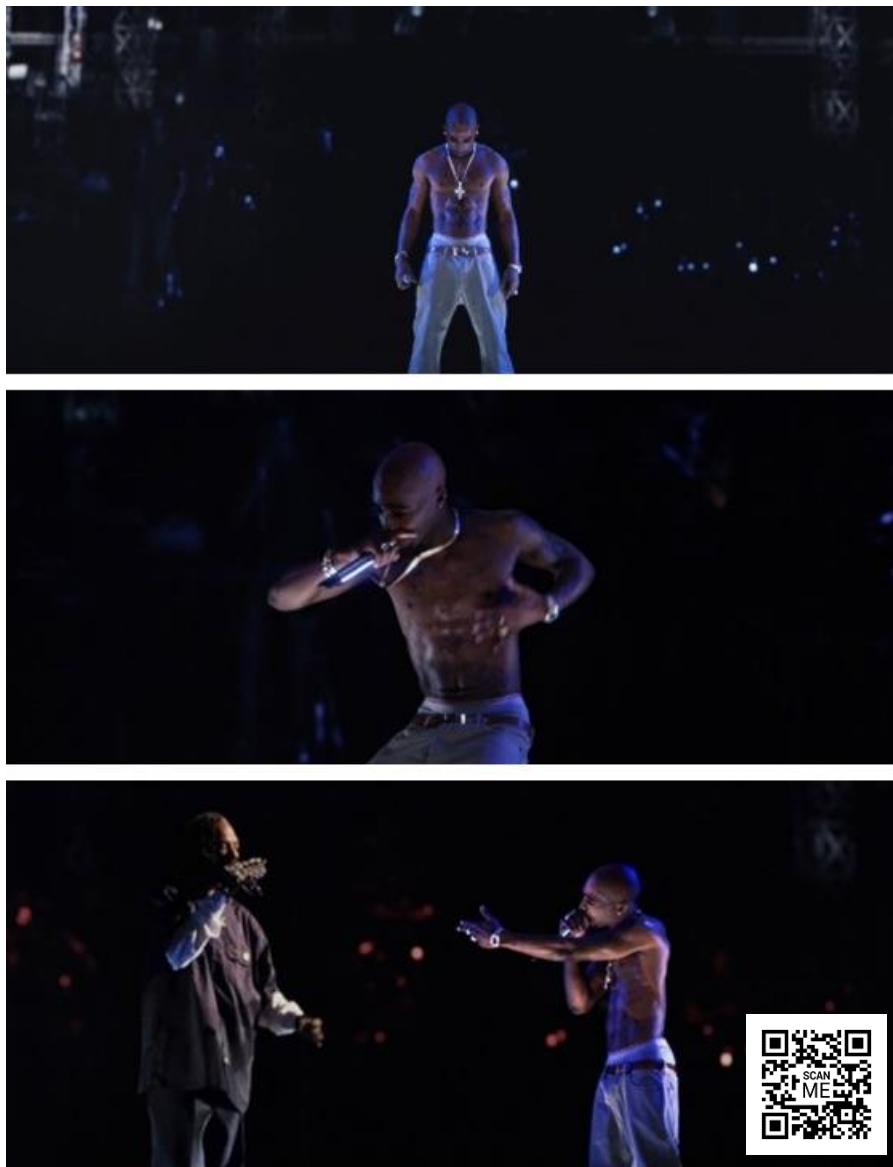
O falecido artista dividiu o palco com o *rapper* Snoop Dogg e a banda de apoio ao fundo. Juntos, eles interpretaram uma sequência de três músicas: *Come With Me*, *Gangsta Party* e *Hail Mary*. A projeção de Tupac Shakur pode ser considerada um marco, tanto para a renovação do imaginário do que seria uma imagem holográfica quanto para como o entretenimento se apropria de técnicas para mover a indústria usando as frágeis fronteiras do pós-morte. A construção da imagem do *rapper* por animação digital combinou efeitos visuais e ilusão que remeteram ao cinema, mas a questão sobre a sensação de presença no palco agitou a imprensa e a cobertura da *internet*,¹⁶⁸ sendo referência até o presente.¹⁶⁹

¹⁶⁸ NGA, Chenda. Tupac Coachella hologram: Behind the technology. **Cbs News**. Los Angeles, 9 nov. 2012. Disponível em: <https://www.cbsnews.com/news/tupac-coachella-hologram-behind-the-technology>. Acesso em: 16 out. 2018.

¹⁶⁹ LORD, Annie. What do holographic popstars mean for the music industry? **I-d**. [S. l.], 25 jul. 2018. Música. Disponível em: https://i-d.vice.com/en_uk/article/wjkjvw/what-do-holographic-popstars-mean-for-the-music-industry?utm_source=idtwitter. Acesso em: 25 out. 2018.

Um vídeo de 5 minutos publicado no *YouTube Channel* do Snoop Dogg sintetiza o desempenho. A câmera é posicionada de frente para o palco diretamente, gravando no início da apresentação e a ascensão de Tupac de um suposto alçapão. Logo em seguida, corta para uma tomada completa do palco quando a música começa a tocar e o cantor realiza os primeiros movimentos. As poucas e apagadas luzes, enfatizam o aparecimento do *rapper* na frente de um palco escuro, onde a luzes ocasionais ao fundo brilham através do corpo de Tupac (ver Imagem 20).

Imagem 20 – Fotos da apresentação de Tupac Shakur no 13.º festival de Coachella, em 2012



Fonte: Digital Domain, divulgação.¹⁷⁰

¹⁷⁰ DIGITAL DOMAIN. Virtual Tupac. 201-. Disponível em: <https://www.digitaldomain.com/work/virtual-tupac>. Acesso em: 4 out. 2019.

Pontuais experimentações ocorreram após essas que citamos anteriormente, algumas delas realizadas, inclusive, com artistas brasileiros. A gravação da performance do GVT Music Live do falecido cantor e compositor brasileiro Cazuza, em 2013, em São Paulo, Brasil¹⁷¹, é um outro exemplo (Imagem 21 e Imagem 22). Nela, observamos um *design* de show mais elaborado do que a performance de Tupac Shakur. O cantor holográfico é acompanhado no palco por uma banda de *rock* além de instrumentos especiais em um arranjo musical de orquestra. Os membros da banda são cuidadosamente posicionados sob holofotes de luz. A qualidade da animação, em termos técnicos, contudo, não é tão sofisticada como no exemplo anterior, e há algumas inconsistências em tamanho e iluminação quando comparadas a outros membros da banda. Apesar de terem sido duas apresentações, elas não configuram uma turnê musical.

Imagem 21 – Projeção de Cazuza durante a música *O tempo não para*, em 2013



Fonte: *Rolling Stone*. Crédito de Leandro Martins.¹⁷²

¹⁷¹ #VOLTACAZUZA | Pra sempre Cazuza. Realização de Gvt Music Live. Música: O Tempo Não Para. 2013. Son., color. Disponível em: <https://youtu.be/2ieTgQpziYc>. Acesso em: 16 out. 2018.

¹⁷² MARTINS, Leandro. Holograma do Cazuza. 2013. Fotografia em matéria na revista *Rolling Stone*. Disponível em: https://rollingstone.uol.com.br/media/_versions/legacy/2013/img-1019592-galeria-cazuza-holograma-3_lg.jpg. Acesso em: 9 nov. 2018.

Imagem 22 – Projeção de Cazuza com os músicos durante a música *O tempo não para*, em 2013



Fonte: *Rolling Stone*. Crédito de André Correia¹⁷³.

Outras apresentações únicas em 2013 foram as do brasileiro Renato Russo, em show no estádio Mané Garrincha, em Brasília/DF (Imagem 23); do *rapper* Ol' Dirty Bastard, no Anfiteatro San Manuel, em San Bernadino, California, EUA (Imagem 24); e de Heactor Lavoe com Willie Colón, no Coliseo José Miguel Agrelot, em San Juan, Porto Rico (Imagem 25). Em 2014, ocorreu a apresentação de Michael Jackson, no Billboard Music Awards, em Las Vegas, EUA (Imagem 26). Em 2016, Whitney Houston com Christina Aguilera protagonizaram uma apresentação para o *The Voice*, que vazou nas redes sociais digitais, mas não foi ao ar oficialmente (Imagem 27).

¹⁷³ CORREIA, André. Holograma do Cazuza. 2013. Fotografia em matéria na revista *Rolling Stone*. Disponível em: https://rollingstone.uol.com.br/media/_versions/legacy/2013/img-1019596-galeria-cazuza-holograma-7_lg.jpg. Acesso em: 9 nov. 2018.

Imagem 23 – Renato Russo, no Estádio Mané Garrincha, em 2013



Fonte: G1. Crédito de Guto Zafalan.¹⁷⁴

¹⁷⁴ ZAFALAN, Guto. Russo holográfico. 2013. Fotografia em matéria para o portal G1. Disponível em: http://s2.glbimg.com/qzxm-oAXNbGfGWJqlx4aNzfXjeo=/620x465/s.glbimg.com/jo/g1/f/original/2013/06/30/russo_holografico.jpg. Acesso em: 9 nov. 2018.

Imagem 24 – Apresentação de Ol' Dirty Bastard, em 2013



Fonte: NME, divulgação.¹⁷⁵

¹⁷⁵ STEVENS, Jenny. Wu-Tang Clan unveils Ol' Dirty Bastard hologram – watch. **NME**. [S. l.], 10 set. 2013. Disponível em: <https://www.nme.com/news/music/wu-tang-clan-37-1254945>. Acesso em: 8 jan. 2020.

Imagem 25 – Heactor Lavoe e Willie Colón, em 2013



Fonte: Persecucion Salsera, divulgação.¹⁷⁶

Imagem 26 – Imagem de Michael Jackson no Billboard Music Awards em 2014



Fonte: Getty Images. Crédito de Kevin Winter.¹⁷⁷

¹⁷⁶ HÉCTOR Lavoe volverá a dar un concierto gracias a la tecnología de los hologramas.

Persecución Salsera. [S. I.], [201-]. Disponível em:

<http://persecucionsalsera.blogspot.com/2013/10/hector-lavoe-volvera-dar-un-concierto.html>. Acesso em: 4 nov. 2018.

¹⁷⁷ WAIN, Natalie. Michael Jackson hologram leaves fans disappointed at the Billboard Music Awards.

Metro. [S. I.], 19 maio 2014. Disponível em: <https://metro.co.uk/2014/05/19/michael-jackson-hologram-leaves-fans-disappointed-at-the-billboard-music-awards-4732884>. Acesso em: 8 jan. 2020.

Imagem 27 – Whitney Houston e Christina Aguilera



Fonte: *O Globo*, divulgação.¹⁷⁸

Nos anos de 2017 e 2018, respectivamente, duas apresentações de Ronnie James Dio – no Germany's Wacken Open Air, na Alemanha (Imagem 28); e no Pollstar Awards, nos EUA, foram destaque (Imagem 29 e Imagem 30). Nas ocasiões ele performou a música *We Rock* aos presentes.

¹⁷⁸ INSATISFEITOS com holograma herdeiros de Whitney Houston cancelam dueto com Christina Aguilera. **O Globo**. Rio de Janeiro, 20 maio 2016. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/musica/insatisfeitos-com-holograma-herdeiros-de-whitney-houston-cancelam-dueto-com-christina-aguilera-19346131>. Acesso em: 8 jan. 2020.

Imagem 28 – Apresentação de Ronnie James Dio no Germany's Wacken Open Air Festival



Fonte: Capturas de tela a partir de OFFICIAL Ronnie James Dio Hologram Wacken Performance (2016)¹⁷⁹.

¹⁷⁹ OFFICIAL Ronnie James Dio Hologram Wacken Performance. Wacken: Eyellusion, 2016. P&B. Disponível em: <https://youtu.be/N8BeWAhzBd8>. Acesso em: 9 nov. 2018.

Imagem 29 – Imagem de Ronnie James Dio no Germany's Wacken Open Air Festival



Fonte: *Billboard*, cortesia da Eyellusion.¹⁸⁰

¹⁸⁰ FLANAGAN, Andrew. Resurrection, for Fun and Profit: Eyellusion's Jeff Pezzuti on Starting a Hologram Company and Bringing Back Dio. **Billboard**. [S. l.], 22 ago. 2016. Disponível em: <https://www.billboard.com/articles/business/7480123/resurrection-fun-profit-eyellusion-jeff-pezzuti-ronnie-james-dio-hologram-tours>. Acesso em: 8 jan. 2020.

Imagem 30 – Apresentação de Ronnie James Dio no 28.º Pollstar Awards



Fonte: Capturas de tela a partir de RONNIE James Dio Hologram Rocks 28.º Pollstar Awards (2017)¹⁸¹.

d) Uso para performance ao vivo em turnês artístico-musical e/ou shows

Verificamos que a indústria inicia um movimento diferente. Os principais registros que encontramos antes de 2019, foram de espetáculos únicos – não ficavam

¹⁸¹ RONNIE James Dio Hologram Rocks Pollstar Awards. Intérpretes: Ronnie James Dio. Música: We Rock. [S. l.]: Eyellusion, 2017. Son., color. Disponível em: <https://youtu.be/7eiWahgEnFg>. Acesso em: 2 nov. 2018.

em cartaz e não eram turnês, ou seja, as apresentações raramente se repetiam. Neste tipo de uso, o que muda, portanto, é que a turnê do artista em holograma entra em cena.

Inicialmente, registramos a falecida Billie Holiday, em 2015, que ficou em cartaz no teatro Apollo, em Nova York¹⁸², e em 2017 performou em Los Angeles, no Hollywood Boulevard¹⁸³ a “Billie Holiday Alive!”, produzida pela empresa americana Hologram USA. Mas, ainda não se tratava de uma artista em holograma circulando entre cidades, estados e países, apesar da agenda de datas – ela ficou “em cartaz”. Quando foi anunciado que o artista Ronnie James Dio teria um show completo, com turnê, é que a dinâmica diferente ficou mais evidente. Contudo, desde os seus primeiros shows únicos até a elaboração de uma turnê completa, dois anos se passaram. Foi só 2019 que a empresa Eyellusion confirmou a estreia da “Dio Returns – US Tour”, com 20 shows entre maio e junho.¹⁸⁴ Nesse entremeio, duas outras turnês holográficas, com a assinatura da empresa Base Hologram, foram iniciadas: em 2018: “Callas in Concert”,¹⁸⁵ da cantora de ópera Maria Callas e “In Dreams” – Roy Orbison in Concert”,¹⁸⁶ do compositor e cantor Roy Orbison. Durante o ano de 2019, ambas seguiram ativas.¹⁸⁷ Uma turnê da cantora Amy Winehouse chegou a ser anunciada pela mesma empresa,¹⁸⁸ que recuou para preparar melhor o material antes estrear.¹⁸⁹

¹⁸² PEARSON, Michael. Singer Billie Holiday returns to the Apollo - as a hologram. **Cnn entertainment**. EUA. 10 set. 2015. Disponível em: <https://edition.cnn.com/2015/09/10/entertainment/billie-holiday-apollo-theater-hologram-feat>. Acesso em: 28 ago. 2019.

¹⁸³ WHITE, Jeremy B. Billie Holiday to perform live in Los Angeles 58 years after her death. **Independent**. EUA, 1 nov. 2017. Disponível em: <https://www.independent.co.uk/news/world/americas/billie-holiday-hologram-usa-los-angeles-gig-theatre-hollywood-boulevard-a8032181.html>. Acesso em: 28 ago. 2019.

¹⁸⁴ BLISTEIN, Jon. Ronnie James Dio Hologram to Tour U.S. With Dio Bandmates. **Rolling Stone**. EUA, 9 abr. 2019. Disponível em: <https://www.rollingstone.com/music/music-news/ronnie-james-dio-hologram-us-tour-dates-820040>. Acesso em: 28 ago. 2019.

¹⁸⁵ BASE HOLOGRAM. **Callas in Concert**: upcoming dates. 2018. Disponível em: <https://basehologram.com/productions/maria-callas>. Acesso em: 28 ago. 2019.

¹⁸⁶ BASE HOLOGRAM. **In Dreams**: Roy Orbison in Concert. 2019. Disponível em: <https://basehologram.com/productions/in-dreams-roy-orbison-in-concert>. Acesso em: 28 ago. 2019.

¹⁸⁷ Binelli ([2012]) revelou parte dos números das turnês de Orbison e Zappa levantados pela editora de recursos da Pollstar. Na tour solo de Orbison, quase US \$ 1,7 milhão em 16 shows, vendendo 71% dos assentos disponíveis. Na tour de Zappa, uma média de venda de 973 assentos por show, quase esgotando os espaços em Amsterdã e Londres.

¹⁸⁸ RICHWINE, Lisa. Singer Amy Winehouse to return to the stage as a hologram. **Reuters**. [S. l.], 11 nov. 2018. Disponível em: <https://www.reuters.com/article/us-music-winehouse/singer-amy-winehouse-to-return-to-the-stage-as-a-hologram-idUSKCN1ML2CQ>. Acesso em: 28 ago. 2019.

¹⁸⁹ TURNÊ com holograma de Amy Winehouse é cancelada: Turnê com holograma de Amy Winehouse é cancelada. **Monet**. [S. l.], 22 fev. 2019. Disponível em: <https://revistamonet.globo.com/Musica/noticia/2019/02/turne-com-holograma-de-amy-winehouse-e-cancelada.html>. Acesso em: 28 set. 2019.

Igualmente em 2019, entrou em cartaz pela Eyellusion a turnê “Bizarre World of Frank Zappa”, com o artista Frank Zappa, entre abril e maio, nos Estados Unidos.¹⁹⁰ No mesmo ano, foi anunciada pela Base Hologram, a turnê: “An Evening With Whitney: The Whitney Houston Hologram Tour!”¹⁹¹, com agenda de fevereiro a abril de 2020, na Europa. Incluímos a seguir, algumas imagens de divulgação das apresentações (Imagem 31; Imagem 32; Imagem 33; Imagem 34; Imagem 35).

Imagem 31 – Billie Holiday em holograma



Fonte: Captura de tela a partir de BILLIE Holiday Hologram Jazz Tour (2017).¹⁹²

¹⁹⁰ FRANK Zappa Hologram To World Premiere New Music with Former Bandmates on "The Bizarre World Of Frank Zappa". **Zappa.com**. [S. l.], 11 fev. 2019. Disponível em: <https://www.zappa.com/news/frank-zappa-hologram-world-premiere-new-music-former-bandmates-bizarre-world-frank-zappa>. Acesso em: 28 ago. 2019.

¹⁹¹ BASE HOLOGRAM. **An evening with Whitney**: the Whitney Houston hologram tour. 2019. Disponível em: <https://basehologram.com/productions/whitney-houston>. Acesso em: 19 set. 2019.

¹⁹² BILLIE Holiday Hologram Jazz Tour. [S. l.]: Hologram USA, 2017. Son., color. Disponível em: <https://vimeo.com/207341297>. Acesso em: 9 nov. 2018.

Imagem 32 – Fotos do show *Callas In Concert – Hologram Tour* 2017/2018



Fonte: Imagens cedidas para a autora pela Base Hologram. Crédito de Evan Agostini.

Imagem 33 – Fotos do show *In Dreams – Roy Orbison in Concert*

Fonte: Base Hologram, divulgação.¹⁹³

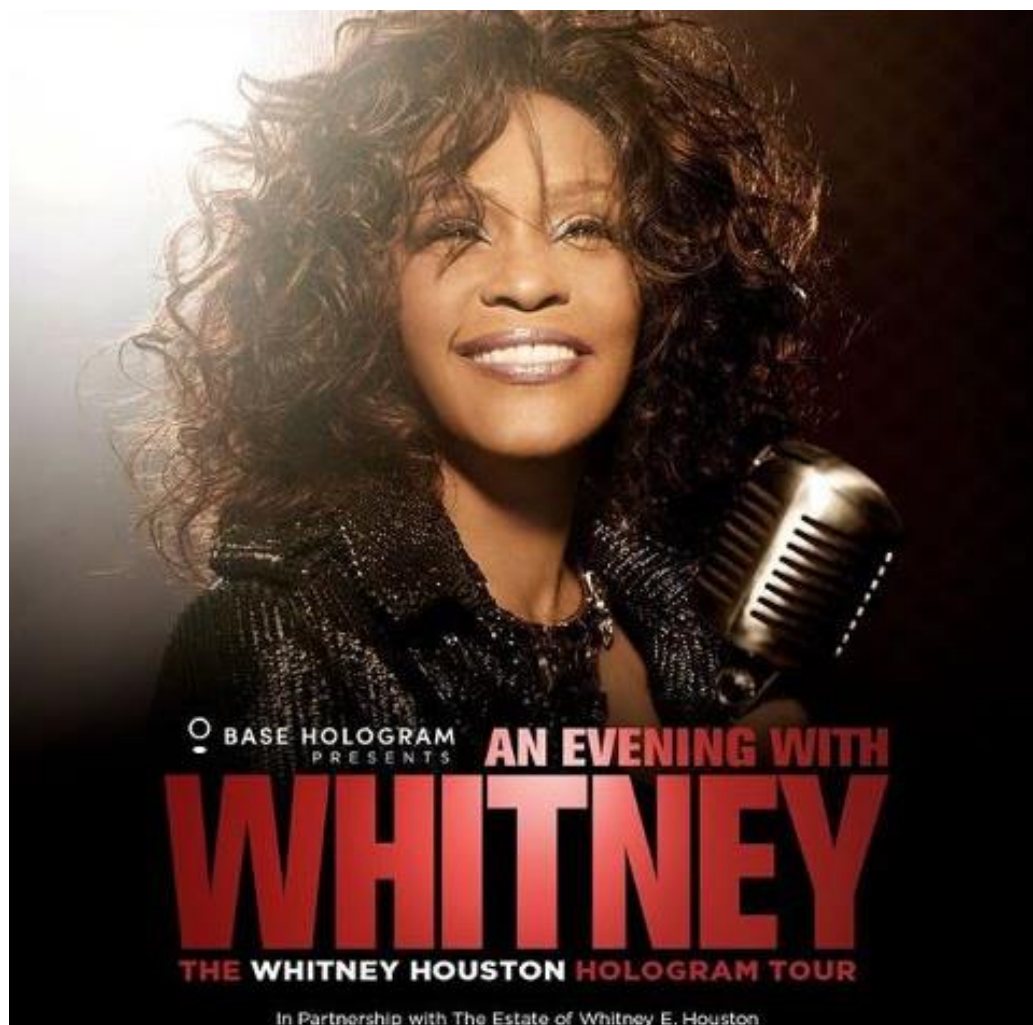
¹⁹³ BASE HOLOGRAM. **In Dreams: Roy Orbison in Concert**. 2019. Disponível em: <https://basehologram.com/productions/in-dreams-roy-orbison-in-concert>. Acesso em: 8 jan. 2020.

Imagem 34 – Frank Zappa no show *Bizarre World of Frank Zappa*, em Long Island, NY, EUA



Fonte: *Rolling Stone*. Crédito de Bryan Weber Fotografia.¹⁹⁴.

¹⁹⁴ GROW, Kory. 'Bizarre World of Frank Zappa' Hologram Tour Not So Bizarre After All. **Rolling Stone**. [S. l.], 25 abr. 2019. Disponível em: <https://www.rollingstone.com/music/music-live-reviews/frank-zappa-hologram-tour-review-827195>. Acesso em: 27 ago. 2019.

Imagem 35 – Cartaz da turnê *An evening with Whitney*

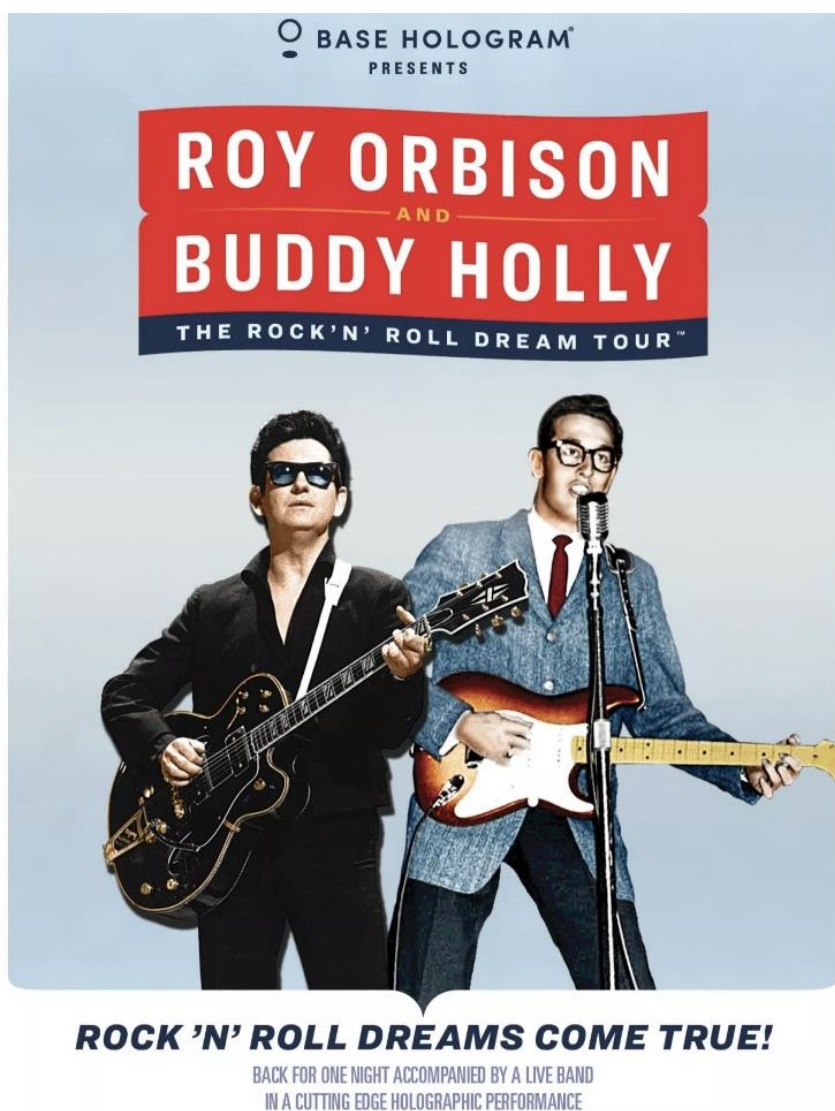
Fonte: Base Hologram, divulgação.¹⁹⁵

As apresentações/performance neste uso e no anterior, aparentemente, utilizam as mesmas técnicas de projeção, ao trazer à vida os artistas falecidos, mas diferem ao direcionar para distintos públicos/plateias seus espetáculos – umas acontecem em auditórios outras em festivais/grandes espaços. Outras diferenças se encontram na produção da imagem do artista quando na construção do *avatar*, tanto em relação à luminosidade, profundidade e demais questões técnicas, quanto à sensação de presença.

¹⁹⁵ WHITNEY HOUSTON.COM. **An evening with Whitney**: the Whitney Houston hologram tour. 2019. Cartaz de divulgação da Base Hologram. Disponível em: <https://www.whitneyhouston.com/tour/an-evening-with-whitney-the-whitney-houston-hologram-tour>. Acesso em: 8 jan. 2020.

Outro movimento da indústria do entretenimento, dentro do mesmo nicho, enquadrado nesse tipo de uso veio à tona em 2019. A união de artistas mortos em torno da técnica holográfica de retorno no palco ao vivo aparece. A anunciada turnê *Roy Orbison and Buddy Holly Rock 'n' Roll Dream Tour*¹⁹⁶, ocorrida em setembro 2019, nos Estados Unidos e na União Europeia, em outubro do mesmo ano, trouxe no anúncio Roy Orbison e Buddy Holly nas apresentações (Imagem 36).

Imagem 36 – Cartaz da turnê de Roy Orbison e Buddy Holly



Fonte: KCStudio/Base Hologram, divulgação.¹⁹⁷

¹⁹⁶ BASE HOLOGRAM. **Roy Orbison & Buddy Holly: the rock 'n' roll dream tour**. 2019. Disponível em: <https://basehologram.com/productions/roy-orbison-buddy-holly-the-rock-n-roll-dream-tour>. Acesso em: 28 ago. 2019.

¹⁹⁷ MUSIC Legends Reunite on the Holographic Rock 'N' Roll Dream Tour. **KC Studio**. [S. l.], 7 nov. 2019. Disponível em: <http://kcstudio.org/music-legends-reunite-on-the-holographic-rock-n-roll-dream-tour>. Acesso em: 8 jan. 2020.

Dessa forma, a “morte” dos artistas refaz laços (também econômicos) entre parceiros – artista, público e indústria. Trata-se de uma contínua exploração dos direitos de imagem e obra. Muitos são os exemplos de artistas conhecidos da indústria musical que, após morrerem, tiveram lançados álbuns póstumos e outros produtos, com marketing direcionado para coleções especiais e/ou gravações inéditas. Uma prática que, apesar de conhecida do mercado junto à produtores e familiares dos falecidos, em função das possibilidades técnicas, também vai se alterando junto aos artistas vivos, como observamos com o ator Robin Williams, que deixou documento sobre o uso da sua imagem¹⁹⁸.

Um caso específico de 2020 se destaca: David Bowie gravou nos anos 1990, em Londres, no Blue Sky Studio, com o amigo e especialista em holografia Prof. Martin Richardson, da Montfort University, imagens que deram origem a uma ilusão em 3D para seu álbum *Hour*. O produto final foi usado em imagens para o disco, mas o filme em vídeo permaneceu armazenado na universidade, em Leicester, e cenas inéditas nunca haviam sido revelado até o presente momento.¹⁹⁹ Um show imersivo e um filme estão entre os produtos.

Desta forma, nosso olhar para as representações das imagens de artistas/cantores que já morreram, através de projeções em 3D – chamadas também de hologramas – em palcos de shows de música ao vivo, não é isolado. Verificamos que, nos últimos anos, algumas apostas nesse sentido foram realizadas na indústria do entretenimento nacional e internacional e que o avanço tecnológico para a viabilização e a construção de apresentações com essas características é um indicativo importante de uma **categoria imagética de estudo** a ser explorada para além do viés técnico.

Os pesquisadores Richardson e Wiltshire (2018, p. 297, tradução nossa), especialistas em princípios e técnicas de hologramas, esclarecem que “A holografia ainda é um meio de gravação relativamente jovem, muito mais jovem do que a fotografia, e que suas limitações teóricas ainda não são totalmente compreendidas”.²⁰⁰

¹⁹⁸ ROBIN Williams restringe uso de sua imagem até 25 anos após sua morte. **Veja:** Rio de Janeiro, 31 mar. 2015. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/entretenimento/robin-williams-restringe-uso-de-sua-imagem-ate-25-anos-apos-sua-morte>. Acesso em: 28 ago. 2019.

¹⁹⁹ HAKIMIAN, Rob. 'Lost' David Bowie Film Set For Showing. **The Quietus**. [S. l.], 8 jan. 2020. Disponível em: <https://thequietus.com/articles/27621-david-bowie-lost-film-30mm-hologram>. Acesso em: 16 jan. 2020.

²⁰⁰ Do original: Holography is still a relatively young recording medium, much younger than photography, and its theoretical limitations are not yet entirely understood.

Para os autores trata-se de uma ferramenta capaz de promover fantasias nunca vistas, para além da representação da realidade. Aparentemente, a fronteira desse tipo de imagem diante dos olhos, impacta na percepção. Dessa forma, parece-nos haver nessa forma de representação – hologramas – algo importante a ser analisado. São imagens digitais que não estão mediadas por telas, como no cinema e na televisão, mas que ao vivo, em um palco, apesar de fatores técnicos limitantes, provocam uma presença com uma potente carga simbólica. Algo que pode ser observado ao longo da história, com o desenvolvimento/surgimento de diferentes tecnologias.

Por isso, para além da questão capital-financeira ligada ao setor e da complexa programação digital envolvida, interessa-nos investigar, em linhas gerais, de que forma as imagens holográficas de artistas mortos em shows ao vivo acionam e fundem percepções visuais e apontam para um fenômeno imagético em construção/contemporâneo que podem reconfigurar a lógica da morte.

4 A VIDA DOS ARTISTAS MORTOS NOS PALCOS AO VIVO

Este capítulo está dividido em dois momentos de investigação analítica: uma **primeira seção**, que traz análises em segundo grau, com descrições e primeiras considerações sobre os materiais das gravações/vídeos dos cinco shows de artistas projetados em hologramas, tendo como base uma 1.^a proposta de processo de modelização de hologramas de artistas mortos. E uma **segunda seção**, que traz a análise participante/em primeiro grau do show ao vivo da turnê de Roy Orbison e Buddy Holly, com apontamentos e impressões baseadas em eixos de observação que levam a considerações importantes acerca da percepção da imagem holográfica do artista no palco ao vivo. Para auxiliar na visualização e entendimento das descrições, trabalhamos com imagens compostas por *frames* numerados, com correspondências no corpo do texto.

4.1 As representações dos artistas mortos nas gravações em vídeo

Por meio dos estudos dos autores que trouxemos nos capítulos anteriores e baseados nas características do nosso objeto, realizamos análises de cinco vídeos disponíveis *online* de apresentações gravadas de shows de música que ocorreram ao vivo e contaram com projeções holográficas de artistas mortos: a) **Tupac Shakur**, em 2012, no Coachella Festival, em apresentação que, além de única e em festival, foi a performance que mais se destacou como uma inovação no formato de projeção holográfica de artistas mortos sendo uma novidade na época, e referência até a atualidade; b) **Cazuza**, em 2013, em show holográfico ao vivo no Brasil, em que analisamos o *clip* de uma música; c) **Michael Jackson**, em 2014, em apresentação única no Billboard Music Awards, ocorrida em um teatro, para plateia selecionada e televisionada, com uma interação de palco diferenciada; d) **Ronnie James Dio**, realizada no 28.^o Pollstar Awards, em 2017; e e) **Frank Zappa**, em turnê realizada em 2019, quando passou por Rochester, NY, Estados Unidos.

Os critérios de escolha para os cinco vídeos foram baseados em suas semelhanças e diferenças. Como pontos semelhantes, todos foram realizados perante um público amplo, apresentaram, aparentemente, variações da mesma técnica de projeção – *pepper's ghost* – e “trouxeram à vida” um artista falecido, ganhando ampla cobertura da mídia no tempo de seu lançamento. Como pontos divergentes,

destacamos os diferentes gêneros musicais e públicos/enquadramentos (um em festival de música, um em um show/homenagem no Brasil, dois em cerimônias de premiação e um em turnê) e os aspectos culturais (um cantor brasileiro, quatro estadunidenses). Além disso, dois foram coletados em canais oficiais das produtoras, um em canal oficial de artista vivo participante da performance e um aleatoriamente, um em canal póstumo ativo dedicado ao artista e um em uma postagem aberta de um espectador no YouTube. A amostra escolhida não é exaustiva, mas suficiente para identificar e discutir o fenômeno neste primeiro momento de observação em segundo grau – tendo em vista as fases da pesquisa. Trabalhamos, ainda, com uma crescente cronológica: 2012, 2013, 2014, 2017 e 2019.

Cabe ressaltar que foi a partir de uma análise-piloto da apresentação holográfica do vídeo gravado de Ronnie James Dio – incluída aqui de forma revisada – que desenvolvemos uma primeira proposta de esquema de formulação de estratégia analítica de imagens holográficas (Imagem 37), no intuito de verificar de que forma as projeções holográficas de artistas falecidos reconfiguraram a lógica da morte e não somente criam a oportunidade de ver/sentir o ídolo mais uma vez.

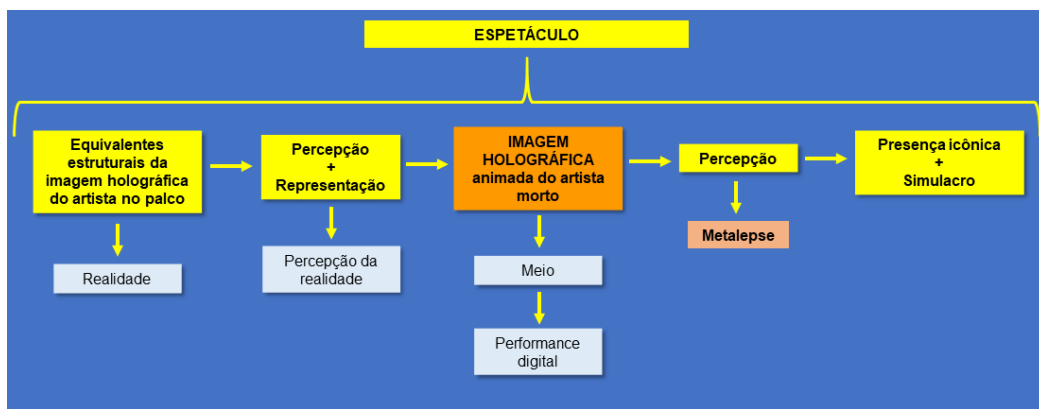
Neste primeiro momento, baseados em Villafañe (2006) e em sua teoria de modelização, nos propusemos, então, a olhar o nosso objeto partindo da premissa de que toda a imagem possui um referente na realidade, independentemente do meio. Ou seja, **percepção** e **representação** visual balizam a engrenagem modelizadora: a obtenção da imagem, que seria o que o autor chama de pré-icônico, oriunda de uma **construção holográfica da realidade**, está atrelada à captação do que há de mais relevante no imaginário coletivo relacionado ao artista para ser transferido para aquela imagem em movimento. Elencamos nessa esfera, desde o som da voz até os detalhes da animação do avatar digital no que tange a vestimentas, trejeitos e gesticulações e a história presente no imaginário, que buscamos em suas sínteses artístico-biográficas. Isso está ligado ao que o autor chama de **operação de seleção, abstração e síntese**, uma extração de elementos ou traços pertinentes de acordo com a intenção do emissor, que se traduz em **reconhecimento** (que seria o sucesso deste primeiro momento).

Partindo para um segundo momento do esquema modelizador, no que tange a representação, já estaria implícito o **equivalente estrutural de realidade** – o artista já esteve vivo. Ele é/foi real (não foi inventado) e está traduzido visualmente na

estrutura real/de um mundo real. Trata-se de uma questão perceptiva objetiva, modelizadora de um **elemento real** e que pode ser **identificado por observação**.

A análise da tríade de Belting (2015), imagem, meio e corpo, no espaço do show/performance liga-se ao propósito da imagem e a determinantes que não são icônicas, mas que resultam em uma **presença** (ou ausência visível), uma vez que é justamente a troca simbólica que acontece ali que a constitui enquanto presença icônica.

Imagem 37 – 1.ª proposta de processo de modelização de hologramas de artistas mortos



Fonte: Elaborado pela autora (2019).

Os avatares holográficos dos artistas dos shows selecionados geralmente são apoiados em modelos digitais animados baseados nos cantores. Ou seja, gravações em vídeo ou filmes foram usadas como referência, mas não são vistas no palco. Dentro da classificação de usos que atribuímos em capítulo anterior, eles se encontram em: *uso para performance holográfica ao vivo única e uso para performance ao vivo em turnês artístico-musical e/ou shows*. Para nós, isso leva ao argumento de Debray (1992) de que a imagem é um substituto da morte, um passo adiante, mas também ecoa a tese de Baudrillard (1996a) de que um simulacro de algo pode efetivamente substituir o original de maneira satisfatória. Poderia haver, no entanto, questões técnicas para essa substituição pois os artistas em questão não deixaram para trás as versões pré-gravadas em animação 3D de suas performances prontas para serem usadas como base para efeitos de palco e a edição de clipes de vídeo seria limitada. Por outro lado, nos leva também para a questão de que a substituição satisfatória do original também é um ponto delicado quando esbarramos com um possível estranhamento. Algo que comprometeria a metalepse, e parte da

construção da modelização. Diante disso, aprofundamos as pesquisas para abranger tais questões e buscar mais elementos dentro do objeto em si. Vamos às análises dos materiais selecionados.

4.1.1 Observação em vídeo do holograma de Tupac Shakur

Em pesquisa sobre o cantor e ator estadunidense Tupac Shakur²⁰¹ (Lesane Parish Crooks), destacamos que o seu falecimento ocorreu em 1996²⁰², após ficar dias em coma depois de ter sofrido tiros oriundos de uma suposta briga entre gangues. Deixou um legado musical influente aos 25 anos. Foi um *rapper* que incorporou a estética do *gangster-rap* dos anos 1990 e que na morte se tornou um ícone simbolizando uma luta nobre. De acordo com o site *Biography* ([2014]), o artista contabiliza 75 milhões de álbuns vendidos, sendo um dos artistas mais vendidos de todos os tempos. O mesmo site revela que Tupac começou a sua carreira musical como um rebelde, com uma causa para articular as dificuldades e injustiças sofridas por muitos afro-americanos. E, que a sua maior batalha era, às vezes, consigo mesmo. Em artigo na *Rolling Stone*, Powell (1996) relatou na época que Shakur, cujas canções frequentemente detalhavam a miséria, o desespero e a violência da vida no gueto, cresceu como uma criança problemática e sensível, vivendo com sua família sempre se mudando de comunidade. “Junto com seus álbuns vendidos e milhões de seguidores, o *rapper* muitas vezes foi criticado em sua vida profissional por seu comportamento nos bastidores”²⁰³ (POWELL, [1996], tradução nossa). Isso porque, foi preso diversas vezes e sofreu processos outras tantas.

A morte de Shakur é rodeada de teorias conspiratórias, uma vez que o caso nunca foi solucionado/resolvido. Existem especulações, inclusive, de que ele teria fingido a sua morte e que estaria vivendo em segredo em algum lugar. Curiosamente, no disco *Life Goes On*, Tupac fez um *rap* sobre o seu funeral e a sua música "I Ain't Mad at Cha" foi lançada dois dias depois que ele morreu. Desde a morte do *rapper*, “avistamentos” já vieram à tona. No entanto, nenhuma prova concreta. O corpo, a

²⁰¹ EDITORES DA BIOGRAPHY.COM (ed.). **Biografia de Tupac Shakur**. 2014. Disponível em: <https://www.biography.com/musician/tupac-shakur#citation>. Acesso em: 2 out. 2019.

²⁰² POWELL, Kevin. Tupac Shakur: 1971-1996. **Rolling Stone**. [S. l.], 31 out. 1996. Music News. Disponível em: <https://www.rollingstone.com/music/music-news/tupac-shakur-1971-1996-91045>. Acesso em: 2 out. 2019.

²⁰³ Do original: Along with his million-selling albums and massive following, the rapper had often come under fire in his professional life for his offstage behavior.

princípio, foi cremado. Mas, a apresentação de Tupac Shakur, em 2012, no encerramento do 13.º Coachella Festival, trouxe à tona por meio da imagem de holograma, após dezesseis anos, anseios e questões, e pode ser considerada um marco, tanto para a renovação das imagens relacionadas aos hologramas quanto de como o entretenimento se apropria de técnicas para mover a indústria usando as frágeis fronteiras do pós-morte.

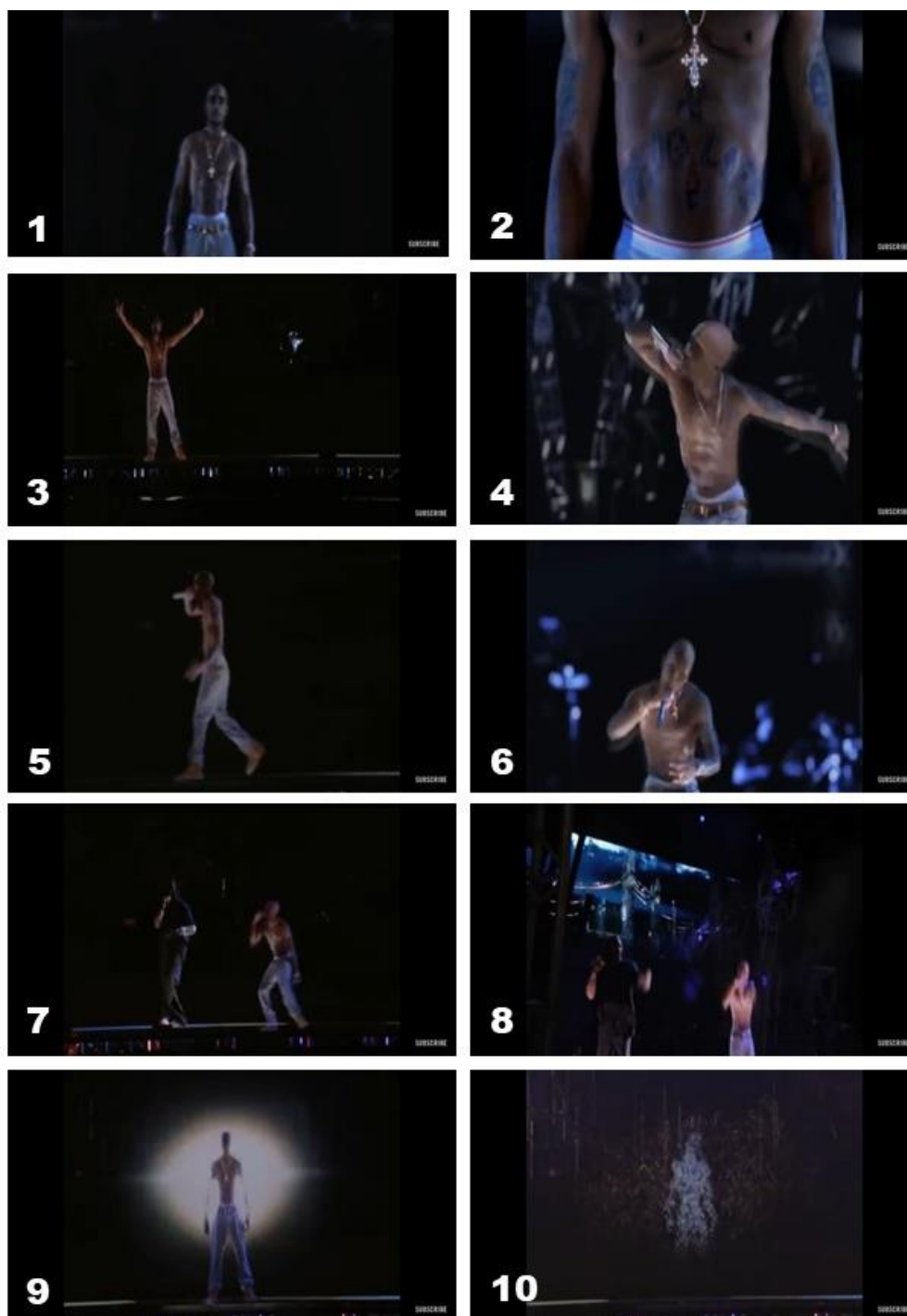
O artista falecido dividiu o palco com o *rapper* Snoop Dogg e a banda de apoio ao fundo. Juntos, eles interpretaram três músicas: *Come With Me*, *Gangsta Party* e *Hail Mary*. Um vídeo de 5 minutos publicado no canal do Youtube de Snoop Dogg²⁰⁴ sintetiza a performance. Separamos alguns frames para ambientar o momento, na Imagem 38. Ao assistirmos, verificamos que a câmera é posicionada de frente para o palco. No início da apresentação, a tela está escura. Em movimento, a câmera começa a captar Tupac, indo da cabeça até a cintura. Mostra ele em plano americano (Frame 1) e foca em seu peito e abdômen, detalhando uma corrente com crucifixo no pescoço e suas tatuagens (Frame 2). Sem camisa, ele veste uma calça branca que evidencia parte do elástico de sua roupa íntima e um cinto com fivela. Em seguida, é mostrada uma cena aberta do palco (Frame 3) enquanto a música começa a ser executada. Nesse momento, o cantor se move, pronuncia o nome do festival, para a reação do público – que não vemos, só escutamos ovacioná-lo (Frame 4). O show acontece à noite, as luzes do palco são pontuais, quase que totalmente apagadas, e o *rapper* aparece em primeiro plano, em um cenário que propõe um fundo escuro, onde ocasionalmente há algum brilho luminoso através do corpo holográfico. O artista segue cantando e se movimentando. Aparentemente, desde o lugar de origem de onde apareceu, percebemos que ele consegue se mover, 1 metro para cada lado, aproximadamente (Frame 5).

À medida que a performance avança, as músicas são intercaladas com chamadas para o público, até que chega a um dueto com Snoop Dogg (Frame 7). Há uma continuidade de ligação entre elas e o músico não desaparece e volta em nenhum momento. A posição da câmera permanece constante, de frente para o palco. Além disso, há um momento de interação, em que os *rappers* realizam movimentos ao mesmo tempo (Frame 8), trocam “reações”. No final, Snoop Dogg se retira e Tupac

²⁰⁴ Vídeo disponível no canal oficial do artista Snoop Dogg no YouTube. Disponível em: <https://youtu.be/TGbrFmPBV0Y>. Acesso em: 18 abr. 2018. Holograma produzido pela Digital Domain Company.

volta ao ponto de origem centralizado no palco e desaparece em uma “nuvem de fumaça”, borrão e luz (Frames 9 e 10).

Imagem 38 – Frames da apresentação de Tupac Shakur no festival de Coachella (2012)



Fonte: Capturas de tela a partir de TUPAC hologram Snoop Dogg and Dr. Dre Perform Coachella Live 2012 (2012).²⁰⁵

²⁰⁵ TUPAC Hologram Snoop Dogg and Dr. Dre Perform Coachella Live 2012. Direção de Dr. Dre. Índio: Digital Domain, 2012. Son., color. Snoop Dogg and 2pac perform at Coachella 2012 with Dr.

Algumas impressões iniciais gerais que ressaltamos desse material são que a imagem do artista foi moldada para esse momento levando em consideração muito de seu passado, suas apresentações anteriores, desde a escolha do repertório, até a forma de interação e figurino.

Apesar de sabermos que a apresentação realmente aconteceu no festival, impactou e repercutiu até o presente, cabe salientar que o vídeo gravado e disponibilizado em plataforma *online* pode ser considerado um videoclipe: houve uma direção de imagem e uma edição. No nosso entender isso se deve a possíveis falhas que poderiam aparecer, que foram realizadas no intuito de que não ficassem visíveis ao espectador/observador em geral (nos parece mais conveniente chamar de espectador do que observador neste momento). O fato de termos somente o palco sendo transmitido, com um enquadramento de câmera que segue o holograma o tempo todo e o centraliza na tela, quase sem planos gerais reflete isso e faz com que tenhamos a sensação de que, pela filmagem, estruturas para criar presença não existem para quebrar a ilusão e que o artista está realmente ali.

Na performance de Tupac, portanto, se notam três momentos. O primeiro se relaciona à percepção e à representação. Por exemplo, se percebe que quando o artista aparece no palco ele é “realmente” a representação dele – por exemplo: não é um desenho animado, não está voando, não está vestido de mulher. E, proporcionalmente, em relação ao contorno do palco e ao fundo, está bem delineado. Fatores como iluminação e sincronia sonora são imprescindíveis e, neste caso, se encaixam sem problemas. Tais questões são de suma importância para que a imagem holográfica se consolide junto a um público ao vivo. Esse momento acontece no primeiro terço da apresentação, representado na Imagem 38, nos frames de 1 a 6.

Não podemos deixar de fazer a comparação da imagem do artista quando ele estava no auge, com a imagem que foi representada no holograma.

Imagem 39 – Reproduções de imagens de Tupac Shakur vivo e em holograma



Fonte: 1 – Reprodução do site The Source.²⁰⁶ 2 – Reprodução via Digital Domain.²⁰⁷

Por meio da Imagem 39, temos como verificar algo em torno da autenticidade corporal do músico, que neste caso, demonstra grande semelhança. O recurso de iluminação aparece como aliado do controle de presença, tanto na própria imagem projetada do músico, quanto no palco como um todo.

O segundo momento que destacamos, portanto, é quando se inicia o dueto com o Snoop Dogg (Imagem 38; Frame 7). Eles ficam cerca de 2 metros de distância e interagem tanto um com o outro quanto com a plateia. Há uma intensificação da interação que permite com que a percepção da imagem seja levada para o estado de metalepse: o envolvimento com o show já aconteceu nos primeiros minutos, as pessoas já se acostumaram com a presença de Tupac. A entrada de Snoop Dogg somente reafirma o quão real ele pode ser, uma vez que lado a lado eles não destoam – isso levando em consideração que temos um jogo de luz. Mas, aproximadamente aos 3 minutos e 59 segundos, a câmera muda de posição e evidencia um ângulo que

²⁰⁶ MAZUMDER, Debashis. Art is Life: Interview with the artist behind the Tupac's most iconic tatoos. **The Source**. [S. l.], 16 jun. 2017. Disponível em: <https://thesource.com/2017/06/16/art-life-interview-artist-behind-tupacs-iconic-tattoos>. Acesso em: 4 out. 2019.

²⁰⁷ DIGITAL DOMAIN. **Virtual Tupac**. 201-. Disponível em: <https://www.digitaldomain.com/work/virtual-tupac>. Acesso em: 4 out. 2019.

não favorece a imagem do holograma – mostrando que se trata de uma projeção (Imagem 38; Frame 8). Ou seja, nos parece que quem está posicionado não centralizado no palco, percebe a estrutura para a criação da presença do *rapper*. Depois, muito rapidamente, o enquadramento volta para uma posição frontal e os artistas cantam mais alguns segundos. Snoop Dogg então se retira e Tupac Shakur se coloca no centro e “desaparece” (Imagem 38; Frames 9 e 10). Em nenhum momento o público é mostrado.

4.1.2 Observação em vídeo do holograma de Cazuzu

Resgatamos inicialmente a biografia de Cazuzu. Nascido em 1958, no Rio de Janeiro, Brasil, foi filho único de um produtor fonográfico e da cantora Lucinha Araújo, por isso, cresceu no meio artístico.²⁰⁸ Seu nome de batismo era Agenor de Miranda Araújo Neto. Durante os anos 1990, consagrou-se com o estilo *pop rock*. Estudou em escolas tradicionais e chegou a iniciar a faculdade de Comunicação no Rio de Janeiro, mas não concluiu. Foi para os Estados Unidos em 1979, onde cursou fotografia. No ano seguinte, voltou ao Brasil e começou a participar de um grupo de teatro. Em seguida, em 1981, foi indicado pelo produtor e músico Léo Jaime, para compor a banda “Barão Vermelho”, que na época, estava ainda se formando. Assumiu os vocais e, até 1984 permaneceu no grupo, imprimindo a sua voz e as suas performances, que eram verdadeiros reflexos de libertação, em diversos sucessos da banda no período.

Frazão ([2019?]) conta que foi em 1985 que Cazuzu iniciou a sua carreira solo, gravou seu primeiro álbum “Exagerado”, e descobriu ser portador do vírus HIV. Por isso, em 1987 foi para os Estados Unidos para tratamento. Segundo informação do site oficial mantido para o cantor,²⁰⁹ ao voltar, gravou o disco “Ideologia, que vendeu meio milhão de cópias. “Na contracapa, mostrou um Cazuzu mais magro por causa da doença, com um lenço disfarçando a perda de cabelo em função dos remédios. No seu conteúdo, um conjunto denso de canções expressou o processo de maturação do artista” (ARTE... [201-]).

²⁰⁸ FRAZÃO, Dilva. Cazuzu: Cantor e compositor brasileiro. **EBiografia**. [S. l.], 4 abr. 2016. Disponível em: <https://www.ebiografia.com/cazuzu/>. Acesso em: 8 out. 2019.

²⁰⁹ ARTE longa, vida breve. **Cazuzu**. [201-]. Disponível em: <http://cazuzu.com.br/event/arte-longa-vida-breve/>. Acesso em: 8 out. 2019.

Suas composições tratavam tanto do contexto social quanto de seu íntimo – assim como as suas performances no palco. O espetáculo “Ideologia”, oriundo do disco, foi dirigido por Ney Matogrosso. “Substituí a catarse das performances anteriores por uma postura mais contida no palco. Tal contenção, porém, não o impediu de exprimir sua verve agressiva e escandalosa num episódio que causou polêmica. Cantando no Canecão, no Rio, cuspiu na bandeira nacional que lhe fora atirada por uma fã” (ARTE... [201-]).

Outro álbum, lançado no início de 1989, já no final de sua vida, “Cazuza ao vivo – o tempo não pára” chegou ao índice de 560 mil cópias vendidas na época. Vale destacar que:

Reunindo os maiores sucessos do artista, trouxe também duas músicas novas que estouraram: “Vida louca vida”, de Lobão e Bernardo Vilhena, e “O tempo não pára”, de Cazuza e Arnaldo Brandão. Esta – título do trabalho – condensou, numa das letras mais expressivas de Cazuza, a sua condição individual, de quem lutava para se manter vivo, com a do povo brasileiro (ARTE... [201-]).

Salientamos também que, de acordo com o site oficial mantido pela família, ele foi a primeira personalidade brasileira a declarar publicamente ter HIV. Frazão [2019] detalha essa ocasião:

Em fevereiro de 1989, Cazuza declarou publicamente que era portador do vírus da AIDS. Nesse mesmo ano lançou seu último álbum “Burguesia”. Ao receber o Prêmio Sharp de Melhor álbum para “Ideologia” e de Melhor Canção para “Brasil”, compareceu à premiação, numa cadeira de rodas, já bastante debilitado pela doença (FRAZÃO, [2019]).

Cazuza faleceu no Rio de Janeiro, no dia 7 de julho de 1990, aos 32 anos. O site History ([2019?])²¹⁰ destaca que, “em nove anos de carreira, Cazuza deixou 126 canções gravadas, 78 inéditas e 34 para outros intérpretes”.

A performance holográfica de Cazuza que trazemos para análise aconteceu em um show em homenagem ao cantor, no GVT Music Live, em 2013, em São Paulo, Brasil. Na ocasião, cinco músicas do espetáculo de mais de 1h, apresentaram a projeção do artista, em um tempo total de cerca de 20 minutos. Separamos a performance de uma música para observação, intitulada “O tempo não pára”, um dos

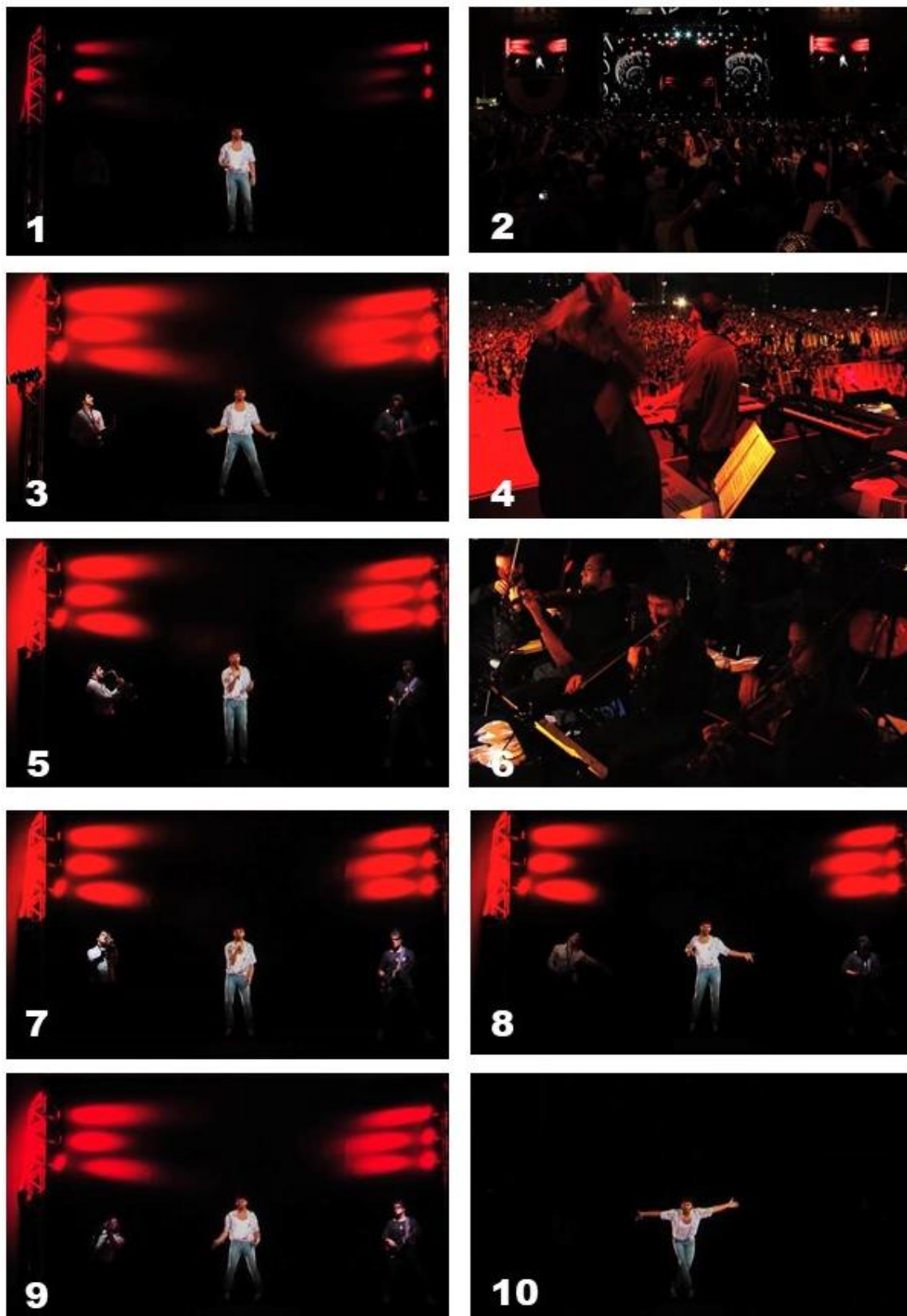
²¹⁰ MORRE o cantor e compositor Cazuza. **History**. [2019?]. Disponível em: <https://br.historyplay.tv/hoje-na-historia/morre-o-cantor-e-compositor-cazuza>. Acesso em: 8 out. 2019.

maiores sucessos de Cazuza, com duração de 5 minutos e 6 segundos, formatada em vídeo publicado no canal oficial da GVT, no YouTube²¹¹.

Antes dos primeiros acordes da música, a voz reconhecidamente de Cazuza anuncia “Essa música é o seguinte, é uma parceria com Arnaldo Brandão e ela fala sobre o tempo. E sobre como o tempo é rei, e sobre como o tempo manda em tudo. O tempo não para”, enquanto na tela aparecem os créditos de patrocinadores, até chegar no título “#VOLTACAZUZA, Pra sempre Cazuza”. Após, a sua representação holográfica já está posicionada de forma central no palco em cenário de iluminação intimista. O instrumental começa a soar e logo ele inicia os primeiros versos (Imagem 40, Frame 1). No momento seguinte, observa-se uma tomada aberta do palco onde é possível visualizar o público e a dimensão do palco (Imagem 40; Frame 2). Dessa perspectiva, vemos que nas duas laterais do palco estão colocados telões que transmitem a imagem do holograma e que a cenografia do espetáculo é composta também por projeções temáticas simples de relógios em movimento. No retorno da imagem para o palco, o trompetista e o guitarrista – que são humanos – um posicionado na esquerda e outro na direita de Cazuza, com distâncias de aproximadamente 2 metros dele, são focalizados por *spots* de luz somente da cintura para cima, enquanto o fundo é trabalhado com a escuridão e contrastes de luz vermelha (Imagem 40; Frame 3). Cortes de imagens para os músicos presentes no palco são realizados, como o tecladista, baixista, maestro e orquestra (Frame 4 e 6). O público volta a aparecer (como por exemplo, no frame 2). O enquadramento do holograma com o trompetista e do guitarrista vai e volta em diversos momentos, mas não há alteração nessa configuração, nem uma busca por interação entre eles. O holograma realiza movimentos em um eixo central, e não se move em nenhuma direção, ou seja, não se desloca. Percebemos que há uma edição de imagens que busca dinâmica para a gravação do material ao vivo. Ao final da apresentação, as luzes são apagadas fazendo com que os músicos de apoio/banda “desapareçam” (Imagem 40; Frame 9), a música acaba e Cazuza, único “iluminado”, coreografa um agradecimento, pronuncia um “Obrigado” (Imagem 40; Frame 10) e desaparece.

²¹¹ #VOLTACAZUZA | Pra sempre Cazuza. Realização de Gvt Music Live. Música: O Tempo Não Para. 2013. Son., color. Disponível em: <https://youtu.be/2ieTgQpziYc>. Acesso em: 16 out. 2018.

Imagem 40 – Frames da apresentação de Cazuza no GVT Music Live (2013)

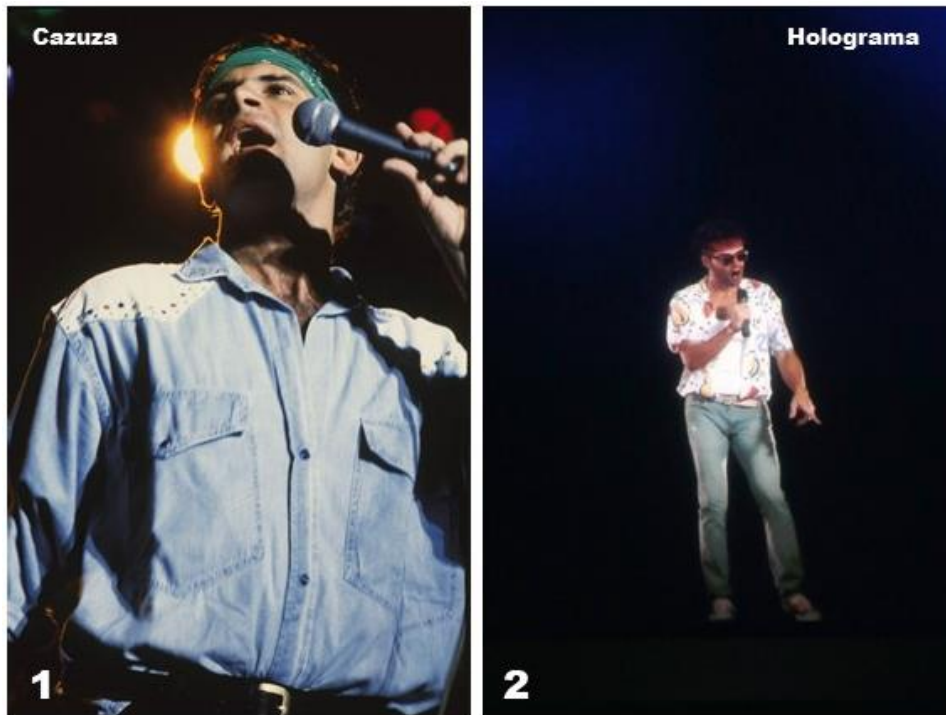


Fonte: Elaborado pela autora por meio de captura de imagem em #VOLTACAZUZA | Pra sempre Cazuza (2013).

O show de Cazuza apresenta um cenário mais elaborado do que o de Tupac Shakur. O cantor holográfico é acompanhado por uma banda de *rock* ao longo da música – a banda que formou a base do show contou com reconhecidos músicos do cenário brasileiro como George Israel (Kid Abelha e parceiro de Cazuza), Nilo Romero (baixista e produtor musical de Cazuza e do show), Arnaldo Brandão (parceiro de Cazuza), Leoni (parceiro de Cazuza), Rogerio Meanda (guitarrista da banda de Cazuza) e Guto Goffi (Barão Vermelho), além de cordas e metais em um arranjo musical orquestral, todos cuidadosamente posicionados no palco. Diante disso, não percebemos a estrutura de projeção por meio do vídeo: quando da visualização do holograma, a posição da câmera é sempre frontal ou ligeiramente diagonal ao palco.

Chama-nos atenção o truque de luzes para “aprimorar a ilusão” ou controlar o efeito de presença do artista no palco: somente o holograma aparece com o corpo inteiro, os músicos que estão próximos dele ficam apenas iluminados do peito para cima. Mas, independentemente disso poder resolver uma parte da ilusão no conjunto do espetáculo, uma questão se diferencia nessa apresentação: a autenticidade corporal do músico no palco. Buscamos uma imagem junto ao site oficial do cantor que pudesse ser comparada com o holograma. Na Imagem 41, é possível perceber que se trata de uma animação estranha que “lembra” o músico. Diríamos que os referentes visuais que ligam a ele, como a forma de vestir e o estilo foram mantidos: ele costumava usar bandana/faixa na cabeça nos últimos anos, camisa e jeans. O reconhecimento de que se representa Cazuza é evidente. Entretanto, não acreditamos que aconteça um nível perceptivo que leve a experiência ao nível metaléptico. Assim, a sua modelização é limitada, uma vez que não acreditamos ter sido possível a eliminação de traços de falsidades para a consolidação da presença por meio da imagem.

Imagem 41 – Reproduções de imagens de Cazuzza vivo e em holograma



Fonte: 1 – Reprodução do site oficial do Cazuzza.²¹² 2 – Fonte: Rolling Stone, crédito de Leandro Martins.²¹³

Dessa forma, acreditamos que, neste caso, a percepção por meio do som, com a voz e o aparato instrumental – sentido que não é aprofundado neste estudo, mas que faz parte da percepção, parece ter mais peso de presença do que a imagem em si – mesmo que Cazuzza interaja verbalmente com o público de forma protocolar, no início e no final da música.

Durante a performance, é quase nulo o contato do cantor com seus companheiros de palco e com o público. É evidente, portanto, o que é real e o que não é no espaço de visualização. A qualidade da animação, em termos técnicos, não é tão sofisticada quanto o exemplo anterior e as inconsistências de proporção, quando comparadas aos membros da banda, são resolvidas justamente com a iluminação. O efeito de presença é apresentado nos diferentes níveis, mas o efeito da metalepse no observador, aparentemente, não atinge a intensidade desejada.

²¹² GALERIA de Fotografias. [201-]. Site oficial do Cazuzza. Disponível em: <http://cazuza.com.br/gallery/fotografia-2>. Acesso em: 8 out. 2019.

²¹³ ANTUNES, Pedro. Cazuzza “ressuscita” como holograma diante de 30 mil pessoas em São Paulo. **Rolling Stone**. 2 dez. 2013. Disponível em: <https://rollingstone.uol.com.br/galeria/cazuza-ressuscita-como-holograma-diante-de-30-mil-pessoas-em-sao-paulo>. Acesso em: 8 jan. 2020.

4.1.3 Observação em vídeo do holograma de Michael Jackson

A biografia do estadunidense Michael Jackson conta com diversas fases e polêmicas. Conhecido como o “Rei do Pop” em seu estrelato, ele nasceu em 1958, no estado de Indiana, e foi o sétimo filho de nove irmãos. Frazão [2019]²¹⁴, descreve que a família de Michael era humilde e que seus pais, trabalhadores comuns, tinham vínculos com a música e tocavam instrumentos musicais. Assim, com influências muito próximas, ele começou a cantar com cinco anos de idade.

De acordo com a biógrafa, a primeira aparição do artista na mídia foi em 1964, com o grupo The Jackson Five, ao lado dos irmãos. “No final dos anos sessenta eles já haviam assinado um contrato [...]. Em pouco tempo, com as suas grandes performances, o grupo alcançou o topo das paradas” (FRAZÃO [2019]). Dois anos depois, Michael se tornou o vocalista e principal dançarino do grupo. O primeiro sucesso musical estourou em 1969: “I Want You Back”. Após, vieram “All be there” e “ABC”. Mudaram-se para Los Angeles por conta do sucesso e projeção mundial. Gravaram 15 álbuns.²¹⁵ Cavalcanti ([2018]) ressalta que, mesmo com enorme concorrência à época, o Rei do *Pop* dominou as décadas de 1970 e 1980.

À frente do Jackson Five, o pequeno e dinâmico Michael foi a voz principal de efervescentes singles de sucesso [...] O potencial comercial dos irmãos Jackson era enorme e Berry Gordy Jr., dono da Motown, percebeu que poderia também lucrar com Michael em carreira solo. [...] A carreira do Jackson Five ia de vento em popa, mas depois da balançada “Dancing Machine” (1974), o momento dos rapazes esfriou. Os irmãos Jackson se desentenderam com a Motown e, ressentidos, deixaram a empresa. Parecia que o destino do clã era terminar no circuito de cabarés, ou então fazer figuração em programas cafonas de televisão. Mas assinaram com a Epic (agora como The Jacksons) e ganharam fôlego. Michael, por sua vez, viu que finalmente chegava a hora de dar o pulo do gato.

No ano de 1979, Michael deixou o grupo iniciou a sua carreira solo. Segundo Frazão [2019], o disco *Off the Wall* vendeu cerca de sete milhões de cópias na época. Três anos depois, em 1982, veio o álbum *Thriller*. O lançamento rapidamente “se tornou um sucesso mundial e viria a ser o álbum mais vendido da história da música. Os vídeos de divulgação de suas músicas, entre elas, *Billie Jean*, *Beat it* e *Thriller*,

²¹⁴ FRAZÃO, Dilva. Michael Jackson: Cantor norte-americano. [S. l.], 13 jun. 2019. **EBiografia**. Disponível em: https://www.ebiografia.com/michael_jackson. Acesso em: 10 out. 2019.

²¹⁵ CAVALCANTI, Paulo. Os 60 anos de Michael Jackson: Os triunfos e as polêmicas da carreira do Rei do Pop. [S. l.], 29 ago. 2018. **Rolling Stone Brasil**. Disponível em: <https://rollingstone.uol.com.br/noticia/os-60-anos-de-michael-jackson>. Acesso em: 9 out. 2019.

exibidos na MTV, foram considerados os melhores clipes de todos os tempos” [FRAZÃO [2019]]. Cavalcanti ([2018]) destaca que quem viu os vídeos dos *hits* pela primeira vez na época “ficou de queixo caído”. E completa, “Em maio de 1983, no especial Motown 25: Yesterday, Today, Forever, Michael Jackson cantou “Billie Jean” e, nesta performance inesquecível, mostrou ao mundo o moonwalk”.

O “moonwalk” virou uma das principais marcas de Michael. Para Cavalcanti ([2018]), com o passo/coreografia de dança que produz uma ilusão de que se está flutuando sobre o palco, “nascia a mítica do Rei do *Pop*. A partir de então, ele fez história, criou uma indústria e mudou a cultura *pop*. Por muito tempo, *Thriller* foi o álbum mais vendido de todos os tempos – recentemente, perdeu o posto para *Greatest Hits*, do Eagles”.

O disco seguinte do artista, *Bad*, vendeu mais de 25 milhões de cópias. Em seguida, ele lançou o livro *Moonwalker* (1988), uma autobiografia. Os lançamentos seguintes venderam menos do que o esperado, apesar de baterem a casa dos 20 milhões.

Na sua vida particular, investiu uma fortuna em um rancho que chamou de “Neverland” (Terra do Nunca – em alusão à história/fábula do Peter Pan, no sentido de que “nunca iria crescer”). Para Cavalcanti ([2018]) esse foi um marco em torno da mitologia que passou a rondar o artista em vida em se tratando de atitudes “esquisitas”.

Ele inovou em lançamentos seguintes como o clipe de “Black and White” rapidamente se tornou uma sensação, apresentando uma nova técnica: o *morphing*. Mas, “a esta altura, Michael Jackson era mais conhecido por seu *status* de celebridade do que por ser um artista de primeira grandeza que havia instituído novas regras para o mundo *pop*”, relata Cavalcanti ([2018]). Cirurgias plásticas, mudança na cor da pele e amizades com menores de idade e acusações de pedofilia eram os assuntos ligados ao seu nome na mídia – fatos e acusações que estão vindo à tona até o presente, como, no documentário *Deixando Neverland* (*Leaving Neverland*, Dan Reed, 2019), que traz os depoimentos de dois jovens adultos que teriam sido abusados por Michael na infância.

O declínio de sua carreira em termos de vendas aparece com mais força em 2001. Neste período ele lançou o disco de inéditas *Invincible*.

o disco saiu um mês depois dos ataques terroristas de 11 de setembro e os Estados Unidos estavam preocupados com coisas mais urgentes. No título, Michael se dizia invencível, mas aquilo mais parecia uma piada sem graça. Jackson lançou seu derradeiro disco em um tempo em que ninguém parecia estar a salvo, quanto mais invencível. *Invincible* só mostrava que o timing de Jackson era o pior possível (CAVALCANTI, [2018]).

Michael se perdeu em dívidas, escândalos e falta de credibilidade na indústria. Sua aparência também era péssima em função das intervenções cirúrgicas frequentes. Sem alternativas, abandonou o rancho de Neverland e passou a viver da caridade de magnatas árabes de origem duvidosa. Entretanto, FRAZÃO ([2019]) descreve que, na incansável busca por retomar o sucesso, uma grande turnê estava sendo preparada e, no dia 5 de março de 2009, Michael Jackson anunciou em Londres a sua volta aos palcos. “O show *This is It*, teria uma série de 50 apresentações com início marcado para 13 de junho, no O2 Arena, em Londres. Infelizmente Michael faleceu nesse interim”. De acordo com Frazão, “seu álbum Michael, lançado no dia 13 de dezembro de 2010, foi um sucesso póstumo que reuniu dez canções inéditas. O disco vendeu três milhões de cópias no primeiro ano” (FRAZÃO, [2019]). Depois, em maio de 2014 foi lançado o seu segundo álbum póstumo, com oito canções inéditas.

A autora relata que, durante a preparação da turnê os produtores observaram ansiedade no artista, que sofreu uma parada cardíaca dia 25 de junho de 2009, em consequência de uma overdose de medicamentos. A morte foi investigada e o médico responsável pelas prescrições foi acusado e condenado por homicídio culposo.

Na apresentação de Michael Jackson, no Billboard Music Awards 2014 (ver Imagem 42), no MGM Grand Garden Arena em Las Vegas, a música performada é *Slave to the Rhythm* e a gravação de vídeo que tivemos acesso, no canal oficial mantido para o artista no YouTube, dura 3 minutos e 57 segundos. A canção faz parte do já citado disco póstumo, lançado no mesmo ano. Nunca foi performada pelo artista em vida.

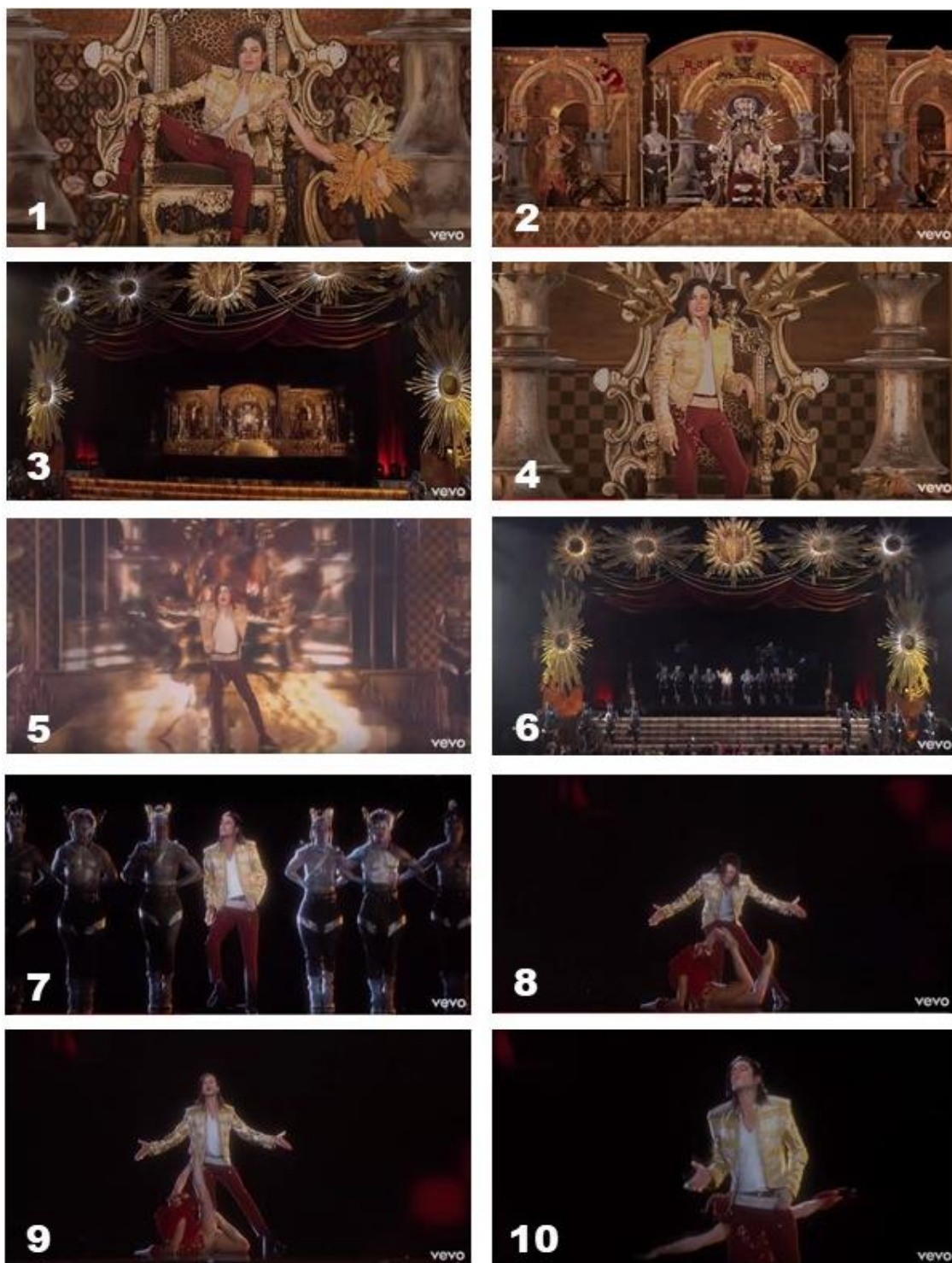
No palco de um teatro, diferentemente das performances analisadas nas gravações anteriores, o show começou com dançarinos reais em frente a uma cortina. É possível, nos primeiros segundos, ver o público sentado. A abertura das cortinas revela bem no centro e ao fundo, a projeção de Michael Jackson, sentado em um trono (Imagem 42; Frame 2). Podemos considerar esse, um primeiro momento da apresentação holográfica. A composição cenográfica da projeção, com mobília, detalhes decorativos alusivos talvez ao Egito, toma toda a extensão do palco, dando

a impressão de profundidade. O artista começa a cantar enquanto outros dançarinos holográficos fazem coreografia na sua volta. Ele se levanta, se move/desloca, desce uma escada projetada e segue cantando (Imagem 42; Frames 3 e 4). Após descer as escadas, na metade do refrão, todo o cenário atrás dele se “despedaça” e some (Frame 5). Ficam no palco somente ele e outros dançarinos, performando coreografia em fundo preto – o que seria um segundo momento. A banda ao vivo de cinco músicos quase não é visível, pois é minimamente iluminada. Outros dançarinos também preenchem a performance, posicionados nas laterais e em primeiro plano do palco (Imagem 42; Frames 6 e 7). Dançarinos entre os corredores da plateia também se apresentaram no momento do show.

Entretanto, uma passagem nos chama atenção aos 2 minutos 10 segundos, aproximadamente. Um momento de Michael com uma dançarina (Imagem 42; Frames 8, 9 e 10). No momento anterior, os dançarinos que estavam interagindo com ele eram hologramas – sabemos disso pois eles somem no ar. Em seguida, somente fica no palco o cantor, em fundo preto com um leve reflexo vermelho bem escuro contrastando. Nesse momento, que dura uns 15 segundos, entra pelo lado esquerdo do observador uma dançarina – ela não “aparece”, ela entra no palco, como se estivesse ali aguardando a sua vez no *backstage*. Ela se move realizando uma coreografia. Os dois se cruzam um primeiro momento em que ela fica na frente dele. Reparamos que nenhum rastro de projeção acontece – não sabemos se ela é projeção ou pessoa. No momento seguinte, o cantor se movimenta para a frente da dançarina, que segue realizando a coreografia no chão. Ele continua cantando posicionado na frente dela e, segundos depois, ela se retira pela lateral do palco da mesma forma que entrou – ela não “some”. Identificamos que na sutileza desse ponto está a percepção da metalepse. O espetaculoso dos momentos anteriores permite com que se entre em um clima intimista e de concentração e imersão.

Com o músico destacado por holofote de luz, sozinho, a cena seguinte, que traz o *moonwalk* (Imagem 43; Frames 11 e 12), no nosso entendimento, por ser um clichê relacionado ao artista, quebra o encantamento e a imersão do momento anterior, deslizando para o estranhamento. O retorno dos dançarinos (Imagem 43; Frame 13) e depois das projeções do cenário de fundo igualmente (Imagem 43; Frames 14 e 15).

Imagem 42 – Frames da apresentação de Michael Jackson (2014) – Parte 1



Fonte: Elaborado pela autora por meio de captura de imagem em Michael Jackson - Slave To The Rhythm (2014).

Imagem 43 – Frames da apresentação de Michael Jackson (2014) – Parte 2



Fonte: Elaborado pela autora por meio de captura de imagem em Michael Jackson - Slave To The Rhythm (2014).²¹⁶

A movimentação do holograma de Michael é constante no palco, uma vez que ele realiza coreografias ao longo de toda a música. O andamento da apresentação é visivelmente roteirizado e não apresenta nenhum momento de interação com o público presente. Poderíamos destacar que a passagem em que acontece um parêntese na música para o *moonwalk* seria essa tentativa de interação – mas é uma impressão. O movimento da câmera deixa a desejar enquanto “observador”, pois aparenta minimizar algum rastro da imagem – que não conseguimos identificar – que pode estar no “fora do quadro”.

O enquadramento da câmera é aberto e frontal e/ou nunca tão detalhado no artista. O brilho da imagem do artista proporcionado pela projeção melhora o efeito geral da presença “aura”, que se intensifica com a minimização de outros elementos,

²¹⁶ MICHAEL Jackson - Slave to The Rhythm. Direção de Jamie King. Produção de Frank Patterson, John Textor, Karen Langford. Realização de Nathan Stoebner. Coordenação de Joseph Davison. Intérpretes: Michael Jackson (hologram). Música: Slave to The Rhythm. Los Angeles: Optimum Productions, Pulse Evolution, Tricycle Logic, 2014. Son., color. Disponível em: <https://youtu.be/jDRTghGZ7XU>. Acesso em: 16 out. 2018.

como a banda e o jogo de luzes com canhões de luz branca que piscam no fundo. Não há dúvidas de que se trata de Michael Jackson, da representação dele. As características básicas são óbvias tanto na vestimenta quanto na forma de se movimentar. O som da voz também deixa isso muito claro. Mesmo assim, imperfeições podem ser percebidas, e a proporção visual do corpo do artista, em alguns momentos, não se encaixa corretamente; o design das feições e a sincronização de Michael com a música são levemente desconfortáveis, deslizando pelo “Uncanny Valley”, conforme definido por Mori ([2012]), no caso de avatares que são quase humanos (Imagem 42; Frame 7). O mesmo ocorre quando comparamos uma imagem de Michael real e do holograma (Imagem 44). As imagens são similares e a representação digital alcança com sucesso a representação do real em fotografia. Entendemos que o estranhamento maior está quando a imagem do artista se encontra em movimento – vide passagem em que Michael está contracenando sozinho com a dançarina e fica, praticamente parado, somente gesticulando e cantando.

Imagem 44 – Reproduções de imagens de Michael Jackson vivo e em holograma



Fonte: 1 – Reprodução do site Rolling Stones. Crédito: Kevin Mazur.²¹⁷ 2 – Captura de imagem a partir do vídeo online analisado (MICHAEL..., 2014).

²¹⁷ TERRON, Paulo. O espetáculo final. **Rolling Stone**. [S. l.], 28 out. 2009. Disponível em: <https://rollingstone.uol.com.br/noticia/this-is-it-transforma-ensaios-de-michael-jackson-em-megashow>. Acesso em: 14 nov. 2019.

Uma diferença fundamental em relação aos shows anteriores observados, foi a reação do público. Enquanto as duas primeiras apresentações ocorreram perante fãs, um público mais frio e mais profissional não pareceu estar muito impressionado com o reviver de Michael Jackson. É também, evidente um senso de aprimoramento técnico sobre o desempenho pioneiro do *rapper*, pois o mais recente holograma representa um cenário de mudança de forma e envolve muitas presenças no espetáculo, sejam elas holográficas ou físicas.

4.1.4 Observação em vídeo do holograma de Ronnie James Dio²¹⁸

Ronnie James Dio (Ronald James Padavona)²¹⁹ foi um cantor, compositor e músico, nascido em 10 de julho de 1942, em Portsmouth, NH, que cresceu em Cortland, NY. Ficou mais conhecido na cena de *heavy metal*, que é lembrado por ter difundido/popularizado o gesto da *mano cornuto*, ou “chifres do metal/rock”. Esteve à frente do grupo Black Sabbath por um tempo e também fundou as bandas *Dio* e *Heaven & Hell*. Trilhou uma carreira de mais de 50 anos até falecer em 16 de maio de 2010, devido a um câncer de estômago.

De acordo com Sisario ([2010]), o músico estreou profissionalmente no final dos anos 1950 com uma banda de *rockabilly* e o seu nome artístico foi uma homenagem a um gangster chamado Johnny Dio. No início dos anos 1970, o seu grupo Elf passou a ser presença regular nos shows de abertura da banda britânica Deep Purple. Assim, em 1975, Dio foi convidado por Ritchie Blackmore, guitarrista do Deep Purple, para cantar em sua nova banda, Rainbow.

Sisario ([2010])²²⁰ aponta que Dio era um purista de *heavy metal* e ressalta: "Dio era conhecido tanto por suas proezas vocais quanto por sua persona de palco mefistofeliana. Ele cantou sobre demônios, desafio e a glória do *rock 'n' roll* com uma voz forte e mesquinha que se transformou em um vibrato bombástico”.

²¹⁸ SPARKS, Karen. Ronnie James Dio. **Encyclopaedia Britannica**. [S. l.], 8 jul. 2019. Disponível em: <https://www.britannica.com/biography/Ronnie-James-Dio>. Acesso em: 1 out. 2020.

²¹⁹ MORRE Ronnie James Dio, ídolo do heavy metal. G1. **Pop & Arte**. [S. l.], 17 maio 2010. Disponível em: <http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2010/05/morre-ronnie-james-dio-idolo-do-heavy-metal.html>. Acesso em: 2 nov. 2018.

²²⁰ SISARIO, Ben. Ronnie James Dio, Rock Vocalist, Dies at 67. **The New York Times**, 16 maio 2010. Music. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2010/05/17/arts/music/17dio.html>. Acesso em 13 nov. 2019.

No Black Sabbath, Dio ficou de 1979 até 1982, substituindo Ozzy Osborne, que tinha sido “demitido”. E, segundo Sisario, ([2010]), ele

[...] voltou brevemente ao Black Sabbath no início dos anos 90, cantando em seu álbum "Dehumanizer", em 1992, e em 2006 começou a tocar novamente com os membros da banda, nomeando o grupo Heaven and Hell após o título do primeiro álbum do Black Sabbath em que ele apareceu. Heaven and Hell fez uma grande turnê e lançou um álbum, "The Devil You Know", em 2009.

Por meio do vídeo *online* disponibilizado pela produtora Eyellusion no YouTube²²¹, com 5 minutos e 14 segundos, tivemos acesso à apresentação gravada ao vivo da música *We Rock*, protagonizada pela representação holográfica de Ronnie James Dio, acompanhado da banda Dio Disciples²²², no 28.º Pollstar Awards. Como anteriormente fizemos, utilizaremos quadros numerados para acompanhar/ilustrar nossas observações/descrições (Imagem 45; Imagem 46).

Em um teatro com palco de dimensões médias, o clima para o início da música é preparado com uma esfera intimista de fumaça e luzes. Os integrantes da banda estão posicionados em ambos e *spots* de iluminação enfatizam as suas presenças quando o primeiro acorde é tocado (Imagem 45; Frame 1). Um outro palco menor, montado mais atrás, é evidenciado quando alguns segundos depois de iniciada a música, Ronnie James Dio em *fade in surge* e começa a cantar – desse palco menor, o cantor encontra-se em boa proporção visual em relação aos demais membros da banda (Imagem 45; Frames 2 e 3). Ele se move, mexe com o microfone, que está em um pedestal, em um vai e volta que desafia o olhar. Há uma sincronia dos gestos, da voz e dos instrumentos.

O holograma do artista é iluminado de forma diferente dos demais elementos do palco – uma luz mais branca, um pouco azulada, realça o artista. Quando a representação imagética de James Dio divide com mais proximidade a tela com os outros membros vivos da banda, reparamos uma certa aura na imagem do holograma, mas não há um rastro maior ou problema de contraste (Imagem 45; Frames 4 e 5). No momento do solo de guitarra, contudo, acontece uma tentativa de interação entre o guitarrista solista e James Dio (Imagem 46; Frame 8). O guitarrista se direciona até

²²¹ RONNIE James Dio Hologram Rocks Pollstar Awards. Intérpretes: Ronnie James Dio. Música: We Rock. [S. l.]: Eyellusion, 2017. Son., color. Ronnie James Dio hologram makes U.S. debut with official DIO band to open annual Pollstar awards ahead of theater and festival tour in late 2017. Disponível em: <https://youtu.be/7eiWahgEnFg>. Acesso em: 2 nov. 2018.

²²² Fundada após a morte de James Dio, com ex-integrantes da Dio – banda que o artista liderava.

o palco menor e fica ao lado do holograma. É muito tênue a linha da realidade entre os dois, pois a proporção e os movimentos são parecidos e visivelmente poderiam nos confundir a ponto de pensar que ambos estão fisicamente ali (Imagem 46; Frame 9). Logo a seguir, o cantor apanha uma faixa do piso e ergue acima da cabeça, com os dizeres: *You Rock Pollstar* (Imagem 46; Frame 10). O guitarrista vira as costas, desce do palco e o show segue. James Dio faz várias vezes o seu gesto tradicional “chifrinhos do *rock*/mano cornuta”. É possível visualizar que ao fundo do pequeno palco, há uma estrutura transparente para projeção. Ao final da apresentação, James Dio desaparece em *fade out*, o palco pequeno se escurece, enquanto os demais espaços seguem iluminados em pontos estratégicos e o show termina com o fechamento das cortinas.

Imagem 45 – Holograma de Ronnie James Dio no 28.º Pollstar Awards, em 2017 – Parte 1



Fonte: Capturas de tela a partir de RONNIE James Dio Hologram Rocks Pollstar Awards (2017).

Imagem 46 – Holograma de Ronnie James Dio no 28.º Pollstar Awards, em 2017 – Parte 2



Fonte: Capturas de tela a partir de RONNIE James Dio Hologram Rocks Pollstar Awards (2017).

Enquanto observadores salientamos que o ponto de visão do palco é sempre frontal. Não são realizadas variações relevantes e/ou enquadramentos de detalhes. Vemos que a montagem cenográfica do palco, no que tange a iluminação é roteirizada para que a “presença” do holograma aconteça. O palco menor, no nosso entender é um artifício para que o campo de percepção seja compreendido com boa proporção visual entre os elementos (formais e subjetivos) e esconda alguma possível borda desfavorável à presença de Dio – algo que é levemente perceptível pela forma de estrutura escolhida.

Na parte atrás de todo o palco, cortinas vermelhas como pano de fundo se confundem com a fumaça de gelo seco aliadas aos canhões de luz nas cores azul e vermelho, e dois postes cenográficos de luz formam uma espécie de clima visual de controle de presença. Dessa forma, não temos dúvidas de que se trata da representação de James Dio, ressurgindo ali, quando a música começa, apesar da

iluminação mais reluzente nele, oriunda da projeção. O reconhecimento e a autenticidade, portanto, ganham mais credibilidade por meio das roupas, da gesticulação, da voz e da presença de palco da imagem. No nosso entender, nessa performance, a percepção e a representação de Dio mostram que o meio equivale ao “como”, ou seja, tanto acontecem buscas por interações dentro do palco como fora dele. Além disso, a troca simbólica é realizada dessa fusão entre a luz da projeção e a ilusão da inexistência do meio para que o artista esteja ali: uma presença icônica.

No momento em que acontece uma “interação” com o guitarrista, no solo da música, acreditamos que estaria acontecendo uma forma de metalepse, pois a percepção deixa de estar em uma área de conforto considerada “normal” e movimentada o cruzamento entre elementos (cantor morto, músicos vivos, palco físico e real estrutural, som, luzes e sombras, cenário e outros). Entretanto, é impossível o cruzamento da fronteira da imagem holográfica, a ilusão é o que acontece e esse momento está diante dos nossos olhos na performance analisada. De toda forma, apesar da autenticidade, da proporção e da sincronia ainda há algo de estranho na imagem, seja na própria imagem de Dio – sua construção enquanto avatar – seja na performance em si, que parece mecânica e não natural – algo do olhar nos leva a isso, da mesma forma. Cabe salientar também, que a movimentação do holograma de Dio é restrita ao pequeno palco, um ou dois passos do eixo central.

Destacamos dois momentos de interação com o público: um em que Dio convida as pessoas a cantarem, aos 2 minutos e 50 segundos, aproximadamente, de forma rápida e protocolar, e quando ele mostra a faixa com o nome do festival. São elementos de aproximação que poderiam auxiliar na experiência, mas que deixam evidente que aquele não é James Dio – é a imagem dele tentando “voltar”. A ilusão dura pouco tempo.

A seguir, colocamos lado a lado as imagens de James Dio em vida e de James Dio em holograma (Imagem 47), em especial para corroborar com a estética e a autenticidade apontadas anteriormente.

Imagem 47 – Reproduções de imagens de James Dio vivo e em holograma



Fonte: 1 – Reprodução do site *NYTimes*²²³. Crédito: Ethan Miller/Reuters. 2 – Reprodução do site *Pollstar*²²⁴.

4.1.5 Observação em vídeo do holograma de Frank Zappa

Frank Vincent Zappa, conhecido como Frank Zappa, nasceu em 21 de dezembro de 1940, Baltimore, Maryland, EUA e faleceu em 4 de dezembro de 1993, Los Angeles, Califórnia. Foi um compositor, guitarrista e satirista ativo entre 1960 e 1980. O artigo “Frank Zappa Biography”, originalmente publicado em 2 de abril de 2014, revela que foi na adolescência que Zappa começou a tocar bateria e violão, evoluindo exponencialmente, sendo que ao final do ensino médio, já estava escrevendo e compondo arranjos para a orquestra da escola (FRANK... [2019]). Em seguida ele se tornou músico profissional.

²²³ SISARIO, Ben. Ronnie James Dio, Rock Vocalist, Dies at 67. **The New York Times**. New York, 16 maio 2010. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2010/05/17/arts/music/17dio.html>. Acesso em: 19 nov. 2019.

²²⁴ RENDON, Francisco. APA Signs Hologram Producer Eyellusion Worldwide. **Pollstar**. EUA, 11 ago. 2018. Disponível em: <https://www.pollstar.com/article/apa-signs-hologram-producer-eyellusion-worldwide-136666>. Acesso em: 19 nov. 2019.

Charles Shaar Murray ([2019])²²⁵ lembra que o artista se dedicou a perturbar a hipocrisia e as pretensões políticas da época com a sua expressão. Suas características artísticas e musicais eram de primeira linha, sendo um compositor de orquestra contemporâneo, além de líder de banda de *rock*, com preferências que o autor descreve como “esotéricas” do *rock’n roll* e do *blues*. Zappa foi considerado um inovador produtor de discos, precursor de técnicas do *hip hop*. E mais:

um dos principais improvisadores de guitarra elétrica de uma geração que incluía Jimi Hendrix, Eric Clapton e Jeff Beck. Um dos grandes polímatas da era do rock que, sem dúvida, possuía uma gama mais ampla de habilidades e interesses do que qualquer um de seus colegas, ele era um pós-modernista instintivo que demoliu as barreiras e hierarquias que separam a “alta” e a “baixa” cultura (MURRAY, [2019], tradução nossa)²²⁶.

Murray conta que o primeiro lançamento de Zappa, com o disco *Freak Out!* (1966), no conjunto The Mothers of Invention, foi influência direta no clássico álbum *Sgt. Pepper’s Lonely Hearts Club Band*, do grupo The Beatles. De acordo com Murray ([2019]) o artista era viciado em trabalho e os mais de 60 álbuns que lançou em seus 30 anos de carreira mostram isso. Nos anos 1970, após o álbum *Rats* (1969) que misturava *jazz* e *rock*, Zappa apostou em álbuns instrumentais, orquestrais, com improvisações, sintetizadores e sequenciadores.

Segundo os editores da Biography (FRANK..., [2019], tradução nossa), a carreira de Zappa, tanto em grupo quanto pessoal, teve um ápice e uma tragédia.

Com sua reputação estabelecida, eles ganharam seguidores europeus e uma aparição memorável na Filarmônica de Londres. Mas em 1971, ocorreram sérios reveses: durante um show na Suíça, o local pegou fogo – o evento foi comemorativo ao “Smoke on the Water”, do Deep Purple. Apenas uma semana depois, Zappa sofreu uma queda no palco que resultou em ferimentos graves, incluindo uma laringe esmagada e várias fraturas – ele ficou com uma voz fraca e baixa e dor nas costas pelo resto da vida²²⁷.

²²⁵ MURRAY, Charles Shaar. Frank Zappa, 24 jan 2019. **Encyclopædia Britannica**. Disponível em: <https://www.britannica.com/biography/Frank-Zappa>. Acesso em: 19 nov. 2019.

²²⁶ Do original: one of the premier electric guitar improvisers of a generation that included Jimi Hendrix, Eric Clapton, and Jeff Beck. One of the great polymaths of the rock era who, arguably, possessed a broader range of skills and interests than any of his peers, he was an instinctive postmodernist who demolished the barriers and hierarchies separating “high” and “low” culture.

²²⁷ Do original: Their reputation established, they gained a European following as well with a memorable appearance with the London Philharmonic. But in 1971, serious setbacks occurred: during a concert in Switzerland, the venue went up in flames—the event was memorialized in Deep Purple’s “Smoke on the Water.” Just one week later, Zappa suffered an on-stage fall that resulted in serious injuries including a crushed larynx and multiple fractures—he was left with a limp, a lowered voice, and back pain for the rest of his life.

Após “recuperação”, realizou muitas outras experimentações e lançou outros álbuns. Seguiu ativo. Quanto ao gênero, os críticos destacam que, musicalmente, Zappa nunca esteve totalmente rotulado no *rock*, pois não era ligado à cultura das drogas, característica da época. Sendo assim, se estabeleceu com uma base de *jazz* e era apaixonado pela música eletrônica.

Além de tocar, esteve em outras frentes: direção de videoclipes, cinema e ativismo social, tanto que, em 1990, “o presidente tchecoslovaco Václav Havel nomeou Zappa como seu oficial de ligação cultural, mas o Presidente George H. W. Bush anulou a nomeação. Depois disso, Zappa considerou brevemente concorrer à presidência dos EUA” (FRANK..., [2019], tradução nossa)²²⁸.

Incluído postumamente no *Hall da Fama do Rock and Roll* em 1995, Zappa foi igualmente agraciado com um Grammy Award em 1997 pelo conjunto da obra. (FRANK..., [2019]). Sua vida foi narrada no documentário *Coma essa pergunta: Frank Zappa em Suas Próprias Palavras (Eat That Question: Frank Zappa in His Own Words*, Thorsten Schütte, 2016).

A turnê *The Bizarre World of Frank Zappa* em 2019 – com pelo menos 16 shows nos Estados Unidos e Europa –, foi produzida pela Eyellusion, em parceria com a empresa Zappa Family Trust. Com o holograma do artista e banda ao vivo, pelos elementos que traz, o show tenta conciliar um pouco do que o músico buscava enquanto ativo. Por meio de vídeo postado no YouTube com 4 minutos e 8 segundos, em canal aberto de um usuário da rede, tivemos acesso à performance de Zappa na música “Camarillo Brillo”, ocorrida em Rochester, NY, em 20 de abril, no Kodak Center Theater. De acordo com o site oficial dedicado ao artista²²⁹, a base dos áudios são materiais que ficaram guardados por 44 anos, oriundos de performances e testes que o artista realizava em seu estúdio em Los Angeles. Na banda de apoio, músicos ex-companheiros de palco de Zappa.

Como trata-se de um vídeo realizado pelo espectador no show ao vivo, possivelmente com *smartphone*, acreditamos que a música está em meio a outras no *set list* do espetáculo. O ponto de vista de câmera que está sendo mostrado é sempre

²²⁸ Do original: Czechoslovakian President Václav Havel appointed Zappa as his cultural liaison officer, but President George H.W. Bush soon quashed the appointment. Thereafter, Zappa briefly considered running for U.S. president.

²²⁹ FRANK Zappa Hologram To World Premiere New Music with Former Bandmates on "The Bizarre World Of Frank Zappa". **Zappa.com**. [S. l.], 11 fev. 2019. Disponível em: <https://www.zappa.com/news/frank-zappa-hologram-world-premiere-new-music-former-bandmates-bizarre-world-frank-zappa>. Acesso em: 21 nov. 2019.

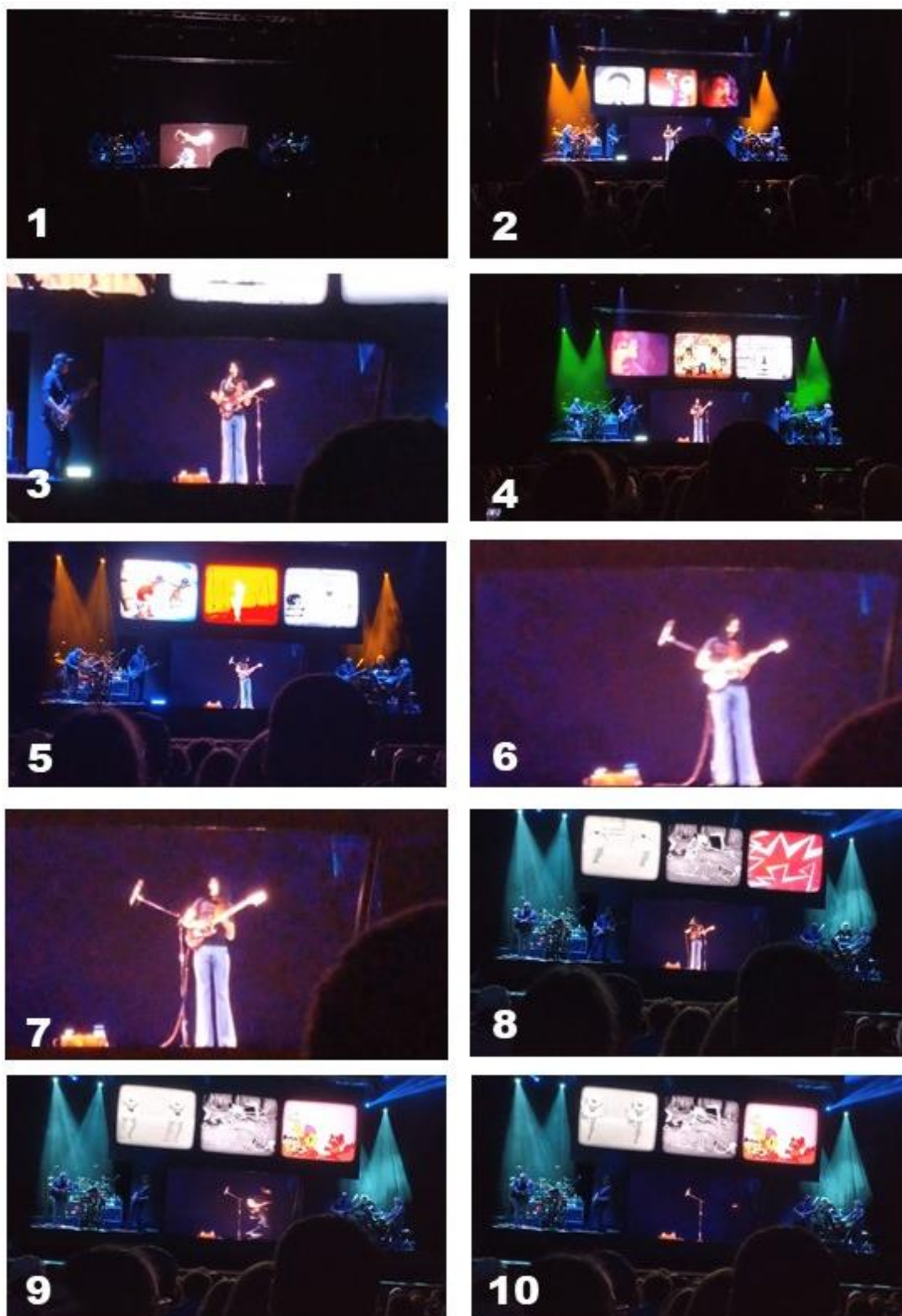
frontal e em alguns momentos há aproximação de imagem/zoom. O espectador que filma dá a impressão de estar sentado na plateia do teatro (Imagem 48).

Quando o vídeo começa, visualizamos um palco de dimensão média, onde seis músicos da banda se dividem posicionados tanto no lado direito quanto no lado esquerdo, minimamente iluminados (Imagem 48; Frame 1). Alguns milésimos de segundos depois, Zappa magicamente surge de uma fumaça. Ao fundo, na parte superior de quem olha, compondo o cenário, um telão mostra três telas de “televisão” ligadas, cada uma com uma “programação”, uma ao lado da outra. O palco é iluminado com *spots* de luz azulada direcional sobre os músicos nas laterais do palco. Na parte superior de quem olha, pelo menos oito *spots* de cor de fogo/alaranjadas contornam a cena (Frame 2).

Zappa está centralizado e começa a cantar após a introdução da música. Veste uma calça jeans e uma camiseta preta. A sua área de performance é visualmente delimitada por uma estrutura de projeção que fica aparente – tanto de um ponto de vista aberto, quanto mais aproximado (ver frame 3). Não há deslocamento de Zappa pelo palco. No telão com as televisões, observamos desenhos animados. As telas televisivas nunca mostram as mesmas imagens, fazem um “jogo visual”: um enquadramento do rosto do cantor com um microfone, sincronizado com a música e com o holograma é transmitido em momentos-chave da música (no frame 2 é possível ver um desses momentos).

Mais para o final da apresentação, Zappa realiza um solo de guitarra, no qual o espectador focou. Neste momento, é possível ver que o holograma do artista sai do eixo central, dando um passo para o lado, saindo da frente do microfone (Imagem 48; Frames 6 e 7). Depois, retorna para o microfone, fala com o público transmitindo um “boa noite”, desconecta a guitarra e, como se estivesse entrando em um portal, some (Imagem 48; Frames 8, 9 e 10).

Imagem 48 – Holograma de Frank Zappa, na Bizarre World of Frank Zappa, em 2019



Fonte: Canal de Tom Catera no YouTube (CAMARILLA...2019).²³⁰

²³⁰ CAMARILLA Brillo Live Hologram - Bizarre World of Frank Zappa - 4/20/2019 - Rochester NY. Música: Camarilla Brillo. Rochester, 2019. Son., color. Canal aberto no YouTube de Tom Catera.. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ITF2ibsmoVA>. Acesso em: 19 nov. 2019.

Nosso primeiro destaque nesta performance, gira em torno das questões estruturais ativadas pela imagem de Zappa no palco. Para nós, a realidade percebida dentro do campo, no que tange a formalidade de um espetáculo, é percebida sem problemas: trata-se de um teatro real, com público de fãs reais, com banda real, que foi anunciado entre outras questões dessa ordem. Entretanto, quando a imagem de Zappa se junta ao contexto de percepção, trazendo questões objetivas e subjetivas de reconhecimento, acreditamos que, neste caso, há uma primeira impressão diferente do que já foi visto nas outras análises – isso se tratado da observação no vídeo. A estrutura de projeção do holograma, sendo visível desde o primeiro momento, cria uma barreira perceptiva que compete com a curiosidade. À medida que a música avança, os outros elementos do palco não realizam o controle de presença do holograma, pelo contrário, eles competem com a atenção do olhar, o que não permite com que se fique imerso na imagem do holograma a ponto de confundir fronteiras. Isso também se deve à autenticidade do avatar: há algo de estranho na proporcionalidade, mesmo que o reconhecimento em relação à representação esteja de acordo – é Zappa, sua voz e outros (ver Imagem 49). No solo de guitarra, há algo de mecânico nos movimentos, e também chama atenção que, na verdade, não é ele que está realizando o solo, é o músico de apoio.

Não há interação do holograma com os outros membros da banda no palco. No Frame 3, é possível ver que há claramente uma separação entre os músicos do palco e Zappa: o que poderia ser um lado a lado de uma interação se perde nos elementos da estrutura. Cada um está em um “mundo”. A interação com a plateia é restrita ao momento final, protocolar do “boa noite”, após o solo de guitarra.

Imagem 49 – Reproduções de imagens de Frank Zappa vivo e em holograma



Fonte: 1 – Detalhamentos das imagens de: *Rolling Stone*; Crédito: Richard E. Aaron/Redferns²³¹; 2 – *Rolling Stone*; Crédito: Bryan Weber Fotografia²³².

Na nossa interpretação, a performance construída na turnê de Frank Zappa, em observação por meio de vídeo, permite pensar aspectos preciosos da imagem holográfica do artista morto no palco ao vivo. Sobre a centralidade da imagem no que diz respeito a atenção do olhar para perceber a presença do artista: como vou perceber que ele está ali se a todo momento elementos me lembram que ele não está? É óbvio que o público sabe que foi para um show do um holograma, que não é Zappa vivo. No entanto, são os pontos estratégicos de contato e imersão que fazem a observação visual aliada à percepção e à representação ir e voltar dentro da experiência, levando à metalepse, auxiliando no sucesso do espetáculo, ou seja, na presença do holograma/do artista falecido. Mas, se a todo tempo o observador cair no estranhamento ou o espetáculo pecar nos elementos formais do campo de percepção, o apoio à presença do artista, a ilusão, vai se perder. Não vemos isso como intencional neste material, acreditamos que há algo de aprimoramento técnico que “tranca” o processo de modelização.

²³¹ GROW, Kory. Frank Zappa Hologram to Perform With Steve Vai, Ex-Mothers of Invention. **Rolling Stone**. [S. l.], 21 set. 2017. Disponível em: <https://www.rollingstone.com/music/music-news/frank-zappa-hologram-to-perform-with-steve-vai-ex-mothers-of-invention-199881>. Acesso em: 1 dez. 2019.

²³² GROW, Kory. 'Bizarre World of Frank Zappa' Hologram Tour Not So Bizarre After All. **Rolling Stone**. [S. l.], 24 abr. 2019. Disponível em: <https://www.rollingstone.com/music/music-live-reviews/frank-zappa-hologram-tour-review-827195/>. Acesso em: 23 nov. 2019.

4.1.6 Algumas considerações

A nossa proposta de estudo dos hologramas em movimento dos artistas mortos nos shows de música ao vivo enquanto fenômeno imagético acende tanto para caminhos teóricos quanto práticos. No que tange à teoria, propicia as relações que estamos tentando entender, que não são completas e nem definitivas – como a compreensão com uma leitura antropológica e simbólica de imagens holográficas pelo viés da Comunicação (nosso objetivo geral). Na prática, permite por intermédio das teorias e do estudo da evolução das técnicas, projetar caminhos inovadores e pensar outras formas de interação e produção no entretenimento ao vivo. Todavia, somente por meio dos vídeos é difícil compreender o fenômeno de maneira mais completa, é uma apresentação mediada pelo elemento da tela e com as características de edição do audiovisual, por mais que seja perceptível o aparato do “ao vivo” com o palco, a banda e o público. Mesmo assim, levando em consideração o que Debray (1993) expôs sobre a etimologia das palavras nessa primeira reflexão pós-análises, a mais significativa para a nossa consideração inicial é “representação” – caracterizada aqui como uma ilustração tanto das virtudes simbólicas quanto das vantagens práticas da imagem primitiva. Fazendo uma relação com o nosso objeto, sem qualquer relação religiosa ou divina, ao visualizarmos uma imagem de um artista falecido no palco – mesmo que em vídeo, neste momento – por não termos mais a referência do corpo real, termos consciência da morte dele e estarmos lidando com a ausência do corpo. Naquelas imagens, por alguns momentos, a vida transfere-se para uma forma visual em movimento e projetada de um holograma, que pode “resistir” por muito tempo em função das possibilidades de arquivamento atuais. Mas o que é importante de esclarecer é que, a representação do holograma, nesses casos, nunca está sozinha, ela contracenando com pessoas, plateia e um mundo de elementos reais. A presença dessa imagem carrega os elementos de transcendência e, ao mesmo tempo, é muito particular no contexto em que está ao representar uma ausência no tempo.

Sendo assim, as idades do olhar que Debray fala, neste caso, entrelaçam-se, em especial a arte e a visual, quando a representação aponta para a imortalidade e a experimentação da era 3 carrega elementos de distração, ruptura e inovação. Na era dos dados (ou datasfera), se assim já podemos afirmar, a imagem, portanto, ao carregar os elementos da transcendência contém toda a carga das eras anteriores, além de ser simulada por meio da reconstrução. A imagem artificial da projeção do

holograma, descrita por Baudrillard (1995), se encaixa aqui, uma vez que se trata de uma imagem que não passa para o lado do real ou, em outras palavras “não toca” nenhum outro elemento ou pessoa. É quase que um curto-circuito da metalepse, que é justamente o momento de expectativa pelo que vai acontecer.

Vemos que se confirma que a capacidade de gravação de sons e imagens para ampliar a percepção da vida tem sido amplamente utilizada pela indústria fonográfica para manter as suas estrelas e catálogos gerando lucros póstumos em mais de uma plataforma. Os shows, entretanto, mostram outras complexidades para o “reaproveitamento de imagens”. Acreditamos que mais do que discutir as especificidades técnicas de apresentações holográficas, respaldadas pelas teorias, até agora podemos verificar, que as projeções holográficas são basicamente produzidas digitalmente com os recursos tecnológicos disponíveis em cada circunstância – e só avançam. Envolvendo soluções alinhadas com efeitos visuais variados, esses formatos demonstram a fronteira ou rastro que a metalepse deixa, admitido pela presença icônica. A mediação da televisão diminui o conflito (competição) com a imagem propriamente dita, para que a troca simbólica pareça “quase” sem interferências.

Diante dos níveis expostos por Hofer (2011), que esquematizamos no (Quadro 2), em continuidade ao esquema podemos indicar a adição de um quinto nível (5), que seria a projeção de imagens de um artista morto preparado para criar um efeito de presença no palco ao vivo. Entendemos, dessa forma, que a operação do simulacro acontece via metalepse, mas passa por uma engrenagem modelizadora imprescindível. Há um cruzamento, entre elementos icônicos e não icônicos.

Por meio do esquema anterior (Imagem 37) podemos observar que a centralidade da imagem holográfica animada do artista morto ou a imagem em movimento e projetada, para ser percebida enquanto representação e fazer sentido, precisa estar embrincada em um contexto maior com ligação com a realidade. O clima do entretenimento e o contrato que é pré-estabelecido favorecem e impulsionam ainda mais a presença da imagem no espaço. Um misto que só tem validade na percepção se a realidade modelizada estiver de acordo. O desejo do público de acalantar os artistas admirados cria a demanda para que tais imagens sejam entendidas. A história das projeções, dos truques e dos efeitos visuais materializa a presença da ausência provocada pela passagem de um artista através do público com atenção imediata com

todo o seu legado simbólico através da imagem. É um nicho imagético que engloba magia visual e sensorial aperfeiçoada pela tecnologia que joga no inacreditável.

4.2 “Eu vi um artista morto ao vivo”!

Conforme nossa proposta metodológica, realizamos a observação em primeiro grau de um show da turnê *Roy Orbison and Buddy Holly Rock 'n' Roll Dream Tour*, ocorrido na Inglaterra, em Londres, no dia 24 de outubro de 2019, no Teatro Eventim Apollo. Adquirimos com antecedência o ingresso do show (Imagem 50), de forma *online*, por meio de site conveniado. Recebemos as entradas no Brasil, pelo correio, duas semanas antes da apresentação.

Imagem 50 – Bilhete/ingresso do show *Roy Orbison and Buddy Holly Rock 'n' Roll Dream Tour*



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Na ocasião, nos utilizamos de anotações e registro de imagens por meio de *smartphones* para posterior análise, descrição e arquivamento pessoal, uma vez que a produção do espetáculo proíbe a divulgação das imagens, independentemente do fim, em função dos direitos autorais e de imagem. Porém, em contato com eles, obtivemos materiais oficiais de shows, autorizados, que nos permitirão ilustrar por meio de fotografias nossas observações. Nesta mesma oportunidade, realizamos questionamentos sobre a produção do show. A vice-presidente e gerente geral da Base Hologram, Neben (2019)²³³ revelou que as imagens dos artistas foram totalmente refeitas digitalmente e que os shows da turnê possuem a mesma

²³³ NEBEN, Nelly. [Correspondência]. Destinatário: Samara Kalil. Los Angeles, 11 set. 2019. E-mail pessoal.

configuração em todas as apresentações. Além disso, ela apontou que para o espetáculo acontecer, são necessárias 10 pessoas no *backstage*. Quando perguntamos sobre a tecnologia em si, infelizmente ela não pode nos revelar e disse: “Nossa tecnologia é patenteada, portanto não divulgamos essas informações. É como um mágico revelando como é feito seu truque de mágica” ([2019], tradução nossa).²³⁴

Cabe salientar que, com base nas análises dos materiais dos vídeos do tópico anterior, tendo em vista o aperfeiçoamento da 1.^a proposta de processo de modelização de projeções de artistas mortos (Imagem 37), organizamos para o momento do espetáculo, cinco **eixos de observação** que considerassem o campo de percepção da imagem e o observador no local no processo de modelização da imagem holográfica. Foram eles:

- a) **eixo dos elementos formais do campo de percepção**: local/formato do teatro; dimensão do palco; número de pessoas no palco; *set list* do show; como é a estrutura de palco; possível menção sobre biografia dos artistas; tempo de duração do show;
- b) **eixo de reconhecimento e autenticidade**: primeira impressão da imagem do holograma; sonoridade das músicas; representação dos artistas no espaço; proporção visual de onde se está assistindo; acompanhamento da reação do público;
- c) **eixo de performance**: interação/relação dos artistas com os objetos e seres no show; sincronia entre imagem, corpo, som e movimento; movimentação no palco;
- d) **eixo de controle de presença**: contraste e luzes no palco; interações diferenciadas; o quão visível é a estrutura para o holograma;
- e) **eixo de organização da atenção**: roteiro do espetáculo como um todo; transição entre músicas; divisão do show entre os dois artistas.

A seguir, da mesma forma que fizemos na etapa anterior, buscamos referentes biográficos prévios sobre os músicos e trouxemos eles para o texto antes da descrição e da análise.

²³⁴ Do original: Our technology is proprietary, so we do not release that information. It's like a magician disclosing how his magic trick is done.

4.2.1 Quem foram/são Roy Orbison e Buddy Holly

A página oficial de **Roy Orbison** na internet traz uma breve biografia do músico (ROY..., [2019])²³⁵. Batizado como Roy Kelton Orbison, nasceu em 23 de abril de 1936, em Vernon, no Texas, Estados Unidos. Ele aprendeu a tocar violão e cantarolava quando pequeno com o pai e familiares. No contexto da Segunda Guerra Mundial seus pais foram trabalhar em fábricas que serviam a esse propósito em Forth Worth – local onde havia epidemia de poliomielite. Por isso, Roy e o irmão foram morar com a avó em Vernon, e a família ficou separada por um tempo.

Ele escreveu a sua primeira música “A Vow of Love”, em 1944. No ano seguinte, ele entrou e venceu um concurso em Vernon e passou a ter o seu próprio programa de rádio e a cantar as mesmas músicas todos os sábados. Quando a guerra terminou, a família se reuniu novamente e logo se mudou para Wink, no oeste do Texas, no final de 1946. Ele formou sua primeira banda aos 13 anos, em 1949: The Wink Westerners. Eles tocaram em rádio, com outras bandas locais e do país, tendo um estilo *country* e se aventurando em arranjos *pop*. Foram parar na televisão em 1955, no *Saturday Night Jamboree* em Jal, Novo México.

De alguma forma, a banda conseguiu aparecer, juntamente com outras bandas locais do país e do Oeste, em um programa de televisão no sábado à tarde no KMID-TV Channel 2, em Midland. Além de seu repertório regular, eles começaram a tocar alguns números do Rock and Roll, incluindo “That’s All Right Mama”, “Rock Around The Clock” e, claro, “Ooby Dooby”. Eles foram um sucesso instantâneo e, como resultado, tiveram seu próprio show de trinta minutos nas noites de sexta-feira no KMID²³⁶ (ROY..., [2019], tradução nossa).

Esse foi o início, depois Roy Orbison seguiu com a banda com o nome de “The Teen Kings” com mais *rock and roll*, com os mesmos membros. Teve contato com Johnny Cash e Elvis Presley, quando se apresentaram e apareceram em seu programa de TV. “Roy pediu a Johnny conselhos sobre como obter um disco lançado e Cash deu a ele o número de telefone de Sam Phillips, em Memphis. Ele ligou para

²³⁵ ROY Orbison: Official Biography. **Roy Orbison.com**. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://royorbison.com/roy-orbison-official-biography>. Acesso em: 24 nov. 2019.

²³⁶ Do original: The band somehow managed to appear, along with other local Country and Western bands, on a Saturday afternoon television show on KMID-TV Channel 2, out of Midland. In addition to their regular repertoire, they began to play some Rock and Roll numbers including “That’s All Right Mama”, “Rock Around The Clock” and of course, “Ooby Dooby”. They were an instant success and as a result were given their own thirty-minute show on Friday nights on KMID.

o Sr. Phillips, que desligou o telefone dizendo: ‘Johnny Cash não administra minha gravadora’²³⁷ (ROY..., [2019], tradução nossa).

Segundo a biografia oficial de Roy Orbison, após gravada e lançada pela Sun Records, a música “Ooby Dooby” alcançou o número 59 nas paradas nacionais em junho de 1956, mas os próximos *singles* pela Sun não se destacaram e Roy começou a desenvolver seu talento como compositor.

“Claudette”, do Everly, foi lançado no final de março de 1958 como o lado B de “All I Have To Do Is Dream”. O lado A foi para o número 1; “Claudette” chegou ao número 30. Nesse ponto, suas músicas também foram gravadas por Buddy Holly, Jerry Lee Lewis e Rick Nelson²³⁸ (ROY..., [2019], tradução nossa).

Em meados de 1959, “Uptown” foi o sucesso que explodiu do artista. “O som era algo diferente. Tinha cordas em vez de violinos, que não eram muito comuns em Nashville”. Outro destaque da carreira foi pela gravadora Monument, de Fred Foster, com “Only the Lonely”: “se tornou a primeira música que realmente sondou o potencial assustador da voz de Roy Orbison e estabeleceu sua singularidade. A música alcançou o número 2 no Billboard Charts e se tornou o número 1 no Reino Unido (ROY..., [2019]). Depois disso, foi difícil superar, mas “Running Scared” se mostrou muito eficaz, chegando ao *top 1* nos EUA.

Algumas coisas contribuíram para o sucesso de Roy Orbison. As músicas, a produção e a performance foram fatores-chave. As músicas eram completamente originais em estrutura, som e estilo. Composições totalmente inovadoras, que não existiam até então. Tornou-se um estilo. Fred Foster realmente buscou qualidade em vez de quantidade. Ele estava disposto a gastar dinheiro em uma sessão sem nenhuma garantia de retorno. Ele também estava disposto a se arriscar com um som que não estivesse em conformidade com as normas do mercado²³⁹ (ROY..., [2019], tradução nossa).

²³⁷ Do original: Roy asked Johnny for advice on how to get a record released and Cash gave him Sam Phillips telephone number in Memphis. He called Mr. Phillips who hung up the phone saying, “Johnny Cash doesn’t run my record company”.

²³⁸ Do original: The Everly’s “Claudette” was released on late March 1958 as the B-side of “All I Have To Do Is Dream”. The A side went to number 1; “Claudette” peaked at Number 30. At this point, his songs were also recorded by Buddy Holly, Jerry Lee Lewis and Rick Nelson.

²³⁹ Do original: A few things contributed to Roy Orbison’s success. The songs, the production, and the performance were key factors. The songs were completely original in structure, sound and style. Totally innovative compositions, that didn’t exist until then. It became a style. Fred Foster really went for quality instead of quantity. He was willing to splash money on a session without any guarantee of payback. He was also willing to take a chance on a sound that did not conform to accepted market norms.

Depois vieram muitos outros sucessos. “Isso se tornou uma série ininterrupta de *hits* do Top 40 que durou quatro anos. Roy se tornou o artista americano mais vendido e um dos maiores nomes do mundo”²⁴⁰ (ROY..., [2019], tradução nossa). Em 1963, Roy Orbison realizou uma turnê pela Inglaterra em projeto de lei com o grupo The Beatles. “A turnê esgotou em uma tarde. Na primeira noite, Roy fez catorze bis antes dos Beatles subirem ao palco”²⁴¹ (ROY..., [2019], tradução nossa).

Um dos seus maiores sucessos, “Oh Pretty Woman” foi gravada em 1.º de agosto de 1964, escrita por ele em parceria com Bill Dees. “Lançado em agosto nos EUA e em setembro no Reino Unido, foi o número um em todos os países do mundo”²⁴² (ROY..., [2019], tradução nossa). Estima-se que as vendas chegaram a sete milhões no ano. Ele realizou turnê na Austrália com os Beach Boys nesse mesmo ano e com os Rolling Stones no ano seguinte, além de várias *tours* na Europa.

Pond ([1989])²⁴³ descreve que, em 1966, a tragédia com Chaudette Orbison, morta em um acidente de moto, abalou muito o artista e foi complicado escrever mais músicas. Entretanto ele seguiu em turnê. Mas, dois anos depois, um incêndio em sua casa, matou dois de seus filhos o que o perturbou ainda mais.

Os álbuns vieram esporadicamente, mas as turnês foram constantes. Em 1969, Orbison se casou com uma jovem alemã, Barbara Wellhonen, e o casal mais tarde teve dois filhos. Mas um LP de reunião de 1977 com Fred Foster foi decepcionante; assim como um álbum de 1979 da Elektra/Asylum Records, que ele gravou logo após ser submetido a uma cirurgia cardíaca de ponte de safena²⁴⁴ (POND [1989], tradução nossa).

Uma das últimas colaborações de Orbison, antes de falecer foi com Petty Lynne, George Harrison e Bob Dylan, nos Traveling Wilburys, um projeto de sucesso. “O novo LP solo de Roy já estava terminado e agendado para lançamento em janeiro de 1989”²⁴⁵. Ele estava feliz e realizado novamente. “Fez seu último show em Highland

²⁴⁰ Do original: This became an unbroken string of Top 40 hits that lasted for four years. Roy became the top selling American artist and one of the world’s biggest names.

²⁴¹ Do original: The tour was sold-out in one afternoon. On the first night, Roy did fourteen encores before The Beatles could get on stage.

²⁴² Do original: Released in August in the US and in September in the UK, it went to number one in every country of the World.

²⁴³ POND, Steve. Roy Orbison’s Triumphs and Tragedies. Rolling Stone. EUA, 26 jan. 1989. Disponível em: <https://www.rollingstone.com/music/music-news/roy-orbisons-triumphs-and-tragedies-103421>. Acesso em: 10 jan. 2020.

²⁴⁴ Do original: The albums came sporadically, but the tours were steady. In 1969, Orbison married a young German woman, Barbara Wellhonen, and the couple later had two children. But a 1977 reunion LP with Fred Foster was disappointing; so was a 1979 album on Elektra/Asylum Records, which he recorded shortly after he underwent triple-bypass heart surgery.

²⁴⁵ Do original: Roy’s new solo LP was already finished and scheduled for release in January 1989.

Heights, Ohio, com grandes turnês europeias e americanas planejadas para o próximo ano”²⁴⁶ (ROY..., [2019], tradução nossa). Em 6 de dezembro, ele se queixou de dores no peito e faleceu de uma parada cardíaca com 52 anos. Seu álbum foi lançado de forma póstuma, com *hits* que chegaram ao top 10 dos EUA. Depois, muitos outros produtos oriundos de sua obra foram produzidos.

O cantor e compositor **Buddy Holly** (Charles Hardin Holley), nasceu em 7 de setembro de 1936, em Lubbock, Texas, EUA. Faleceu em 3 de fevereiro de 1959. Conta o biógrafo Crenshaw ([2019])²⁴⁷, que ele foi o caçula de quatro filhos e que a música, em especial do gênero gospel por sua família ser religiosa, era presente em sua vida. Muito jovem, ele já se interessou por música e sua habilidade o levou a seguir esse caminho. “O ritmo e o blues afro-americanos que Holly ouviu no rádio tiveram um tremendo impacto sobre ele [...]”²⁴⁸ (CRENSHAW, [2019], tradução nossa).

Aos 16 anos ele já era um músico experiente. Conta o escritor que no ano de 1955, depois de ouvir Elvis Presley o garoto comprou uma guitarra da marca Fender Stratocaster e desenvolveu o seu próprio estilo de tocar, que viria a aparecer com ênfase no solo da música “Peggy Sue”, mais tarde. No ano seguinte, ele assinou contrato com uma gravadora, que lançou o seu primeiro single, que foi desastroso. Em 1957, com o grupo The Crickets, ele se associou ao produtor independente, Norman Petty.

Cavalcanti ([2016])²⁴⁹ descreve que, nos Crickets, com os amigos Jerry Allison (bateria) e Joe B. Mauldin (baixo), gravavam pela Decca, mas estouraram somente depois pela Coral, onde na realidade, Petty era o produtor nominal – “Holly quem metia a mão na massa e criava o som revolucionário da banda”. Para Crenshaw, “foi quando a mágica começou”:

Juntos, eles criaram uma série de gravações que mostram uma intimidade emocional e um senso de detalhes que os diferenciam dos outros *rocks* dos anos 1950. [...] Os discos do Crickets apresentam técnicas incomuns de

²⁴⁶ Do original: fez seu último show em Highland Heights, Ohio, com grandes turnês europeias e americanas planejadas para o próximo ano.

²⁴⁷ CRENSHAW, Marshall H. Buddy Holly. **Encyclopædia Britannica**. [S. l.], 3 set. 2019. Disponível em: <https://www.britannica.com/biography/Buddy-Holly>. Acesso em: 1 dez. 2019.

²⁴⁸ Do original: The african-american rhythm and blues that Holly heard on the radio had a tremendous impact on him [...].

²⁴⁹ CAVALCANTI, Paulo. Os 80 anos de Buddy Holly. **Rolling Stone Brasil**. São Paulo, 7 set. 2016. Disponível em: <https://rollingstone.uol.com.br/noticia/os-80-anos-de-buddy-holly>. Acesso em: 1 dez. 2019.

colocação de microfones, efeitos de câmara de eco imaginativos e *overdubbing*, um processo que na década de 1950 significava sobrepor uma gravação à outra. Enquanto criavam faixas como “Not Fade Away”, “Peggy Sue”, “Listen Me” e “Everyday”, Holly e os Crickets acamparam no estúdio de [Tom] Petty por dias seguidos, usando-o como um laboratório combinado e *playground*. Eles foram os primeiros a abordar o processo de gravação dessa maneira (CRENSHAW, [2019], tradução nossa)²⁵⁰.

Em 1957, com o lançamento do primeiro single dos Crickets, “That’ll Be The Day”, mesmo sem nenhuma promoção, o que foi uma questão controversa entre o grupo e o selo/produtor, “o disco tinha um espírito irreprimível e, no final do ano, tornou-se um vendedor multimilionário internacional. Logo depois, Holly se tornou uma estrela e um ícone”²⁵¹ (CRENSHAW, [2019], tradução nossa). Assim, conforme Cavalcanti (2016) Buddy Holly e os Crickets se tornaram muito requisitados nos Estados Unidos, lotavam casas de shows e apareciam em programas de televisão.

O visual do cantor também se mostrou influente. Usando óculos de aro grosso e com jeitão de nerd, Buddy Holly provava que qualquer um poderia ser um astro do rock e não precisava necessariamente ter o mesmo look sexy e apolíneo de Elvis Presley (CAVALCANTI, [2016]).

De acordo com a recapitulação de Cavalcanti ([2016]) em 1958, Holly foi para Nova York, rompendo com Pretty e com os Crickets, em busca de mais autonomia. Com a intenção de ter uma carreira solo, seguia compondo e gravando demos. Casou-se com Maria Elena Santiago, que engravidou na época. Um pouco desolado e sem recursos, o artista decidiu participar da Winter Tour Party, que contava também com Ritchie Valens (no topo das paradas com “Donna” e “La Bamba”), The Big Bopper (com o hit “Chantilly Lace”) e os novatos Frankie Sardo e Dion DiMucci.

A turnê começou em Milwaukee, Wisconsin, em 23 janeiro de 1959 em meio a um inverno rigoroso e era realizada toda de ônibus. No dia em que os músicos chegaram à cidade de Clear Lake, Buddy Holly quis fretar um pequeno avião para ele e sua banda seguirem viagem um pouco mais confortáveis. Conta Cavalcanti ([2016])

²⁵⁰ Do original: This was when the magic began. Together they created a series of recordings that display an emotional intimacy and sense of detail that set them apart from other 1950s rock and roll. [...] The Crickets records feature unusual microphone placement techniques, imaginative echo chamber effects, and overdubbing, a process that in the 1950s meant superimposing one recording on another. While crafting tracks such as “Not Fade Away,” “Peggy Sue,” “Listen to Me,” and “Everyday”, Holly and the Crickets camped out at Petty’s studio for days at a time, using it as a combination laboratory and playground. They were the first rock and rollers to approach the recording process in this manner.

²⁵¹ Do original: the record had an irrepressible spirit, and by year’s end it became an international multimillion-seller. Soon after, Holly became a star and an icon.

que na última hora, os membros da banda que iriam com Holly, cederam lugar a Valens e J.P. Richardson.

Pouco depois da 0h30, na terça-feira, no dia 3 de fevereiro, Ritchie Valens e The Big Bopper se acomodaram no assento traseiro do avião com toda a roupa suja dos músicos, e Holly se sentou ao lado do piloto. O barômetro ia baixando, o teto e a visibilidade diminuía, uma neve leve caía, o vento soprava forte, a pista de decolagem tinha pouca iluminação. Pouco antes da 1h da madrugada, o avião avançou lentamente pela pista do aeroporto e decolou, fez uma volta de 180° e apontou para o norte. Não havia horizonte definido e a viagem não teria volta (CAVALCANTI, [2016]).

Segundo Cavalcanti ([2016]), “a morte dos artistas foi a primeira grande perda dentro da história do rock”. Nesse entremeio, a canção “It Doesn't Matter Anymore”, recém-lançada por Holly, alcançava os primeiros lugares das paradas mundiais.

A família utilizou materiais que ele havia deixado gravado em seu acervo pessoal para lançamentos póstumos. Os Crickets seguiram sem ele. Vale salientar que o conjunto The Beatles se inspirou muito no artista. Inclusive, Paul McCartney, grande fã, comprou os direitos autorais de Holly na década de 1970 (CAVALVANTI, [2016]). Crenshaw ([2019]) considera que o uso inovador do estúdio e o fato de que tinham composições próprias, fizeram deles (Holly e os Crickets) a influência “mais importante” sobre os Beatles.

No final da década de 1980, Holly foi introduzido no *Hall* da Fama do *Rock and Roll* e, em 1996, homenageado pela Academia Nacional de Artes e Ciências de Gravação com um prêmio pelo conjunto da obra (CRENSHAW, [2019]).

4.2.2 *As performances de Roy Orbison and Buddy Holly*

Na noite do dia 24 de outubro rumamos ao teatro Eventim Apollo Hammersmith, em Londres, Inglaterra, para assistir a um dos shows da turnê *Roy Orbison and Buddy Holly Rock 'n' Roll Dream Tour*. Na rua, no lado externo, letreiros com o anúncio do show na fachada do prédio deixavam claro o motivo da movimentação (Imagem 51). O teatro, um lendário local da cidade, que existe desde os anos 1930, acomoda na plateia, aproximadamente, 3.500 pessoas hoje.

Ao adentrarmos as portas do espaço, um grande *hall* com bares e equipe indicando para onde deveríamos nos dirigir. Ficamos na plateia baixa central, em um local próximo do palco. Neste primeiro momento, as cortinas estavam fechadas e os

nomes dos artistas, em forma de assinatura, estavam projetados nelas (Imagem 51). O espaço da plateia foi visualmente todo preenchido.

Imagem 51 – Fachada do teatro Eventim Apollo Hammersmith e primeira visão do palco



Fonte: Montagem realizada com fotos do arquivo pessoal da autora.

Quando as luzes se apagaram e as cortinas subiram, inicialmente visualizamos no palco os músicos da banda (2 guitarristas, 1 baterista, 1 tecladista, 1 baixista) e as *backing vocals* (duas mulheres), divididos entre o lado direito e esquerdo do espaço. Ao fundo e centralizada na parte superior, uma grande tela. Nessa abertura, os músicos iniciaram executando uma versão instrumental que fazia alusão à música “Pretty Woman”²⁵², enquanto na grande tela eram projetados momentos da vida de Roy Orbison, imagens em que ele aparecia tocando instrumentos, com sua esposa, em estúdio de gravação etc. Esse momento de introdução durou, aproximadamente, 30 segundos. Após, o cenário escureceu, a tela foi retirada automaticamente e os acordes da primeira música do show – “Only the lonely” – começam e uma voz de apresentador onipresente falou: *Ladies and gentleman, Roy Orbison!* (Senhoras e senhores, Roy Orbison).

²⁵² Essa canção foi tema do filme *Uma linda mulher* (*Pretty Woman*, Garry Marshall, 1990), uma comédia romântica estrelada pelos atores Richard Gere e Julia Roberts.

Roy Orbison “surgiu” de como se de um alçapão na parte central do palco. Uma luz em forma de cone invertido se acendeu e ele foi subindo, lembrando um elevador/passagem secreta até chegar ao topo. A transição para a que seu corpo aparecesse totalmente no nível dos outros integrantes da banda foi de, aproximadamente, 10 segundos. Neste momento, luzes indiretas azuladas estavam sendo utilizadas.

O fundo do palco contou o tempo todo com uma cortina vermelha, que na parte superior, como elemento cenográfico em sua estrutura, possuía 16 bastões de LED colocados lado a lado em forma de semicírculo. Conseguíamos, ainda, visualizar mais seis canhões de luz. Ao longo dessa primeira música a iluminação se modificava alternando com tons de vermelho (Imagem 52).

O artista se apresentou de óculos escuros, vestido com um terno azul que possuía franjas nas mangas, camisa preta fechada até o colarinho, com detalhe na gola e sapatos pretos. Junto com ele, durante toda a performance, a sua guitarra e um pedestal com microfone (Imagem 53).

Imagem 52 – Roy Orbison na abertura show *Roy Orbison and Buddy Holly Rock 'n' Roll Dream Tour* (2019)



Fonte: Imagem cedida pela Base Hologram Tour Operations especialmente para a autora.

Imagem 53 – Roy Orbison no show *Roy Orbison and Buddy Holly Rock 'n' Roll Dream Tour* (2019)



Fonte: Imagem cedida pela Base Hologram Tour Operations especialmente para a autora.

Ao término da primeira música, Roy cumprimentou a plateia e se reportou aos músicos. O show seguiu com ele sempre centralizado. Na transição entre as músicas, quase que espontaneamente, ele cumprimentava a plateia e se reportava aos músicos do palco. Após, aproximadamente, 40 minutos de show, ele agradeceu e sumiu como fumaça para o intervalo. As cortinas vermelhas desceram e as luzes do teatro foram acesas. As assinaturas dos músicos voltam a ser projetadas nas cortinas. Essa pausa durou cerca de 15 minutos.

No retorno para o segundo bloco, uma dinâmica parecida com a da primeira parte foi aplicada: as cortinas subiram e no telão posicionado ao fundo do palco foram exibidos depoimentos, imagens e vídeos de arquivo relacionados ao Buddy Holly e ao seu conjunto. Ao final da exibição, uma pausa para sair o telão e entrar o som da banda com a música “It’s so easy”. Em poucos segundos, surgiu, então, o holograma de Buddy, centralizado no palco. Ele foi trazido como em um toque de magia – quase um efeito especial de “varinha de condão”. Ele seguiu com o show, com aproximadamente seis músicas. Estava vestindo um terno azul claro reluzente, gravata azul com camisa branca, óculos de grau e empunhava a sua guitarra. Na música “Everyday” ele interagiu com os músicos e na música “That will be the day” também, especialmente no solo de guitarra. Reparamos que ele se movimentou e “dançou” mais que Roy, no espaço do palco (Imagem 54).

Imagem 54 – Buddy Holly no show *Roy Orbison and Buddy Holly Rock 'n' Roll Dream Tour* (2019)



Fonte: Imagem cedida pela Base Hologram Tour Operations especialmente para a autora.

Imagem 55 – Buddy Holly como holograma em show na cidade de Los Angeles (2019)



Fonte: *The New York Times*, crédito de Jeff Minton²⁵³.

Após finalizar uma canção, Buddy some no ar (Imagem 55) e Roy Orbison retorna, por meio do “alçapão”. Ele executa mais algumas canções e some novamente. Buddy retorna, faz mais uma única música, e some novamente. Após, a banda pede para o público bater palmas e Roy retorna com a música “I drove all night” em que ele interage com uma das *backing vocals*. Roy também realiza solos de guitarra em suas músicas, que são momentos marcantes. Ao final do show, acontece outra interação com a plateia na música “Pretty Woman”: luzes se acendem na plateia

²⁵³ BINELLI, Mark. Old Musicians Never Die. They Just Become Holograms. **The New York Times**. [S. l.], 7 jan. 2020. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2020/01/07/magazine/hologram-musicians.html?auth=linked-google>. Acesso em: 14 jan. 2020.

no início da música. Ao final, Roy desce lentamente o “alçapão”. As cortinas são fechadas e encerra o show.

4.2.3 *As observações por meio dos eixos*

Ao identificarmos de forma mais específica os eixos de observação dentro do campo de percepção, em relação aos **elementos formais**, verificamos que há uma convergência dos mesmos para a formação da imagem dos artistas mortos que são formados holograficamente. Um teatro histórico, com uma estrutura completa de apresentação, com a possibilidade de observação total do palco, em meio a uma plateia real, trouxe para a primeira impressão da experiência mais credibilidade. Após a abertura das cortinas, a presença das pessoas reais no palco, que totalizam sete e se fizeram presentes durante todo o show, reafirmavam essa ideia. No *set list* do show, as músicas clássicas dos artistas, conhecidas do público e vivas no imaginário completaram o quadro. No caso da divisão do show entre os artistas, houve uma tentativa de equilíbrio, no entanto, Roy Orbison possui mais tempo de carreira que Buddy Holly, e isso ficou perceptível no espetáculo.

Na estrutura visual formal fixa presente no palco, os canhões de luz superiores, as caixas de som dos retornos, a cortina na parte de trás e os instrumentos. As luzes-bastões de LED fixas nos parecem os únicos elementos formais dinâmicos de iluminação que ora “competem” ora auxiliam na experiência. Não há nenhuma outra estrutura que fique presente o tempo todo. O telão que é exposto em momentos-chave, com imagens dos artistas, mostra depoimentos e conta um pouco sobre Buddy Holly. No caso de Roy, não acontece montagem com depoimentos, somente imagens são mostradas. O tempo de duração total do show foi de 90 minutos, sem contar o intervalo de 15 minutos.

Sobre o **reconhecimento e a autenticidade** ficamos impressionados com a qualidade imagética. Quando Roy Orbison foi anunciado, automaticamente o reconhecemos. Sua autenticidade foi inquestionável (não era uma assombração, uma animação ou algo do gênero). A imagem holográfica, após ter entrado totalmente no espaço do palco, ficou encaixada perfeitamente no palco, juntamente com o microfone e a guitarra, também holográficos. A proporção visual de onde estávamos assistindo estava bem enquadrada e se casava sem estranheza com o restante dos músicos da banda e com o cenário. Ao acompanharmos a reação da plateia, vimos que estavam

em êxtase. A voz era de Roy, os movimentos eram de Roy, as vestimentas eram dele. Isso tudo nos fez entrar no universo do artista quase que imediatamente. Na Imagem 56, fizemos uma montagem com uma fotografia do holograma e uma fotografia de Roy vivo para ilustrar a sensação.

Imagem 56 – Reproduções de imagens de Roy Orbison em holograma e vivo



Fonte: 1 – Recorte de imagem cedida pela Base Hologram Tour Operations. 2 – *Rolling Stone*/Crédito de Tim Roney/Hulton Archive.²⁵⁴

No caso de Buddy Holly, quando ele entrou em cena de forma mágica, ficamos um pouco receosos em relação a sua imagem. A mesma qualidade imagética se apresentou e, apesar de reconhecermos o artista de imediato e estarmos de acordo com as suas proporções humanas no palco de onde estávamos visualizando, não concordamos de imediato com a sua autenticidade. Ele nos pareceu uma imagem mais “falsa” em relação ao todo perceptivo, o que inicialmente incomodou. Era Buddy Holly, mas algo não estava se encaixando. Ele estava artificial, como se tivesse uma luz interior e viesse de outro planeta (Imagem 57).

²⁵⁴ KREPS, Daniel. Roy Orbison's First Career-Spanning Collection Out in October. **Rolling Stone**. 2016. Disponível em: <https://www.rollingstone.com/music/music-news/roy-orbisons-first-career-spanning-collection-out-in-october-121163>. Acesso em: 8 dez. 2019.

Imagem 57 – Reproduções de imagens de Buddy Holly em holograma e vivo



Fonte: 1 – Recorte de imagem cedida pela Base Hologram Tour Operations. 2 – *The Guardian*/Crédito de Michael Ochs Archives/Michael Ochs Archives/Getty Images.²⁵⁵

Ao analisarmos as **performances** dos artistas verificamos que ambos se apresentam centralizados no palco e não saem desse espaço. Seus movimentos são restritos a esse espaço de cerca de 1,5m de diâmetro. Pelo que presenciamos, a projeção de suas imagens é realizada de baixo para cima. Diante disso, acreditamos que, por isso, não aconteçam maiores movimentos de deslocamento, por exemplo. A sincronia de Roy em relação ao som, no que tange a abertura da boca e movimentos foi impecável. Durante o show, em termos de interação, ele se dirige em diversos momentos aos músicos e à plateia. Um momento que nos chamou atenção, foi a interação dele com uma das *backing vocals* na canção “I drove all night”, em que ele olha para ela e cantam juntos, como uma troca “quase real”.

No caso de Buddy Holly, poderíamos dizer que ele performou mais que Roy, conforme apontamos anteriormente. Ele se movimenta mais no espaço que possui, dança mais com sua guitarra. Ele também interage com os integrantes da banda, olha para eles em vários momentos. Inclusive, em um de solo de guitarra, se volta para os

²⁵⁵ FARREN, Mick. Buddy Holly: the rocker next door – a classic profile by Mick Farren. **The Guardian**. [S. l.], 3 fev. 2016. Disponível em: <https://www.theguardian.com/music/2016/feb/03/buddy-holly-rocker-next-door-classic-profile-nme-1975>. Acesso em: 9 dez. 2019.

companheiros. Mas, nesse instante, percebemos algo: não é Buddy que está realizando o solo. É o músico de apoio. Talvez isso não seja percebido pela plateia em geral, que parece entrar na experiência sem problema algum. O mesmo acontece com Roy (havíamos reparado sobre isso quando analisamos a gravação do vídeo de Frank Zappa). Em relação a sincronia, a imagem e os movimentos de Buddy Holly estão perfeitamente sincronizados com a banda.

Analisamos, então, o **controle de presença** dos artistas no palco. Atribuímos essa observação à neutralidade da presença física dos músicos da banda durante todo o show e ao jogo de luzes. No entanto, a iluminação com a tonalidade verde prejudicava o efeito de presença, fazendo com que os hologramas ficassem menos reais, quebrando o efeito em determinadas ocasiões. Esse era um dos momentos em que havia um “gap” da iluminação, remetendo os hologramas à ideia de “fantasma”, ou seja, por alguns momentos trazendo certa transparência em seus corpos. Cabe salientar, mais uma vez, que não havia estrutura visível para que as imagens holográficas dos artistas fossem projetadas.

Considerando a **organização da atenção** no show, identificamos que existem quebras de “imersão” e preparações para a “imersão”, ou seja, percepção formal da organização. O intervalo entre o primeiro e o segundo bloco (quebra) e a inclusão do telão com imagens de arquivo dos artistas (preparação) são exemplos simples. No caso da imagem holográfica, o que mais se destaca é a transição entre uma música e outra, no momento em que um artista desaparece para o outro “vir/surgir”. O desaparecimento do artista, sua saída, evidencia que a sua presença é holográfica – o que consideramos uma quebra de imersão ou da experiência de percepção. Por exemplo, Roy chegou de um alçapão iluminado e “desapareceu”, magicamente, como fumaça. O mesmo acontece com Buddy. De certa maneira, não há uma continuidade de show nesses momentos. Assim como, a divisão do show entre os dois artistas, que é precária e isolada: eles não interagem em nenhum momento. O que consideramos uma camada não atendida dentro do espetáculo.

Estar junto a uma plateia real também possibilita que se veja a reação do público e qual o público presente, apesar de não ser esse o foco de nossa pesquisa. Destacamos de nossa observação que ativamente em todas as músicas, o público cantou com os artistas e, quando solicitado, interagiu prontamente. Em diversos momentos, nas músicas mais famosas, inclusive, os presentes ficaram em pé e dançaram, mesmo o teatro sendo com cadeiras marcadas e lugares que não

favoreciam essa dinâmica. Sentimos que havia um clima nostálgico entre os presentes – uma copresença que destacamos como de suma importância dentro do espetáculo ao vivo também.

4.2.4 Reflexões gerais e aprimoramento da percepção

Tupac morreu em 1996, com 25 anos, assassinado. Cazuzza, faleceu em 1990, aos 32 anos, com HIV. Michael Jackson, em 2009, com 50 anos, teve uma parada cardíaca. James Dio, com 67 anos, faleceu em 2010 vítima de um câncer de estômago. Frank Zappa morreu em 1993, aos 52 anos, com câncer de próstata. Já Roy Orbison, morreu aos 52 anos, em 1988, de ataque cardíaco e, Buddy Holly, em 1959, aos 22 anos, em um acidente aéreo. Os motivos das mortes dos artistas são diversos, assim como o tempo de carreira, histórias pessoais e na música e contexto histórico. Não aparece para nós um padrão específico de escolha para “hologramar” um artista (dentro o conjunto que analisamos em todo material que levantamos em nossas pesquisas). Vemos artistas muito populares (como Michael Jackson) e artistas de nichos específicos (como James Dio), além de artistas que, no nosso entendimento, até necessitam de um resgate imagético para serem reapresentados ao tempo presente, por não serem contemporâneos (como Buddy Holly).

Se um artista que foi sucesso em vida também será em holograma no futuro, a indústria ainda parece estar verificando. Antropologicamente, acreditamos que a vida de um artista musical após a morte, passa muito por uma constante da presença de sua obra no imaginário social, seja por meio dos pares, seja por meio da memória mantida pela família/herdeiros, produtora e fãs. O corpo, o meio e a imagem de um sujeito não são peças isoladas e nem podem ser lançados em um contexto aleatoriamente. O que vemos é que o espaço para a aceitação dessa forma imagética hoje é maior que em tempos passados, permitindo “conexões perceptivas em ciclo”.

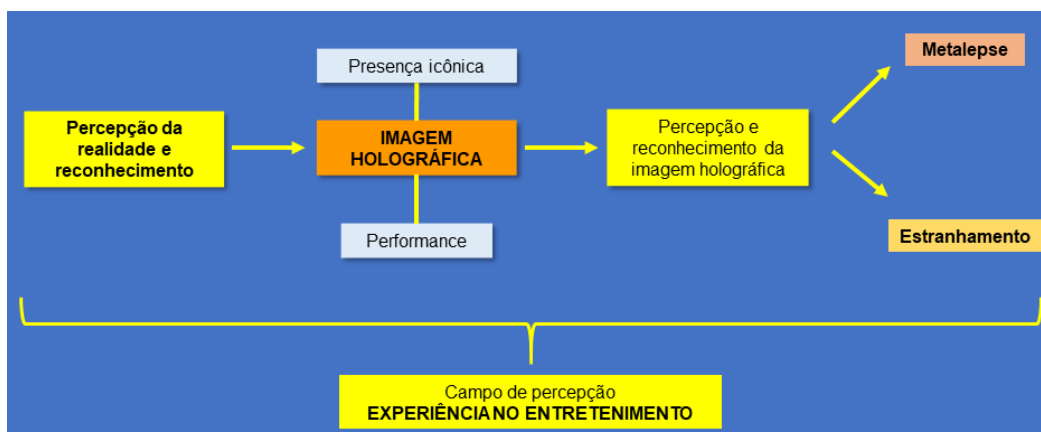
As análises dos hologramas atuais nos levaram aos eixos de observação que nos fizeram refletir resumidamente sobre o quão autêntico é o músico no palco, a copresença, o controle de presença, a estrutura para a existência da presença do artista no palco, a proporção visual de onde se observa, a sincronia entre a imagem, o som e o movimento, além do contraste e do realce entre os elementos e das possíveis interações. Tudo isso, para entender as lógicas e barreiras que se

estabelecem nesse tipo de experiência imagética quando um artista morto é “relançado”.

Um parêntese pertinente é que, por exemplo, quando observamos a performance e o movimento dos artistas nos vídeos gravados, reparamos que uma percepção diferente de observação se estabelece, mesmo que façamos esforço para nos colocarmos como um observador em primeira pessoa. Há uma “facilidade” da imagem do videoclipe em esconder erros, algo que a edição cobre, talvez em função da centralidade da imagem e do jogo de câmeras. O ao vivo que presenciamos no show do Roy Orbison e do Buddy Holly mostrou que há uma real limitação da técnica da produção do artista do holograma a um espaço pré-estipulado, por mais que ele consiga performar/se mexer naquele quadrante. Isso nos faz pensar sobre artistas que sejam multi-instrumentistas/performers, como Lady Gaga, Mick Jagger, Elton John, Madonna e Paul McCartney, que dançam/circulam muito e/ou utilizam instrumentos como o piano em suas performances – será esse um critério atual de escolha para hologramar um artista? Acreditamos que sim. Mas também acreditamos que será breve a resolução dessa barreira.

Em meio a isso, aprimoramos nossa 1.^a proposta de processo de modelização de hologramas de artistas mortos (Imagem 58), para atender ao que pesquisamos, analisamos e presenciamos enquanto pesquisadores.

Imagem 58 – Proposta aprimorada de processo de modelização de hologramas de artistas mortos



Fonte: Elaborado pela autora (2020).

Ao trabalharmos com a identificação de um campo de percepção, que entendemos ser o espaço onde o show/espetáculo acontece, compreendido na nossa pesquisa como o espaço da experiência de observação no entretenimento, a modelização da imagem de um artista parte da percepção de elementos da realidade e do reconhecimento dos mesmos, algo que já acontecia na proposta inicial aplicada aos vídeos. Quando esses elementos são computados como um conjunto, eles auxiliam na presença da imagem holográfica do artista. O desenvolvimento do espetáculo, que é em ciclo nesse esquema/espaço, vai então para o reconhecimento da imagem holográfica apoiado por eles, que pode tender para a metalepse ou para o estranhamento. Até o final do show o ciclo é constante, uma vez que a percepção nunca para e a observação também não. Então, o que acontece ao longo da apresentação são “picos” metalépticos ou “declínios” de estranhamento. Algo que está ligado ao envolvimento como um todo.

O que havíamos desenvolvido em um primeiro momento, e o que os vídeos permitiam por meio de observação era uma centralidade da imagem holográfica por meio de um direcionamento mediado, o que no nosso entendimento faz com que a percepção junto às apresentações fique incompleta ou tenha que ser direcionada para uma outra forma de entendimento, mais relacionada às questões audiovisuais propriamente ditas. Por isso, nos estudos relacionados ao tema que trabalhavam impressões sobre materiais gravados, havia uma lacuna de observação para ter algo mais preciso sobre a percepção e o campo de percepção como um todo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A leitura antropológica que nos propusemos a realizar diante das imagens holográficas dos artistas mortos nos palcos dos shows ao vivo nos permitiu contextualizar impressões e apontar um mapa importante de possibilidades com propostas de modelos, continuidades de níveis de escala de iconicidade e de percepção apoiadas em nosso tempo e em observação participante.

A câmara escura da antiguidade, um marco das ciências da observação, conforme verificamos em nossas pesquisas, segundo Crary (2012) transitava entre a fantasia, o espetaculoso e o inacreditável, remetendo o observador a uma relação de “indiferença” com o mundo exterior/real ou com as formas. Apesar da evolução, o mesmo aconteceu na sequência com a luz das lanternas mágicas e, depois, com os espetáculos com espelhos e técnicas “analógicas”. As tentativas dos teatros antigos, fantasmagoria e outras tantas, alcançavam níveis de percepção com as limitações de seus tempos e relacionavam culturalmente as questões do corpo e das imagens dentro dessa linha. No entanto, outras relações aparecem na atualidade, confirmando o que Debray (1993) havia destacado sobre as significações do olhar se alterarem ao longo do tempo e suas implicações também.

Por óbvio, um ponto evolutivo importante foram as técnicas de reflexão digitais com o **avanço tecnológico atual** da imagem em grande formato e das suas configurações em *pixels*. Diversos truques, foram sendo aprimorados com a incorporação do **movimento e do tempo** no ato da representação e se transformando para englobar cada vez mais posições/ângulos de observação, em especial, nos espetáculos ao vivo. Ou seja, transformações da presença e da visibilidade em meio aos fenômenos culturais, tecnológicos e imagéticos. É um novo ambiente social resultante das tecnologias, como postulou Domingues (2003), e como apontou Virilio (2014), quando falou dos sistemas de hábitos das sociedades envolvendo a percepção.

Vimos experimentações na publicidade, e timidamente no jornalismo, de simultaneidade de presença holográfica ao vivo, por exemplo. No entanto, assistimos já há alguns anos, a corpos digitais que não possuem nenhum vínculo com a vida ou a morte, não são providos de energia, nunca existiram no plano real, mas passaram a ocupar espaço e a serem percebidos/aclamados nos palcos do entretenimento – como as turnês em holograma da *pop star* Hatsune Miku no Japão (um fenômeno

Oriental) e a banda Gorillaz (sucesso Ocidental). O caso da evolução das turnês com os artistas mortos nos últimos anos, nos Estados Unidos e na Europa, a possibilidade da presença do artista morto no palco em diversas cidades e a construção tecnológica para que isso aconteça, parecem mesmo reconfigurar a lógica tanto do retorno do ídolo morto diante de seus fãs, quanto da presença no tempo – em que ele poderá estar no mesmo instante em várias cidades/locais performando. Durante a turnê do show *Rock N'Roll Dream Tour*, de Roy Orbison e Buddy Holly, em 7 de outubro de 2019, o mesmo show aconteceu na Irlanda e nos Estados Unidos.²⁵⁶ A união de artistas falecidos também se revelou uma interessante possibilidade.

Enquanto com o aparato antigo não era possível a **simulação**, muito menos o tempo real e simultâneo, o que temos hoje quebra essa barreira, deixando as relações entre sujeitos e modos de representação em outro plano: há um deslocamento da visão e, de certa forma, da **posição do observador** – o que também evidencia uma outra relação cultural com a imagem – são reavaliações constantes do “simulacro”. Trata-se assim, em especial, de uma confirmação da alteração do **espaço-tempo** na contemporaneidade. A tríade corpo, meio e imagem é ressignificada pela emergência de uma visualização da experiência. O observador não é mais passivo. Ele participa das experiências e integra-se, imerge. E, mais do que isso, parece estar aberto/preparado dentro de um “sistema de hábitos” (VIRILIO, 2014).

Contudo, quando Baudrillard (1995) se refere ao holograma como sendo uma “luz abstrata de simulação” não temos dúvidas que ele está fazendo um paralelo com o estranhamento que podemos ter ao nos depararmos com as imagens oriundas dessa nova “datasfera”. Os hologramas dos artistas mortos nos shows são enquadrados na “imortalidade medial” que ele postula e avançam para nos indicar questões irreduzíveis (utilizando a teoria de Villafañe) da imagem do holograma, que nos ajudam a explicar como essas imagens reconfiguram a lógica da morte ao criar a oportunidade de ver/sentir o ídolo novamente: percepção, presença e reconhecimento.

No caso da **percepção**, é elementar que a experiência faça com que aconteça por meio dos sentidos, que o observador se sinta imerso em um ambiente/contexto em que a sensação de presença possa fluir de forma espontânea. Todos os elementos cenográficos e de ligação com a realidade visam auxiliar à copresença. A **presença**

²⁵⁶ BASEHOLOGRAM. [Rock 'N' Roll Dream Tour]. 7 out. 2019. Instagram: basehologram. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/B3Uq2zMH1YE/>. Acesso em: 7 jan. 2020.

que acontece por meio da imagem holográfica vai ter caminhos distintos dependendo da percepção do observador, mas ela estará ali no contexto. Mesmo assim, ela é sempre uma ausência (mesmo isso sendo contraditório), independentemente do meio. O que faz a presença emergir é a copresença coordenada de forma apropriada e a autenticidade da presença em si. No entanto, o que eleva o seu *status* de presença é o reconhecimento e a imersão na experiência. Percebe-se que todas as questões estão ligadas. A lógica da morte não será reconfigurada se tudo não acontecer, praticamente, em conjunto e o tempo todo. A observação da imagem se torna um ciclo, uma vez que ela depende de fatores externos e internos e que, cada vez que é reconhecida, ou chega no **reconhecimento**, ela se renova para o observador.

Por mais que o espetáculo tenha um roteiro, cada momento de um show com um artista morto não é o mesmo do tempo passado, e os elementos dos planos se cruzam a todo instante. É o que Baudrillard (1995) chamou de dimensões de percepção, ou seja, acionamentos que podem deixar o real mais real e evidenciar como magnífico uma “alucinação”. O reconhecimento como elemento/questão irreduzível leva para a metalepse, que projeta o observador para um momento de experiência “quase real” diante do artista e, também, pode levar para o estranhamento. Essas duas possibilidades podem acontecer em um mesmo show/espetáculo, em um ciclo que nunca para. O retorno de um estranhamento, por exemplo, vai depender de um novo ciclo de percepção e reconhecimento. Neste ciclo de percepção, a presença e o reconhecimento da imagem holográfica do artista morto no palco ao vivo, por sua vez, ocorrem seguindo o que os autores dos estudos sobre a metalepse apontam como “**movimentos metalépticos**”, que coordenariam a “legibilidade” da narrativa. Assim como na narrativa literária, a metalepse que acontece com a imagem visual também estremece os níveis de percepção e, ao evidenciar os “movimentos metalépticos” no espaço do show com o artista em holograma ao vivo, que não está em um contexto de ficção, evolui em seu desenvolvimento com todo o potencial de ilusão real.

Quando nos baseamos no modelo de Villafañe, entendemos que na teoria de modelização dele toda a imagem possui um referente na realidade, ou seja, a imagem dos artistas mortos também se enquadra nessa origem, uma vez que o artista morto é uma pessoa que já esteve viva, um ser humano, portanto. Assim, não cair no estranhamento proposto por Mori (2012), uma vez que pode acontecer de o artista não ser reconhecido por suas características específicas, em primeiro lugar, se

enquadra na percepção e no reconhecimento da imagem enquanto humana. Focando mais no nosso objeto, tratando-o dentro da experiência do entretenimento, a observação que fazemos do que acontece dentro do campo depende da forma como ele é efetivamente percebido, portanto.

Concordamos com Jones, Bennett e Cross (2015) que apontam que “uma Hatsune” por exemplo, holograma que nunca teve um corpo real e não tenta imortalizar, substituir ou ressuscitar ninguém de nenhuma forma, tem mais aceitação junto ao público e equilíbrio/continuidade junto à percepção em um show. O mesmo que Conner (2016) diz, ao definir a existência desse holograma em uma “zona cultural segura”. Por outro lado, quando enquadram o holograma do Tupac no vale da estranheza, naquele momento, não levam em consideração o movimento metaléptico interno da apresentação e a modelização da imagem. O que verificamos em nossos estudos, dessa forma, é que acontece um ciclo da imagem diante do observador.

Além disso, se faz importante destacar que, os tipos de apropriação realizadas pelo olhar (ídolo, arte e visual), propostas por Debray (1993), quando nos deparamos com os hologramas de Roy Orbison e Buddy Holly, seguem acontecendo conjuntamente e confirmam a classe de imagem dos dados digitais, de encontro ao que Belting (2015) já havia trazido em seus estudos: uma história das imagens em progresso. Acreditamos, portanto, que os estudos de uma Antropologia da Imagem Holográfica da Comunicação estariam intimamente ligados à ideia de formulação de uma iconologia crítica para pensar sobre e como funcionam as imagens e com as “novas formas híbridas de concertos ao vivo com performances”, indicadas por Conner (2016).

Os entrelaçamentos que fizemos em relação aos usos dos hologramas no entretenimento e as funções das performances propostas por Schechner (2013) nos incitam a pensar que nas performances digitais com uso de dados pós-morte via holografia, o caminho do entretenimento de massa se destaca, uma vez que tanto questões técnicas quanto culturais importantes ligadas à percepção ainda estão em desenvolvimento junto ao contexto atual. Cabe salientar, sobre os usos da imagem-técnica dos artistas mortos que, para um futuro próximo, outras possibilidades/categorias já se mostram: como por exemplo o uso na performance de

Lady Gaga, na cerimônia do Grammy de 2016²⁵⁷, que ao interpretar sucessos de David Bowie, teve projetados em seu rosto no início do show por meio de tecnologia de reconhecimento facial, maquiagens e contornos faciais do artista falecido. Isso nos parece configurar um possível uso híbrido.

Ao percebermos que através dos *Performance Studies* a performance não “está” em algo, mas “entre” algo em um contexto, conseguimos situar nosso objeto como transcendente e conectado, gerador de um ciclo combinador de muitos elementos. Para nós é nesse “entre” que se identifica o cruzamento perceptivo das barreiras de uma imagem em dois “mundos”, que vai impulsionar a fusão para a experiência perceptiva.

As técnicas holográficas, mesmo já avançadas, seguem dependendo de mais desenvolvimento e exigem um aparato digital, programação e *softwares* muito potentes para que o holograma do artista morto (ou qualquer um em grande formato) aconteça. Não é possível, ainda, a concepção satisfatória de um holograma à luz do dia, por exemplo. Sem contar a parte de direitos autorais e burocracias outras que envolvem a produção. Uma questão mercadológica também é inquietante: os show da turnê holográfica da artista Maria Callas, previstos no Brasil em outubro de 2018 foram adiados por uma questão logística e, depois, cancelados: quais seriam os motivos?

Há uma incerteza entre os estudiosos das imagens sobre como defini-las nesta “nova era”, e até mesmo em como chamar esse “novo momento”, que ousamos etiquetar como “datasfera”. Em meio a isso, a proposta metodológica que traçamos em nossa investigação se colocou como uma alternativa inovadora de olhar para esse tipo de material. Após o estudo aqui apresentado, para o nosso objeto, o holograma no campo da Comunicação Social que faz alusão ao artista morto no palco ao vivo, para evitar mais distorções, propomos chamar de “Holograma de Entretenimento”. Explicamos: como já mencionado em capítulo inicial, a palavra holograma teve o seu uso popularizado pela ficção (literária e cinematográfica), porém a real imagem de um holograma, não é uma imagem qualquer em 3D e nem uma montagem em *pepper's ghost*, por exemplo. Dessa forma, uma possível denominação seria essa. Em

²⁵⁷ SPANOS, Brittany. Watch Lady Gaga Deliver Astonishing David Bowie Grammy Tribute Medley. **Rolling Stone**. S. I., 16 fev. 2016. Disponível em: <https://www.rollingstone.com/music/music-news/watch-lady-gaga-deliver-astonishing-david-bowie-grammy-tribute-medley-183957/>. Acesso em: 8 abr. 2020.

especial, se levarmos em consideração a evolução dos níveis de realidade/grau em Villafañe (2006).

Cabe salientar algumas limitações do estudo, que poderão ser exploradas em pesquisas futuras, de extrema importância para um entendimento completo sobre a percepção relacionada à imagem holográfica no entretenimento. Uma primeira é que, apesar de abordar a temática da música e dos shows e ter na sua essência a percepção, esta tese não aprofundou questões específicas dessa natureza, que também estão no escopo da Comunicação. Ao finalizarmos o material percebemos que tal lacuna em relação ao som deve ser abordada de forma mais técnica e integrada, uma vez que se identifica que a música e a imagem em palcos de shows ao vivo são interdependentes e resultam juntas na experiência (musical). Além disso, se percebe que o estranhamento é vinculado a essa experiência musical, que pode, inclusive, vir a gerar tipos de estranhamento exclusivamente relacionados a ela. Dessa forma, se verifica que a natureza da imagem holográfica estudada clama pelo som, um elemento conectivo imprescindível para não acontecer distanciamento/estranhamento.

Outra linha de estudo não contemplada foram pesquisas/estudos de recepção/impacto junto aos públicos dos shows ou formas de identificar/medir/entender o processo com as pessoas. Estudos relacionados ao mercado/indústria envolvendo as empresas produtoras também ficaram à parte.

Outro ponto a se ressaltar é que não vimos os artistas ao vivo em nenhum momento de suas carreiras em vida, ou seja, todas as comparações que fizemos foram por meio de imagens e/ou descrições mediadas. Uma limitação mais específica foi que, em função de termos realizado somente uma observação presencial, o posicionamento de observador no teatro ficou restrito a um único ângulo de observação (não tivemos como assistir ao show em diversas posições de observação na plateia). Igualmente não abordamos a luminotécnica de uma maneira técnica para essa forma de produção, uma conexão visual imprescindível para a projeção do holograma de entretenimento no palco. Estudos envolvendo questões de uso de imagem, que englobem o Direito também aparecem como pertinentes diante deste cenário.

Da mesma forma como pesquisadores em décadas passadas projetaram sobre essa forma imagética, acreditamos que futuramente, além das melhorias técnicas em termos visuais de sensação de presença, ela possa não ser tão mecânica no sentido

do roteiro do show e envolva o contexto do momento na sua performance, interagindo de forma mais responsiva o observador e os companheiros de palco, por exemplo. Como vimos, junto ao público há um apelo nostálgico e favorável para a continuidade desses formatos. Já nos dão pistas sobre esse futuro no palco: a) que a forma como as câmeras modernas conseguem reconhecer as imagens de pessoas e transformar essas imagens em dados qualitativos de forma muito precisa em tempo real gerando informações/padrões por meio de sinais digitais poderia ser um recurso para envolver diferentes plateias; b) com os dados do público observador a imagem do artista em holograma poderia estar respondendo/performando de forma mais “natural”; e c) a utilização dos recursos de digitalização junto aos artistas em vida, que podem ser arquivados é algo que aos poucos deixará de ser incomum no meio artístico e que facilitará muito os processos (atores e cantores que já foram expostos a quantidades significativas de Imagens Geradas por Computador já estão digitalizados, por exemplo). Além disso, a simultaneidade de apresentações já dá os primeiros passos e outros nichos de performance tendem a surgir.

De momento, acreditamos que os hologramas de entretenimento de artistas mortos, atualmente, já conseguem por meio do sistema modelizador da imagem holográfica reconfigura, em parte, a lógica da morte e viver para eternizar seus legados nos palcos de música ao vivo. Mas, talvez tenham que manter uma distância segura em relação ao fã/público para que não sejam uma presença estranha.

REFERÊNCIAS

#VOLTACAZUZA | Pra sempre Cazuza. Realização de Gvt Music Live. Música: O Tempo Não Para. 2013. Son., color. Disponível em: <https://youtu.be/2ieTgQpzlYc>. Acesso em: 16 out. 2018.

[HD] Christina Aguilera & Whitney Houston - Hologram performance on The Voice. Intérpretes: Christina Aguilera; Whitney Houston (hologram). Música: I Have Nothing e I'm Every Woman. EUA, 2016. Son., color. Disponível em: <https://youtu.be/VTrsghGGuXU>. Acesso em: 16 out. 2018.

【HATSUNE Miku】 World is Mine / ryo (supercell) 【初音ミク】. Realização de Sega. Intérpretes: Hatsune Miku. Música: ワールドイズマイン / Ryo (supercell) . 2010. Son., color. Canal oficial da Hatsune Miku no YouTube. Disponível em: <https://youtu.be/jhl5afLEKdo>. Acesso em: 11 ago. 2018.

ALBUQUERQUE, Afonso de. Viver e morrer no Orkut: os paradoxos da rematerialização do ciberespaço. **Intexto**, Porto Alegre, v. 2. n. 17, p. 1-17, jul./dez. 2007.

ALICIA Keys and Frank Sinatra - learnin the blues. Realização de National Academy Of Recording Arts And Sciences. Intérpretes: Alicia Keys; Frank Sinatra (image). Música: Learning the Blues. Los Angeles, 2008. P&B. 50.^a Grammy Awards. Disponível em: <https://youtu.be/mScA9SdT4RY>. Acesso em: 16 out. 2018.

ARTE longa, vida breve. **Cazuza**. [201-]. Disponível em: <http://cazuza.com.br/event/arte-longa-vida-breve/>. Acesso em: 8 out. 2019.

AVATAR. Direção de James Cameron. Intérpretes: Sam Worthington, Zoë Saldaña, Michelle Rodriguez, Sigourney Weaver, Stephen Lang. Música: I See You. Los Angeles: Lightstorm Entertainment, 2009. Son., color.

BARBOSA, Marialva Carlos. A pluralidade de modelos interpretativos nas ciências humanas e o lugar da comunicação. *In*: MOURA, Cláudia Peixoto de; LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. **Pesquisa em Comunicação metodologias e práticas acadêmicas**. Porto Alegre: Edipucrs, 2016. p. 195-211.

BASE Callas Hologram Demo. Intérpretes: Maria Callas/choeurs et Orchestre de L'opéra National de Paris/georges Prêtre/nadine Sautereau/jane Berbié/choeurs René Duclos. Música: Carmen: Carreau! Pique! (card Scene). 2018. Son., color. Disponível em: <https://youtu.be/W7TATUTM7H0>. Acesso em: 20 nov. 2018.

BASE HOLOGRAM. **Roy Orbison & Buddy Holly**: the rock 'n' roll dream tour. 2019. Disponível em: <https://basehologram.com/productions/roy-orbison-buddy-holly-the-rock-n-roll-dream-tour>. Acesso em: 28 ago. 2019.

BASE HOLOGRAM. **In dreams**: Roy Orbison in concert. 2019. Disponível em: <https://basehologram.com/productions/in-dreams-roy-orbison-in-concert>. Acesso em: 8 jan. 2020.

BASE HOLOGRAM. **An evening with Whitney**: the Whitney Houston hologram tour. 2019. Disponível em: <https://basehologram.com/productions/whitney-houston>. Acesso em: 19 set. 2019.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacra and simulation**. Traduzido por Sheila Faria Glaser. Ann Arbor: Michigan, 1995.

BAUDRILLARD, Jean. **The perfect crime**. Tradução de Chris Turner. Londres: Verso, 1996a.

BAUDRILLARD, Jean. **A troca simbólica e a morte**. Tradução de Maria Stela Gonçalves e Adail Ubirajara Sobral São Paulo: Loyola, 1996b.

BELGIAN TV used hologram technology to bring Eden Hazard to the studio! 2018. Son., color. Disponível em: <https://youtu.be/-fyMvptTM2o>. Acesso em: 15 ago. 2018.

BELLIS, Mark A. *et al.* Elvis to Eminem: quantifying the price of fame through early mortality of European and North American rock and pop stars. **Journal of Epidemiology & Community Health**, [S. l.], v. 61, n. 10, p. 896-901, 1 out. 2007. BMJ. <http://dx.doi.org/10.1136/jech.2007.059915>.

BELLIS, Mark A. *et al.* Dying to be famous: retrospective cohort study of rock and pop star mortality and its association with adverse childhood experiences. **Bmj Open**, [s.l.], v. 2, n. 6, 2012. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3533086>. Acesso em: 11 ago. 2018.

BELTING, Hans. Imagen, medium, cuerpo: Un nuevo acercamiento a la iconología. **Cic Cuadernos de Información y Comunicación**, Madrid, v. 20, p. 153-170, 4 nov. 2015. Universidad Complutense de Madrid (UCM). Disponível em: http://dx.doi.org/10.5209/rev_CIYC.2015.v20.49382. Acesso em: 20 out. 2018.

BELTING, Hans. **Antropología de la imagen**. Madrid: Katz Editores, 2010. Traducción de Gonzalo María Vélez Espinoza.

BILLIE Holiday Hologram Jazz Tour. [S. l.]: Hologram USA, 2017. Son., color. Disponível em: <https://vimeo.com/207341297>. Acesso em: 9 nov. 2018.

BINELLI, Mark. Old Musicians Never Die. They Just Become Holograms. **The New York Times**. [S. l.], 7 jan. 2020. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2020/01/07/magazine/hologram-musicians.html?auth=linked-google>. Acesso em: 14 jan. 2020.

BIOGRAPHY.COM EDITORS. A&E Television Networks. **James Dean Biography**. 2014. Disponível em: <https://www.biography.com/actor/james-dean>. Acesso em: 28 ago. 2019.

BIOGRAPHY.COM EDITORS. A&E Television Networks. **Morrissey Biography**. 2014. Disponível em: <https://www.biography.com/musician/morrissey>. Acesso em: 28 ago. 2019.

BLISTEIN, Jon. Ronnie James Dio Hologram to Tour U.S. With Dio Bandmates. **Rolling Stone**. EUA, 9 abr. 2019. Disponível em: <https://www.rollingstone.com/music/music-news/ronnie-james-dio-hologram-us-tour-dates-820040>. Acesso em: 28 ago. 2019.

BRADBURY, Mary. **Representations of death**: a social psychological perspective. Londres: Routledge, 1999.

BRAGA, José Luiz. A prática da pesquisa em comunicação - abordagem metodológica como tomada de decisões. **E-compós**, [S. l.], v. 14, n. 1, p. 1-33, 26 set. 2011. E-compos. <http://dx.doi.org/10.30962/ec.v14i1.665>. Disponível em: <http://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/665>. Acesso em: 19 out. 2018.

BRYTER. (ed.). Meet Gatebox – The virtual home robot. **Bryter**. Londres, 5 jun. 2018. Disponível em: <http://www.bryter-research.co.uk/news/meet-gatebox-virtual-home-robot/>. Acesso em: 21 nov. 2018.

BURDEKIN, Russell. Pepper's ghost at the opera. *In*: GRIFFITHS, Trevor R.; EGAN, Gabriel; MCCLEAVE, Sarah (ed.). **Theatre notebook**. [S. l.]: The Society for Theatre Research, 2015. p. 152-164. v. 69, n. 3. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/636752>. Acesso em: 13 nov. 2018.

CAMARILLA Brillo Live Hologram - Bizarre World of Frank Zappa - 4/20/2019 - Rochester NY. Música: Camarilla Brillo. Rochester, 2019. Son., color. Canal aberto no YouTube de Tom Catera. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ITF2ibsmoVA>. Acesso em: 19 nov. 2019.

CAVALCANTI, Paulo. Os 80 anos de Buddy Holly. **Rolling Stone Brasil**. São Paulo, 7 set. 2016. Disponível em: <https://rollingstone.uol.com.br/noticia/os-80-anos-de-buddy-holly>. Acesso em: 1 dez. 2019.

CAVALCANTI, Paulo. Os 60 anos de Michael Jackson: Os triunfos e as polêmicas da carreira do Rei do Pop. [S. l.], 29 ago. 2018. **Rolling Stone Brasil**. Disponível em: <https://rollingstone.uol.com.br/noticia/os-60-anos-de-michael-jackson>. Acesso em: 9 out. 2019.

CAVALHEIRO, Gustavo Augusto Tavares. **O tempo in-media-ato**: a superação da visualidade por meio da tatilidade das não-coisas e-materializadas. 2014. 186 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/4681>. Acesso em: 19 out. 2018.

COORDENAÇÃO DE APERFEIÇOAMENTO DE PESSOAL DE NÍVEL SUPERIOR ([S. l.]). Catálogo de Teses e Dissertações. 2016. Disponível em: <https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/>. Acesso em: 14 jan. 2019.

CORREIA, André. **Holograma do Cazuzo**. 2013. Fotografia em matéria na revista Rolling Stone. Disponível em: https://rollingstone.uol.com.br/media/_versions/legacy/2013/img-1019596-galeria-cazuzo-holograma-7_lg.jpg. Acesso em: 9 nov. 2018.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. *In*: PARENTE, Parente (org.). **Imagem máquina**: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. p. 37-48.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador**: visão e modernidade no século XIX. Tradução de Verrah Chamma. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

CRENSHAW, Marshall H. Buddy Holly. **Encyclopædia Britannica**. [S. l.], 3 set. 2019. Disponível em: <https://www.britannica.com/biography/Buddy-Holly>. Acesso em: 1 dez. 2019.

DAMATTA, Roberto. **A casa & a rua**: espaço, cidadania, mulher e morte no Brasil. 5. ed. Rio de Janeiro: 1997

DEATH & CULTURE CONFERENCE, 2. 2018. Heslington. **Proceedings** [...] Heslington: University of York, Department of Sociology. 2018. Disponível em: <https://www.york.ac.uk/sociology/research/death-and-culture/upcomingevents>. Acesso em: 8 ago. 2018.

DEBRAY, Régis. **Vida e morte da imagem**: uma história do olhar no Ocidente. Tradução de Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis: Vozes, 1993.

DEMO vídeo hologramas para usar com o smartphone. [S. l.]: Trendy, 201-. Son., color. Vídeo com 3.880.680 visualizações. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PF5zDHDd-fM&t=15s>. Acesso em: 13 jan. 2020.

DIET Coke Commercial Elton John. Intérpretes: Elton John. Música: Diet Coke Commercial. EUA, 1992. (1 min 4s.), son., color. Vídeo publicado no canal musickeys8, publicado em 17 de março de 2013. Disponível em: <https://youtu.be/b0IkSBNfYCQ>. Acesso em: 8 ago. 2018.

DIGITAL DOMAIN. **Virtual Tupac**. 201-. Disponível em: <https://www.digitaldomain.com/work/virtual-tupac>. Acesso em: 4 out. 2019.

DILLON, Dak. Belgium broadcaster uses 'hologram' for World Cup interview. **New Cast Studio**. [S. l.], 13 jul. 2018. Disponível em: <https://www.newscaststudio.com/2018/07/13/belgium-broadcaster-uses-hologram-for-world-cup-interview>. Acesso em: 27 nov. 2018.

DIXON, Steve. **Digital Performance**: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation. Cambridge: MIT Press, 2007.

DOMINGUES, Diana (org.) Arte e vida no século XXI. São Paulo: Unesp, 2003.

EAT That Question: Frank Zappa in His Own Words. Direção de Thorsten Schütte. Produção de Estelle Fialon. Roteiro: Thorsten Schütte. [S. l.]: Sony Pictures, Thorsten Schütte. Son., color.

EDITORES DA BIOGRAPHY.COM (ed.). **Biografia de Tupac Shakur**. 2014. Disponível em: <https://www.biography.com/musician/tupac-shakur#citation>. Acesso em: 2 out. 2019.

ELVIS & Celine Dion - If I Can Dream (A remastered version of the duet). Direção de Bruce Gowers; Nygel Lythgoe; Simon Fuller; Ken Warwick. Realização de Simon Jones. Intérpretes: Celine Dion; Elvis Presley (hologram). Música: If I Can Dream. Los Angeles: Fremantlemedia; 19tv, 2007. Son., color. Performance no American Idol. Disponível em: <https://youtu.be/UmXHkL3xiMU>. Acesso em: 16 out. 2018.

ELVIS Presley, Martina McBride - Blue Christmas. Intérpretes: Elvis Presley, Martina McBride. Música: Blue Christmas. 2018. Son., color. Disponível em: <https://youtu.be/3KK6sMo8NBY>. Acesso em: 16 out. 2018.

FANIA ALL STARS 2013 - HECTOR LAVOE (HOLOGRAMA) EN PUERTO RICO. Realização de Fania All Star. Intérpretes: Hector Lavoe (hologram). 2013. Son., color. Disponível em: <https://youtu.be/zeF5djCJLBY>. Acesso em: 16 out. 2018.

FARREN, Mick. Buddy Holly: the rocker next door – a classic profile by Mick Farren. **The Guardian**. [S. l.], 3 fev. 2016. Disponível em: <https://www.theguardian.com/music/2016/feb/03/buddy-holly-rocker-next-door-classic-profile-nme-1975>. Acesso em: 9 dez. 2019.

FINNEGAN, Matthew. Com novo glass, Google quer popularizar realidade aumentada no trabalho. **Computerworld**, 24 ago. 2019. Disponível em: <https://computerworld.com.br/2019/05/24/com-novo-glass-google-quer-popularizar-realidade-aumentada-no-trabalho>. Acesso em: 8 ago. 2019.

FLANAGAN, Andrew. Resurrection, for Fun and Profit: Eyellusion's Jeff Pezzuti on Starting a Hologram Company and Bringing Back Dio. **Billboard**. [S. l.], 22 ago. 2016. Disponível em: <https://www.billboard.com/articles/business/7480123/resurrection-fun-profit-eyellusion-jeff-pezzuti-ronnie-james-dio-hologram-tours>. Acesso em: 8 jan. 2020.

FRANCE PRESSE (Brasil) (ed.). O homem japonês que "casou" com uma cantora de realidade virtual. **G1**. Rio de Janeiro, 12 nov. 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2018/11/12/o-homem-japones-que-casou-com-cantora-de-realidade-virtual.ghtml>. Acesso em: 20 nov. 2018.

FRANÇA, Vera Veiga. O objeto e a pesquisa em comunicação: uma abordagem relacional. In: MOURA, Cláudia Peixoto de; LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. **Pesquisa em comunicação metodologias e práticas acadêmicas**. Porto Alegre: Edipucrs, 2016. p. 153-174.

FRANK Zappa hologram to world premiere new music with former bandmates on "The Bizarre World of Frank Zappa". **Zappa.com**. [S. l.], 11 fev. 2019. Disponível em:

<https://www.zappa.com/news/frank-zappa-hologram-world-premiere-new-music-former-bandmates-bizarre-world-frank-zappa>. Acesso em: 21 nov. 2019.

FRAZÃO, Dilva. Michael Jackson: Cantor norte-americano. [S. l.], 13 jun. 2019. **EBiografia**. Disponível em: https://www.ebiografia.com/michael_jackson. Acesso em: 10 out. 2019.

FRAZÃO, Dilva. Cazuza: Cantor e compositor brasileiro. **EBiografia**. [S. l.], 4 abr. 2016. Disponível em: <https://www.ebiografia.com/cazuza/>. Acesso em: 8 out. 2019.

FUNES - JOURNAL OF NARRATIVES AND SOCIAL SCIENCES. Napoli. Università Degli Studi di Napoli Federico II Dipartimento di Scienze Sociali. 2017- . ISSN 2532-6732 versão *online*. Disponível em: <http://www.serena.unina.it/index.php/funes/index>. Acesso em: 8 ago. 2018.

GALERIA de Fotografias. [201-]. Site oficial do Cazuza. Disponível em: <http://cazuza.com.br/gallery/fotografia-2>. Acesso em: 8 out. 2019.

GATEBOX. **Living with characters**. 201-. Disponível em: <https://www.gatebox.ai>. Acesso em: 8 jan. 2019.

GATEBOX - 「Living with Hatsune Miku」 - Magical Mirai 2017 report - english. 2017. Son., color. Legendado. Disponível em: <https://youtu.be/R-lcyYmQDyw>. Acesso em: 20 nov. 2018.

GENETTE, Gérard. **Mataleipsis**: De la figura a la ficción. Tradução de Luciano Padilla López. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2004.

GORILLAZ and Madonna - Feel Good Inc & Hung Up (live at grammys 2006). Intérpretes: Gorillaz/madonna. Música: Feel Good Inc/hung Up (sdp Extended Dub). 2006. (7 min.), son., color. Vídeo disponível no canal Electronic Music, publicado em 9 de março de 2015. Disponível em: <https://youtu.be/iEpr6dkYozA>. Acesso em: 8 ago. 2018.

GORILLAZ - Feel Good Inc. (Live at the MTV EMA's). Intérpretes: 2-d - Vocals, Keys Noodle - Guitars Russel Hobbs - Drums Murdoc Niccals - Bass. Música: Feel Good Inc. Lisboa: Hologram Usa, 2005. (4 min.), son., color. Official Video for the Gorillaz track Feel Good Inc., performed live at the MTV EMA's. Disponível em: <https://youtu.be/BdAXIj5QViw>. Acesso em: 8 ago. 2018.

GROW, Kory. 'Bizarre World of Frank Zappa' Hologram Tour Not So Bizarre After All. **Rolling Stone**. [S. l.], 24 abr. 2019. Disponível em: <https://www.rollingstone.com/music/music-live-reviews/frank-zappa-hologram-tour-review-827195/>. Acesso em: 23 nov. 2019.

GROW, Kory. Frank Zappa Hologram to Perform with Steve Vai, Ex-Mothers of Invention. **Rolling Stone**. [S. l.], 21 set. 2017. Disponível em: <https://www.rollingstone.com/music/music-news/frank-zappa-hologram-to-perform-with-steve-vai-ex-mothers-of-invention-199881>. Acesso em: 1 dez. 2019.

GROW, Kory. 'Bizarre World of Frank Zappa' Hologram Tour Not So Bizarre After All. **Rolling Stone**. [S. l.], 25 abr. 2019. Disponível em: <https://www.rollingstone.com/music/music-live-reviews/frank-zappa-hologram-tour-review-827195>. Acesso em: 27 ago. 2019.

HAKIMIAN, Rob. 'Lost' David Bowie Film Set For Showing. **The Quietus**. [S. l.], 8 jan. 2020. Disponível em: <https://thequietus.com/articles/27621-david-bowie-lost-film-30mm-hologram>. Acesso em: 16 jan. 2020.

HÉCTOR Lavoe vuelve a los escenarios como holograma. **Correo**. [S. l.], 19 out. 2013. Disponível em: <https://diariocorreo.pe/espectaculos/hector-lavoe-vuelve-a-los-escenarios-como-ho-73618/?ref=dcr>. Acesso em: 11 jan. 2020.

HÉCTOR Lavoe volverá a dar un concierto gracias a la tecnología de los hologramas. **Persecución Salsera**. [S. l.], [201-]. Disponível em: <http://persecucionsalsera.blogspot.com/2013/10/hector-lavoe-volvera-dar-un-concierto.html>. Acesso em: 4 nov. 2018.

HOFER, Roberta. Metalepsis in live performance: holographic projections of the cartoon Band "Gorillaz" as a means of metalepsis. In: KUKKONEN, Karin; KLIMEK, Sonja. **Metalepsis in popular culture**. Berlim: De Gruyter, 2011. p. 232-251.

HOLOGRAMA Renato Russo - Há Tempos. Realização de Legião Urbana Produções. Intérpretes: Renato Russo (imagem). Música: Há Tempos. 2013. Son., color. Disponível em: <https://youtu.be/-JzrXsgRbTM>. Acesso em: 16 out. 2018.

HOMEM de Ferro 2. Direção: Jon Favreau. Produção:Kevin Feige. Companhias produtoras: Marvel Studios e Fairview Entertainment, (2010).

INSATISFEITOS com holograma herdeiros de Whitney Houston cancelam dueto com Christina Aguilera. **O Globo**. Rio de Janeiro, 20 maio 2016. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/musica/insatisfeitos-com-holograma-herdeiros-de-whitney-houston-cancelam-dueto-com-christina-aguilera-19346131>. Acesso em: 8 jan. 2020.

JAPÃO prometia transmitir Copa do Mundo por holografia em 2022. **Olhar Digital**, 2 dez. 2010. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/noticia/japao-prometia-transmitir-copa-do-mundo-por-holografia-em-2022/15162>. Acesso em: 15 ago. 2018.

JOHNSTON, Sean F. **Holograms: a cultural history**. Oxford: Oxford University Press, 2016.

JONES, Angela Cresswell; BENNETT, Rebecca Jane; CROSS, S. Keepin' it real?: Life, death, and holograms on the live music stage. In: JONES, Angela Cresswell; BENNETT, Rebecca Jane. **The digital evolution of live music**. Londres: Elsevier, 2015. p. 123-138.

JUSTIN Timberlake homenageia Prince no Super Bowl mesmo com veto da família. **Uol**. São Paulo, 4 fev. 2018. Disponível em: <https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2018/02/04/justin-timberlake->

homenageia-prince-no-super-bowl-mesmo-com-veto-da-familia.htm. Acesso em: 28 ago. 2019.

KENNY, Dianna T.; ASHER, Anthony. Life expectancy and cause of death in popular Musicians: is the popular musician lifestyle the road to ruin? **Medical Problems of Performing Artists**, [S. l.], v. 31, n. 1, p.37-44, 8 mar. 2016. Science and Medicine, Inc. <http://dx.doi.org/10.21091/mppa.2016.1007>. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/26966963>. Acesso em: 11 ago. 2018.

KREPS, Daniel. Roy Orbison's First Career-Spanning Collection Out in October. **Rolling Stone**. 2016. Disponível em: <https://www.rollingstone.com/music/music-news/roy-orbisons-first-career-spanning-collection-out-in-october-121163>. Acesso em: 8 dez. 2019.

LORD, Annie. What do holographic popstars mean for the music industry? **I-d**. [S. l.], 25 jul. 2018. Música. Disponível em: https://i-d.vice.com/en_uk/article/wjkjvw/what-do-holographic-popstars-mean-for-the-music-industry?utm_source=idtwitter. Acesso em: 25 out. 2018.

MANNARA, Barbara. Aprenda a fazer um projetor de holograma 3D barato usando o celular. **Techtudo**. [S. l.], 11 ago. 2015. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2015/08/aprenda-fazer-um-projetor-de-holograma-3d-barato-usando-o-celular.html>. Acesso em: 25 nov. 2018.

MANNONI, Laurent. **The great art of light and shadow**: archaeology of the cinema. Translated by Richard Crangle. Devon: University of Exeter Press, 2000.

MANRIQUE, Diego A. 'Mamma Mia!': ABBA volta à vida. **El País**. [S. l.], 27 abr. 2018. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2018/04/27/cultura/1524830722_019658.html. Acesso em: 21 out. 2018.

MARIAH Carey - Life Is For Sharing. Direção de Dennis Lieu. Produção de Mídia Radical. Intérpretes: Mariah Carey. Nova York: Musion, 2011. Son., color. Disponível em: <https://vimeo.com/78808037>. Acesso em: 11 ago. 2018.

MARTINS, Leandro. **Holograma do Cazuzza**. 2013. Fotografia em matéria na revista Rolling Stone. Disponível em: https://rollingstone.uol.com.br/media/_versions/legacy/2013/img-1019592-galeria-cazuzza-holograma-3_lg.jpg. Acesso em: 9 nov. 2018.

MARTINS, Moisés de Lemos (org.). **Sentidos da morte**: na vida da mídia. Curitiba: Appris, 2017.

MARTINS, Moisés de Lemos; CORREIA, Maria da Luz; BERNARDO, Paulo (ed.). **Figurações da morte nos mídia e na cultura**: entre o estranho e o familiar. Braga: Cecs - Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, 2016. Disponível em: http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/cecs_ebooks/article/view/2479/2392. Acesso em: 8 ago. 2018.

MAZUMDER, Debashis. Art is Life: Interview with the artist behind the Tupac's most iconic tattoos. **The Source**. [S. l.], 16 jun. 2017. Disponível em: <https://thesource.com/2017/06/16/art-life-interview-artist-behind-tupacs-iconic-tattoos>. Acesso em: 4 out. 2019.

MÉLENCHON usa holograma para comício simultâneo em 7 cidades. **O Globo**, Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/mundo/melenchon-usa-holograma-para-comicio-simultaneo-em-7-cidades-21223972>. Acesso em: 18 ago. 2018.

MICHAEL Jackson - Slave to The Rhythm. Direção de Jamie King. Produção de Frank Patterson, John Textor, Karen Langford. Música: Slave to The Rhythm. EUA: Optimum Productions, Pulse Evolution, Tricycle Logic, 2014. Son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jDRTghGZ7XU&feature=youtu.be>. Acesso em: 5 jan. 2020.

MICHAEL Jackson - Slave to The Rhythm. Direção de Jamie King. Produção de Frank Patterson, John Textor, Karen Langford. Realização de Nathan Stoenber. Coordenação de Joseph Davison. Intérpretes: Michael Jackson (hologram). Música: Slave to The Rhythm. Los Angeles: Optimum Productions, Pulse Evolution, Tricycle Logic, 2014. Son., color. Disponível em: <https://youtu.be/jDRTghGZ7XU>. Acesso em: 16 out. 2018.

MICROSOFT. **Microsoft HoloLens**. 2016. Disponível em: <https://www.microsoft.com/en-us/hololens>. Acesso em: 13 ago. 2018.

MORE: Mecanismo online para referências, versão 2.0. Florianópolis: UFSC Rexlab, 2013. Disponível em: <http://www.more.ufsc.br/>. Acesso em: 13 nov. 2018.

MORI, Masahiro. The uncanny valley: the original essay by Masahiro Mori. Tradução de Karl F. MacDorman and Norri Kageki. **IEEE Spectrum**. [S. l.], 12 jun. 2012. Disponível em: <https://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley>. Acesso em: 10 jan. 2019.

MORIN, Edgar. **O homem e a morte**. Tradução: João Guerreiro Boto e Adelino dos Santos Rodrigues. Rio de Janeiro: Imago, 1997.

MORRE Ronnie James Dio, ídolo do heavy metal. G1. **Pop & Arte**. [S. l.], 17 maio 2010. Disponível em: <http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2010/05/morre-ronnie-james-dio-idolo-do-heavy-metal.html>. Acesso em: 2 nov. 2018.

MORRE o cantor e compositor Cazuza. **History**. [2019?]. Disponível em: <https://br.historyplay.tv/hoje-na-historia/morre-o-cantor-e-compositor-cazuza>. Acesso em: 8 out. 2019.

MORRISSEY - Suedehead. Intérpretes: Morrissey. Música: Suedehead. Eua: Wmg (em Nome de Plg Uk Catalog) e outras, 1987. Son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0AvuweztG4Q>. Acesso em: 5 jan. 2020.

MURRAY, Charles Shaar. Frank Zappa, 24 jan 2019. **Encyclopædia Britannica**. Disponível em: <https://www.britannica.com/biography/Frank-Zappa>. Acesso em: 19 nov. 2019.

MUSIC Legends Reunite on the Holographic Rock 'N' Roll Dream Tour. **KC Studio**. [S. I.], 7 nov. 2019. Disponível em: <http://kcstudio.org/music-legends-reunite-on-the-holographic-rock-n-roll-dream-tour>. Acesso em: 8 jan. 2020.

NGAK, Chenda. Tupac Coachella hologram: Behind the technology. **Cbs News**. Los Angeles, 9 nov. 2012. Disponível em: <https://www.cbsnews.com/news/tupac-coachella-hologram-behind-the-technology>. Acesso em: 16 out. 2018.

NATALIE Cole LIVE - Unforgettable. Intérpretes: Nat King Cole e Natalie Cole. Música: Unforgettable. Califórnia: Emmy Award, 1992. (3 min 46s.), son., color. Vídeo publicado em canal identificado como car2929, em 18 de novembro de 2012, com 11.616.560 visualizações. Disponível em: <https://youtu.be/MKCyUe4syc4>. Acesso em: 8 ago. 2018.

NEBEN, Nelly. [Correspondência]. Destinatário: Samara Kalil. Los Angeles, 11 set. 2019. E-mail pessoal.

NETWORKED DIGITAL LIBRARY OF THESES AND DISSERTATIONS [S. I.]. Global ETD Search. Disponível em: <http://search.ndltd.org/index.php>. Acesso em: 14 jan. 2020.

O FLUXO, a morte e o acontecimento mediático: linguagens, interações e imaginário. Linguagens, interações e imaginário. 2018. Homepage do projeto. Disponível em: http://www.lasics.uminho.pt/fluxo_morte_media. Acesso em: 8 ago. 2018.

OFFICIAL Ronnie James Dio Hologram Wacken Performance. Wacken: Eyellusion, 2016. P&B. Disponível em: <https://youtu.be/N8BeWAhzBd8>. Acesso em: 9 nov. 2018.

OLD Dirty Bastard Hologram FULL VIDEO Wu Tang Clan ODB at Rock The Bells 10. 2013. Son., color. This is the entire Hologram ODB performance from Rock The Bells 2013 at the San Manuel Amphitheatre with Wu Tang Clan. What do you think, better than Tupac at Coachella? Disponível em: <https://youtu.be/wBYgBJioQvw>. Acesso em: 16 out. 2018.

PARAPPA The Rapper Remastered - PlayStation Experience 2016 Trailer | PS4. [S. I.]: Playstation, 2016. (1 min.), son., color. After 20 years since his Debut, PaRappa the Rapper returns to PlayStation! Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Z7380_YgbV8. Acesso em: 8 jan. 2020.

PARENTE, André. Enredando o pensamento: redes de transformação e subjetividade. *In*: PARENTE, André (org.). **Tramas da rede**: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2013. p. 91-110.

PEARSON, Michael. Singer Billie Holiday returns to the Apollo - as a hologram. **Cnn entertainment**. EUA. 10 set. 2015. Disponível em: <https://edition.cnn.com/2015/09/10/entertainment/billie-holiday-apollo-theater-hologram-feat>. Acesso em: 28 ago. 2019.

PERUZZO, Cicilia Maria Krohling. Observação participante e pesquisa-ação. *In*: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005. p. 125-145.

PIER, John. Metalepsis: (revised version; uploaded 13 July 2016). *In*: HÜHN, Peter *et al.* **Living handbook of narratology**. Hamburg: Hamburg University, 2016. Disponível em: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/metalepsis-revised-version-uploaded-13-july-2016>. Acesso em: 20 out. 2018.

POND, Steve. Roy Orbison's Triumphs and Tragedies. **Rolling Stone**. EUA, 26 jan. 1989. Disponível em: <https://www.rollingstone.com/music/music-news/roy-orbisons-triumphs-and-tragedies-103421>. Acesso em: 10 jan. 2020.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL. Biblioteca Central Ir. José Otão. **Modelo de referências elaborado pela Biblioteca Central Irmão José Otão**. Disponível em: <<http://www.pucrs.br/biblioteca/modelos>>. Acesso em: 13 nov. 2018.

POWELL, Kevin. Tupac Shakur: 1971-1996. **Rolling Stone**. [S. l.], 31 out. 1996. Music News. Disponível em: <https://www.rollingstone.com/music/music-news/tupac-shakur-1971-1996-91045>. Acesso em: 2 out. 2019.

PRINCESS Leia's hologram message. Direção de George Lucas. Produção de Gary Kurtz. Intérpretes: Carrie Fisher, Mark Hamill, Harrison Ford e Outros. Roteiro: George Lucas. 1977. Son., color. Cena de Star Wars Episódio IV: Uma Nova Esperança, disponibilizada no canal Ty Voltaire. Disponível em: https://youtu.be/8N_Cj3ZS9-A. Acesso em: 19 out. 2018.

PROMETHEUS. Direção: Ridley Scott. Produção: David Giler, Walter Hill, Ridley Scott e Tony Scott. Companhias produtoras: Scott Free Productions e Brandywine Productions, (2012).

RENDON, Francisco. APA Signs Hologram Producer Eyellusion Worldwide. **Pollstar**. EUA, 11 ago. 2018. Disponível em: <https://www.pollstar.com/article/apa-signs-hologram-producer-eyellusion-worldwide-136666>. Acesso em: 19 nov. 2019.

REMATAS, Konstantinos *et al.* Soccer on your tabletop. *In*: IEEE CONFERENCE ON COMPUTER VISION AND PATTERN RECOGNITION (CVPR), 1., 2018, Salt Lake City. **Proceedings** [...]. 2018: Cvf, 2018. p. 4738-4747. Disponível em: http://openaccess.thecvf.com/content_cvpr_2018/papers/Rematas_Soccer_on_Your_CVPR_2018_paper.pdf. Acesso em: 28 ago. 2019.

RESIDENT Evil: O Hóspede maldito. Direção: Paul W.S. Anderson. Produção: Bernd Eichinger, Samuel Hadida, Jeremy Bolt e Paul W. S. Anderson. Companhias

produtoras: Constantin Film New Legacy Films, Davis Films, Impact Pictures e Capcom (2002).

RICHARDSON, Martin J.; WILTSHIRE, John D. **The hologram: principles and techniques**. West Sussex: Ieee Press, 2018.

RICHWINE, Lisa. Singer Amy Winehouse to return to the stage as a hologram. Reuters. [S. l.], 11 nov. 2018. Disponível em: <https://www.reuters.com/article/us-music-winehouse/singer-amy-winehouse-to-return-to-the-stage-as-a-hologram-idUSKCN1ML2CQ>. Acesso em: 28 ago. 2019.

ROBIN Williams restringe uso de sua imagem até 25 anos após sua morte. **Veja**: Rio de Janeiro, 31 mar. 2015. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/entretenimento/robin-williams-restringe-uso-de-sua-imagem-ate-25-anos-apos-sua-morte>. Acesso em: 28 ago. 2019.

ROQUE, Daniel Salomão. Monga: o passado excêntrico e o futuro incerto das mulheres-gorila. **BBC News Brasil**. São Paulo, 19 jul. 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-49026834>. Acesso em: 1 dez. 2019.

RONNIE James Dio Hologram Rocks Pollstar Awards. Intérpretes: Ronnie James Dio. Música: We Rock. [S. l.]: Eyellusion, 2017. Son., color. Ronnie James Dio hologram makes U.S. debut with official DIO band to open annual Pollstar awards ahead of theater and festival tour in late 2017. Disponível em: <https://youtu.be/7eiWahgEnFg>. Acesso em: 2 nov. 2018.

RONNIE James Dio Hologram Rocks Pollstar Awards. 2017. Son., color. Ronnie James Dio hologram makes U.S. debut with official DIO band to open annual Pollstar awards ahead of theater and festival tour in late 2017. Disponível em: <https://youtu.be/7eiWahgEnFg>. Acesso em: 9 nov. 2018.

ROY Orbison: Official Biography. **Roy Orbison.com**. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://royorbison.com/roy-orbison-official-biography>. Acesso em: 24 nov. 2019.

SAMSUNG Galaxy S4 Toronto Launch Party - "How Come You Never Go There" - Hologram Feist. Intérpretes: Leslie Feist. Toronto: Musion, 2013. Son., color. During Samsung's Toronto launch party for their new Galaxy S4 phone, Feist performed a short set of songs including "How Come You Never Go There," from her 2011 album 'Metals,' as a hologram in Toronto, Montreal and Vancouver simultaneously. Disponível em: <https://youtu.be/5LNipCtxLbI>. Acesso em: 11 ago. 2018.

SCHECHNER, Richard. **Performance studies: an introduction**. 3. ed. Abingdon: Routledge, 2013. Media editor – Sara Brady.

SCHIVANI, Milton; SOUZA, Gustavo Fontoura de; PEREIRA, Emanuel. Pirâmide “holográfica”: erros conceituais e potencial didático. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, São Paulo, v. 40, n. 2, 18 dez. 2017. FapUNIFESP (SciELO). Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1806-9126-RBEF-2017-0186>. Acesso em: 20 out. 2018.

SISARIO, Ben. Ronnie James Dio, Rock Vocalist, Dies at 67. **The New York Times**. New York, 16 maio 2010. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2010/05/17/arts/music/17dio.html>. Acesso em: 19 nov. 2019.

SPANOS, Brittany. Watch Lady Gaga Deliver Astonishing David Bowie Grammy Tribute Medley. **Rolling Stone**. S. I., 16 fev. 2016. Disponível em: <https://www.rollingstone.com/music/music-news/watch-lady-gaga-deliver-astonishing-david-bowie-grammy-tribute-medley-183957/>. Acesso em: 8 abr. 2020.

SPARKS, Karen. Ronnie James Dio. **Encyclopaedia Britannica**. [S. I.], 8 jul. 2019. Disponível em: <https://www.britannica.com/biography/Ronnie-James-Dio>. Acesso em: 1 out. 2020.

STEVENS, Jenny. Wu-Tang Clan unveils Ol' Dirty Bastard hologram – watch. **NME**. [S. I.], 10 set. 2013. Disponível em: <https://www.nme.com/news/music/wu-tang-clan-37-1254945>. Acesso em: 8 jan. 2020.

TAYLOR, Diana. **Performance**. Buenos Aires: Asunto Impreso, 2012.

TERRON, Paulo. O espetáculo final. **Rolling Stone**. [S. I.], 28 out. 2009. Disponível em: <https://rollingstone.uol.com.br/noticia/this-is-it-forma-ensaios-de-michael-jackson-em-megashow>. Acesso em: 14 nov. 2019.

TUPAC Hologram Snoop Dogg and Dr. Dre Perform Coachella Live 2012. Direção de Dr. Dre. Índio: Digital Domain, 2012. Son., color. Snoop Dogg and 2pac perform at Coachella 2012 with Dr. Dre, Eminem, 50 Cent, Wiz Khalifa, Kendrick Lamar, Tony Yayo etc... Disponível em: <https://youtu.be/TGbrFmPBV0Y>. Acesso em: 15 out. 2018.

TURNÊ com holograma de Amy Winehouse é cancelada: Turnê com holograma de Amy Winehouse é cancelada. **Monet**. [S. I.], 22 fev. 2019. Disponível em: <https://revistamonet.globo.com/Musica/noticia/2019/02/turne-com-holograma-de-amy-winehouse-e-cancelada.html>. Acesso em: 28 set. 2019.

UMA LINDA mulher. Direção de Garry Marshall. Intérpretes: Richard Gere; Julia Roberts. Música: Oh, Pretty Woman. 1990. (119 min.), son., color.

VANILLA Sky. Direção de Cameron Crowe. Produção de Cameron Crowe; Tom Cruise; Paula Wagner. Intérpretes: Tom Cruise; Penélope Cruz; Cameron Diaz; Kurt Russell; Jason Lee; Timothy Spall; Tilda Swinton; Michael Shannon. Roteiro: Cameron Crowe; Alejandro Amenábar; Mateo Gil. 2001. Son., color. Distribuição: Paramount Pictures.

VANILLA Sky Holography John Coltrane Scene. Direção de Cameron Crowe. Produção de Cruise/wagner Productions Vinyl Films. 2011. Son., color. Disponível no canal elloz0. Disponível em: <https://youtu.be/R6wEVWZVSSo>. Acesso em: 20 ago. 2018.

VELAZCO, Chris. A very Japanese virtual companion is being westernized.

Engadnet. [S. l.], 11 ago. 2019. Personal Computing. Disponível em: https://www.engadget.com/2020/01/08/a-very-japanese-virtual-companion-is-being-westernized/?utm_campaign=homepage&utm_medium=internal&utm_source=dl. Acesso em: 10 jan. 2020.

VELOSO, Thássius. Magic Leap lança headset de realidade aumentada One Creator Edition. **Techtudo**, 8 ago. 2018. Disponível em:

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/08/magic-leap-lanca-headset-para-creators-nos-estados-unidos.ghtml>. Acesso em: 8 ago. 2018.

VILLAFANE, Justo. **Introducción a la teoría de la imagen**. Madrid: Ediciones Pirámide, 2006.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico: e as perspectivas do tempo real**. 2. ed. Tradução de Paulo Roberto Pires. São Paulo: Editora 34, 2014.

WAIN, Natalie. Michael Jackson hologram leaves fans disappointed at the Billboard Music Awards. **Metro**. [S. l.], 19 maio 2014. Disponível em:

<https://metro.co.uk/2014/05/19/michael-jackson-hologram-leaves-fans-disappointed-at-the-billboard-music-awards-4732884>. Acesso em: 8 jan. 2020.

WHITE, Jeremy B. Billie Holiday to perform live in Los Angeles 58 years after her death. **Independent**. EUA, 1 nov. 2017. Disponível em:

<https://www.independent.co.uk/news/world/americas/billie-holiday-hologram-usa-los-angeles-gig-theatre-hollywood-boulevard-a8032181.html>. Acesso em: 28 ago. 2019.

WHITNEY HOUSTON.COM. **An evening with Whitney: the Whitney Houston hologram tour**. 2019. Cartaz de divulgação da Base Hologram. Disponível em:

<https://www.whitneyhouston.com/tour/an-evening-with-whitney-the-whitney-houston-hologram-tour>. Acesso em: 8 jan. 2020.

WOLF, Werner. Metareference across media: the concept, its transmedial potentials and problems, main forms and functions. *In*: WOLF, Werner. **Metareference across Media: theory and case studies**. New York: Rodopi, 2009. p. 1-85.

WOLKEWITZ, Martin *et al.* Is 27 really a dangerous age for famous musicians?

Retrospective cohort study. **Bmj**, [S. l.], p.1-2, 20 dez. 2011. Publicação conjunta do Freiburg Center of Data Analysis and Modelling da University of Freiburg and Institute of Medical Biometry and Medical Informatics e da University Medical Center e do Freiburg, Germany Institute of Health and Biomedical Innovation and School of Public Health da Queensland University of Technology, Brisbane, Australia.

Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3243755>. Acesso em: 11 ago. 2018.

ZAFALAN, Guto. **Russo holográfico**. 2013. Fotografia em matéria para o portal G1.

Disponível em: http://s2.glbimg.com/qzxm-oAXNbGfGWJqlx4aNzfXjeo=/620x465/s.glbimg.com/jo/g1/f/original/2013/06/30/russo_holografico.jpg. Acesso em: 9 nov. 2018.



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Pró-Reitoria de Graduação
Av. Ipiranga, 6681 - Prédio 1 - 3º. andar
Porto Alegre - RS - Brasil
Fone: (51) 3320-3500 - Fax: (51) 3339-1564
E-mail: prograd@pucrs.br
Site: www.pucrs.br