

Eternal (*Second*) Life: à procura de uma noção de tempo num mundo cinematográfico sintético ou o estranho caso de *A Rosa Púrpura do Cairo*

Livro de Atas Avançada| Cinema 2010, Tomo II, ISBN 978-989-96858-0-2

Bruno Mendes da Silva (Portugal), CIAC/Universidade do Algarve

[bsilva@ualg.pt](mailto:bsilva@ualg.pt), Telefone: 00351 968345993

### Abstract

The prime objective of this paper is to analyze and reflect the concept of time in *Second Life*, seeking to identify a notion of time through this metaverse, where users deals with cues, signals and symbols with reference to the conventions associated with cinema.

### Palavras-chave

Cinema, Teletecnologia, Narrativa, Metaverso, Tempo.

### Introdução

Este trabalho tem, como objectivo central, a análise do conceito de tempo cronológico no *Second Life* (doravante designado por SL), procurando encontrar uma noção temporal para este Metaverso<sup>1</sup>, cuja estrutura se rege por convenções eminentemente cinematográficas.

---

<sup>1</sup> Termo criado por Neal Stephenson em 1992, na obra *Snow Crash*. É referente a um mundo paralelo virtual e tridimensional onde humanos comunicam e interagem entre si através de avatares.

Tendo como ponto de partida o filme *A Rosa Púrpura do Cairo*, de Woody Allen, pretendemos, ainda, repensar as relações espectador/personagem e utilizador/avatar, tentando encontrar alguns pontos comuns e/ou pontos de rotura neste confronto, tendo em conta que ambas lidam com uma linguagem comum: a linguagem audiovisual.

### *Brave New World*

O SL oferece ao usuário uma realidade alternativa, tendo em conta que a dimensão virtual é uma componente integrante do real<sup>2</sup>, desligada (embora aconteçam contaminações bilaterais) mas coexistente com o “mundo real”. É portanto, um universo virtual, onde não existe a dimensão actual, e, simultaneamente, uma realidade alternativa, onde o utilizador prescinde da sua forma física (actual) e se deixa representar através da sua representação gráfica: o avatar<sup>3</sup>.

---

<sup>2</sup> Deleuze enfatiza a importância da distinção entre o virtual (que se relaciona com o passado [domínio do onírico, da imaginação, da memória]) e o actual (que se relaciona com o presente [impregnado de imagens virtuais]): “O virtual não se opõe ao real, mas somente ao actual. O virtual possui uma plena realidade enquanto virtual. Do virtual, é preciso dizer exatamente o que Proust dizia dos estados de ressonância: «Reais sem serem actuais, ideais sem serem abstractos», e simbólicos sem serem fictícios. O virtual deve ser entendido como uma estrita parte do objeto real - como se o objeto tivesse uma de suas partes no virtual e aí mergulhasse como numa dimensão objectiva”. (DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *O que é a filosofia*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. p. 335-336.)

<sup>3</sup> No ciberespaço entende-se por avatar a representação gráfica do utilizador numa plataforma de realidade virtual. Esta designação remete-nos para a religião Hindu, onde um avatar é uma manifestação corporal de uma divindade.

Neste processo, o utilizador é tanto espectador como participante e ensaia o papel da sua personagem como uma extensão<sup>4</sup> ficcional da sua personalidade que, paradoxalmente, pode ser admirada como “outro”, como outro corpo de outra pessoa. O avatar é, portanto, um prolongamento ficcional (mais próximo ou no limite) da personalidade do utilizador num espaço geográfico sintético que é, afinal, a reencarnação tecnológica do velho mito do universo paralelo. Segundo Gilles Deleuze: “A memória não está em nós, somos nós que nos movemos numa memória-Ser, numa memória-mundo”<sup>5</sup>. Deleuze entende a memória enquanto memória-mundo, conceito que excede a lembrança. O mundo torna-se memória, os passados e o presente misturam-se, proporcionando a edificação de uma territorialidade que está muito além dos espaços físicos e actuais.

É esta memória-mundo, camaleónica, que edifica o SL e o torna numa espécie de *brave new world* sintético. Um mundo-memória-sintético revestido de textos visuais que resulta da simbiose perfeita entre o cinema e o videojogo.

### A Rosa Púrpura do Cairo

Nova Jérсия, 1935: uma personagem cinematográfica sai do ecrã e invade o mundo real. A mítica cena do filme *A Rosa Púrpura do Cairo* dentro do filme *A Rosa Púrpura do Cairo*, que Woddy Allen realizou em 1985, honra o poder de sedução que as personagens ficcionais exercem sobre as personagens reais. Embora, como é óbvio, Cecília (interpretada por Mia Farrow) seja também uma personagem ficcional.

---

<sup>4</sup> MCLUHAN, Marshall – *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. São Paulo: Editora Cultrix, 2000.

<sup>5</sup> DELEUZE, Gilles – *A Imagem-Tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990

Este exercício metanarrativo, ilustrado pela facilidade com que Tom (personagem que sai do ecrã) faz Cecília esquecer os seus problemas reais, ou, se preferirmos, actuais (tendo em conta que, como vimos, o virtual e o actual são ambos constituintes do real), culmina com a deixa: “I just met a wonderful new man. He's fictional but you can't have everything”.

Esta relação mágica entre personagem e espectador de cinema parece preencher, de algum modo, uma certa fome de fantasia deste último. No entanto, com excepção feita ao fantástico caso de *A Rosa Púrpura do Cairo*, as narrativas cinematográficas são pré-definidas. O espectador não pode alterar o fio narrativo de um filme, mesmo que se perca de amores por uma personagem. O mesmo acontece com os videojogos, que, apesar da sua interactividade, também têm uma narrativa pré-definida. O jogador de vídeo não pode alterar a estrutura do jogo, por muito que se identifique ou admire a personagem que interpreta ou qualquer outra personagem do jogo.

A excepção surge, assim, nos metaversos como o SL, tendo em conta que a narrativa é aberta, nestes mundos sintéticos, alguns construídos, quase inteiramente, pelos próprios usuários. Mesmo no caso de ilhas, no SL, onde as temáticas e regras relacionadas com a interpretação de papéis estão instituídas de uma maneira mais rigorosa, as micro-narrativas nelas produzidas sofrem uma permanente metamorfose. Estas micro-narrativas podem ser revividas eternamente, tal como acontece com o visionamento de um filme, no entanto, nunca serão exactamente iguais. Serão sempre uma variação da versão anterior, onde, em última instância, nunca existe um final.

Por esta imprevisibilidade a “segunda vida” tem, potencialmente, os mesmos princípios narrativos da “vida real”, afastando-se definitivamente da condição estanque da narrativa fílmica. Em *A Rosa Púrpura do Cairo*, uma das personagens que assiste ao filme dentro do filme queixa-se: “I want what happened in the movie last week to happen this week; otherwise, what's life all about anyway?” Esta quebra na segurança narrativa interfere na única certeza da personagem: por alguns momentos o espectador de cinema, através de uma espécie de imersão cinematográfica, pode viver e reviver o conforto de uma narrativa previsível. O devoto espectador anónimo sente-se traído pelo inesperado rompimento da estrutura fechada da narrativa fílmica. A sua relação mágica com a fantasia fílmica foi desmanchada e, pior que tudo, contaminou o “mundo real”. O seu refúgio, onde “a vida faz sentido”, foi exposto à imperfeição e ao devir.

### O avatar cinéfilo

“I don't get hurt or bleed, hair doesn't muss; it's one of the advantages of being imaginary” diz Tom tentando encontrar atenuantes para o facto de ser bidimensional. De facto, esta cristalização da perfeição física (ou da representação da perfeição física) que inevitavelmente conduz à ideia de eterna juventude parece ser o maior benefício da existência ficcional.

No entanto, tanto o espectador de cinema como o utilizador do SL pode identificar-se<sup>6</sup> com uma representação gráfica que foge à convenção ideal do corpo belo e da respectiva harmonia mental. Woody Allen, que muitas vezes actua nos seus

---

<sup>6</sup> Embora esta ideia predefinida de identificação do espectador com a personagem seja redutora. Segundo Arlindo Machado: (as teorias convencionais de identificação) ” acreditam ingenuamente que o espectador de cinema faça projetar seu ego em uma ou duas personagens relevantes do filme [...] e mantenha essa identificação do começo ao fim da película” (MACHADO, Arlindo. *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007. p. 100).

próprios filmes, utilizando uma representação que sugere uma proximidade com a sua personalidade “real”, desta vez encontra-se ausente da tela. Em vez disso, parece encontrar na personagem principal, Cecília, uma versão virtual do seu lado mais frágil e mais difícil de se fazer ouvir. Cecília é, neste sentido, um avatar cinematográfico do próprio Woddy Allen que esconjura através dela uma certa impotência social e comunicacional.

O utilizador do SL encontra um leque muito abrangente de escolha para as aventuras imaginárias que, normalmente, coincidem com as temáticas encontradas no cinema. Mas, a relação com a sua representação gráfica é muito mais complexa. De acordo com Arlindo Machado<sup>7</sup>, com os novos meios audiovisuais, nomeadamente aqueles que possibilitam interacção virtual, o espectador convencional passa a ser “agora um sujeito *agenciador*, um sujeito que dialoga, que interage com as imagens”<sup>8</sup>.

Para além de poder criar ou escolher ambientes e cenografias, o utilizador do SL lida com uma possibilidade de escolha do seu ponto de vista que vai muito mais além da ideia de perspectiva na primeira pessoa ou terceira pessoa. O “sujeito *agenciador*” no SL tem a possibilidade de optar por qualquer escala de plano com referência directa à linguagem cinematográfica. Vestindo, assim, a pele de realizador/produtor duma narrativa eminentemente cinematográfica que, apesar de tudo, não consegue controlar inteiramente.

Neste sentido, o “avatar cinéfilo” é uma extensão do utilizador que reconstrói permanentemente o seu próprio filme, impregnado de referências audiovisuais que

---

<sup>7</sup> MACHADO, Arlindo. *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007.

<sup>8</sup> *Ibid*, p. 195

resultam de uma literacia cinematográfica, tendo em conta a qualidade do cinema enquanto língua mãe dos media audiovisuais.

## Conclusão

A principal característica do utilizador de SL, e a mais marcante em relação ao afastamento da figura de espectador convencional de cinema, é a dualidade que decorre do facto de ser, simultaneamente, espectador e actor. Tem, portanto, um papel activo na construção da narrativa. No entanto, a sua participação não se limita à interpretação de papéis. A abrangência da interactividade relaciona-se também com a possibilidade de criar o seu próprio discurso técnico e temático, elevando o utilizador a uma categoria paralela à de realizador e produtor de cinema. Este fenómeno é explicitado nos, cada vez mais populares, machinima <sup>9</sup>.

Outro factor fundamental é a relação com os outros actores ser sempre um processo de mediação que tem por trás outros actores/realizadores/produtores, ou seja, outros utilizadores que se projectam no metaverso através de avatares. Neste mundo cinematográfico artificial, as possibilidades de recriação e interpretação são potencialmente infinitas e oferecem uma ilusão de controlo sobre a natureza física e humana.

---

<sup>9</sup> Vídeos produzidos a partir de plataformas geradoras de imagens gráficas, em tempo-real, tridimensionais ou bidimensionais.

Proporcionam, acima de tudo, um controlo sobre a vingança de Cronos<sup>10</sup>. O utilizador pode controlar o tempo, impedindo que ele corra. Não só, como vimos, através da cristalização física como, também, da repetição de experiências narrativas similares<sup>11</sup>.

O espectador convencional de cinema, apesar de não poder alterar o fio narrativo do filme, tem uma experiência temporal muito próxima da do utilizador de SL, sendo que em relação à repetição da experiência narrativa, a partir do visionamento repetido de determinada obra, as únicas oscilações na recepção da narrativa poderão provir de situações exteriores à própria obra como, por exemplo, oscilações no seu estado de espírito ou das condições de projecção ou, ainda, provocadas pela fragmentação do visionamento.

---

<sup>10</sup> Numa altura em que os homens ainda tinham duas cabeças, quatro braços, quatro pernas e dois sexos, Deus Cronos lançou sobre eles a sua ira cortando-os ao meio. Ao ver que mesmo dividido em dois o ser humano continuava rebelde e traidor, Cronos arquitectou a maior de todas as vinganças: inventou o tempo e aprisionou nele, para sempre, a humanidade.

0

<sup>11</sup> Além disso, apesar de haver uma referência a um tempo cronológico, o utilizador pode (através da ferramenta *force sun*) parar o tempo, vivendo, por exemplo, um pôr-do-sol eterno.



## Bibliografia

- A.A.V.V. – *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid: Catedra, 1989
- BALSAMO, Anne – *The Virtual Body in Cyberspace*. London: Routledge, 2000. The Cybercultures Readers.
- BAUDRILLARD, Jean – *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D`água, 1991.
- DELEUZE, Gilles – *A Imagem-Tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *O que é a filosofia*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger – *Cyberspace Cyberbodies cyberpunk*. London, Sage, 1996.
- HARVEY, David. *Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo, Ed. Loyola, 2003.
- HUIZINGA, Johan - *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- JAMESON, Fredric – *Ensayos sobre el posmodernismo*. Buenos Aires: Ediciones Imago Mundi, 1991.
- LEMOIS, André – *Bodynet e Netcyborg: Sociabilidade e novas tecnologias na cultura contemporânea*. in RUBIM, BENTZ, PINTO – *Comunicação e Sociabilidade nas Culturas Contemporâneas*. Petrópolis: Vozes, 1999.
- LÉVY, Pierre – *O que é o Virtual?*. São Paulo: Editora 34, 1995.

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

MAFFESOLI, Michel – *Sobre o Nomadismo, Vagabundagens pós-modernas*. Rio de Janeiro: Record, 2001.

MCLUHAN, Marshall – *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. São Paulo: Editora Cultrix, 2000.

SPILLER, Neil (org.) – *Cyber\_Reader. Critical writings for the digital era*. London: Phaidon, 2002.

STOLLER, Robert – *Observing the Erotic Imagination*. London; Yale University Press, 1985.

TURKLE, Sherry – *Life on the Screen: Identity in the age of the Internet*. New York: Touchstone Edition, 1995.

VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d`água, 2000.