

Audiovisualidades no Design de Produção de *Ready Player One* (2018): Uma Arqueologia do Imaginário Popular na Cidade-Jogo do Cinema¹

Nadini Cristina DA ROSA²

Hilario Junior dos SANTOS³

Programa de Bolsas Universitárias de Santa Catarina (UNIEDU)⁴

Universidade Comunitária da Região de Chapecó (Unochapecó), Chapecó, SC

RESUMO

Este projeto de pesquisa (ainda em andamento) propõe analisar arqueologicamente as audiovisualidades da produção audiovisual *Ready Player One* (2018) – “Jogador Nº 1”, no Brasil – a partir dos conceitos de cidade-jogo (SANTOS, 2020), remixabilidade profunda (MANOVICH, 2014), arqueologia da mídia (PARIKKA, 2021) e tecnocultura (FISCHER, 2015). Audiovisualidades são qualidades audiovisuais que geralmente são encontradas dentro de outros audiovisuais e que tendem a apresentar um forte aspecto arqueológico do ponto de vista dos processos midiáticos, pois remetem a estéticas e imaginários de outros tempos e espaços. *Ready Player One* (2018) é um filme dirigido por Steven Spielberg que tem um design de produção que é um “terreno fértil” para arqueologia da mídia, à medida que refere os imaginários da cultura popular dos últimos, ao menos, 50 anos. A proliferação de audiovisualidades é tamanha que a produção audiovisual torna-se um grande sítio arqueológico convidativo à exploração, na qual se encontram “ossadas” imagéticas, as quais estudamos para rastrear suas origens. Considerando a complexidade das produções audiovisuais contemporâneas, o problema de pesquisa que se procura responder é: quais são as audiovisualidades no design de produção do filme *Ready Player One* (2018) e como elas servem para expressar a cultura popular contemporânea? Desse modo, *Ready Player One* (2018) é um objeto rico para pensar a “remixabilidade profunda” (MANOVICH, 2014) resultado de projetos (ou *designs*) cada vez mais dialógicos. No audiovisual, especificamente,

¹ Trabalho apresentado na IJ04 – Comunicação Audiovisual do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 16 a 18 de junho de 2022.

² Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Design da Unochapecó, email: nadini.rosa@unochapeco.edu.br.

³ Doutor em Ciências da Comunicação pela Unisinos, Mestre em Comunicação Social pela PUCRS, Bacharel em Ciências da Computação pela Unochapecó. Professor da Escola de Comunicação e Criatividade na Unochapecó. email: hjs@unochapeco.edu.br.

⁴ Projeto de pesquisa homologado pelo Programa de Bolsas Universitárias de Santa Catarina (UNIEDU), com recursos do Art. 170 da Constituição Estadual, nos termos do Edital No 026/REITORIA/2021.

promovem montagens que ultrapassam a linearidade temporal (EISENSTEIN, 2002), apresentando uma montagem espacial, dentro do próprio plano, mas que também são afetadas pela noção de tempo. Por conta desta última montagem, as imagens cada vez mais afetam a memória do espectador, possibilitando novas estéticas resultantes de experiências remixadas. Esta remixabilidade é também permeada pela convergência, na qual diferentes ordens de hibridação afetam e são afetadas pela tecnocultura (FISCHER, 2015). No caso de *Ready Player One* (2018), nativo da plataforma audiovisual do cinema, tem como referência primeira o audiovisual do videogame para, então referir a diversas outras manifestações audiovisuais diversas que remontam às décadas de 1970 a 2010. Desconstruir este artefato midiático torna-se um desafio metodológico pois é necessário metaforicamente um processo de “dissecação” para capturar, associar, encontrar a origem do referente e significado. Em mídias cada vez mais digitais é plausível mapear a fonte da representação pois a principal característica desta é a memória computacional. Já o conceito de cidade-jogo (SANTOS, 2020) reconhece um imaginário de cidade lúdica, midiática, memorial e projetada em diversos audiovisuais de forma que visitar um destes seria como visitar a uma cidade específica, ou mesmo, uma grande cidade-mídia interconectada pela auto-referência. Assim, cabe utilizar uma produção audiovisual extremamente remixada como *Ready Player One* (2018) para tensionar o conceito de cidade-jogo à medida que se investigam as imagens arqueologicamente enterradas pelo filme e se rastreiam suas origens. Descobrir como estas imagens se configuram no audiovisual contemporâneo tem potencial para revelar a remixabilidade (MANOVICH, 2014) entre os processos midiáticos, as artes e o design nos dias atuais. O objetivo geral deste projeto consiste em analisar o design de produção do audiovisual *Ready Player One* (2018) numa perspectiva da arqueologia midiática. Além disso, contém como objetivos específicos contextualizar o entretenimento atual em sua relação com as cidades e a tecnocultura, a partir do conceito de remixabilidade profunda, analisar as audiovisualidades do filme *Ready Player One* (2018) no design de produção visando identificar imaginários da cultura contemporânea e relacionar os achados da pesquisa como expressão da cultura midiática atual considerando sua remixabilidade profunda e o conceito de cidade-jogo. Considerando a abordagem do problema, trata-se de uma pesquisa qualitativa enquanto uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, nem sempre traduzida em números, mas em qualidades e

valores. Os objetivos da pesquisa apontam para uma pesquisa exploratória quando vislumbra uma maior familiaridade com um problema de forma a torná-lo explícito, ou mesmo, construindo hipóteses passíveis de investigação. Quanto aos procedimentos metodológicos, a pesquisa envolverá dados secundários, como levantamento bibliográfico e o contexto em que ele se desenvolve. Assim, teorias sobre linguagem audiovisual, design de produção, bem como outros conceitos trazidos à luz da problemática devem ser articulados com diferentes contribuições teóricas de autores referenciais. Sobre o procedimento técnico de coleta e análise, consideramos a arqueologia das mídias e sua condição de certa indisciplina (PARIKKA, 2021) no que se refere a métodos estritos. Como processo de coleta das imagens do design de produção, adota-se a ideia de *flânerie* de Benjamin (2006), em que o sujeito *flâneur* tem uma postura limiar para "vaguear" pelo espaço/tempo coletando objetos que "estremecem" e são coletados como "trapos" sem uma utilidade clara de início, mas que posteriormente, podem ser articulados rumo ao sentido. No processo de coletar imagens e configurá-las é que emerge a imagem-síntese que precisa ser analisada. Para isso, adotamos o *scanning* de Flusser (2002) como técnica de análise das imagens coletadas a partir da *flânerie*. Segundo Flusser (2002), as imagens resultam da abstração de duas das quatro dimensões espaço-temporais para que se conservem somente as dimensões do plano. Podemos chamar de imaginação o ponto de origem à essa capacidade de abstração, logo, a imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens. Porém, decifrar o significado da imagem que se encontra na superfície não é o suficiente, é necessário vaguear-lá circularmente, seguindo tanto a estrutura da imagem quanto os impulsos do observador, contemplando os elementos já visualizados, transformando o antes em depois e o depois em antes. "O tempo projetado pelo olhar sobre a imagem é o eterno retorno" (FLUSSER, 2002). Em outras palavras, a metodologia central da pesquisa consiste da relação dialógica entre um agir arqueológico com a postura metodológica da *flânerie* e do *scanning*, que permitem adicionar um pouco de disciplina na indisciplina da arqueologia da mídia (PARIKKA, 2021) com vistas a demonstrar o percurso de coleta e análise proposto pela pesquisa. Assim sendo, a coleta de dados utilizando a *flânerie* foi iniciada, buscando sempre momentos do audiovisual *Ready Player One* (2018) que possuíssem maior riqueza visual, ou seja, com uma maior quantidade possível de elementos (trapos) para serem analisados e seus sentidos

aprofundados. Das imagens coletadas, dez delas continham elementos o suficiente sobre o imaginário da cultura contemporânea para serem devidamente observados, logo, possuíam um significado superficial que no início é facilmente compreendido. Porém, sendo analisadas a fundo com o *scanning*, pode-se decifrar seus significados mais íntimos que, de certo modo, acessam o imaginário da cultura pop de acordo com os contextos que estão inseridos. Dessa forma, todas as imagens analisadas têm compartilhado de uma provocação estética e, justamente por ser um audiovisual narrado em um futuro distópico sobrecarregado com elementos da cultura pop existentes durante as décadas de 1970 até 2010, o imaginário que *Ready Player One* (2018) remixa diversas narrativas que existem durante esse período, portanto, evocando duas grandes ideias, que serão aprofundadas na pesquisa: de coleção e de nostalgia.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; arqueologia das mídias; cidade-jogo; *Ready Player One* (Jogador N° 1).

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, W. **Passagens**. Belo Horizonte: UFMG, 2006.

EISENSTEIN, S. **A forma do filme**. São Paulo: Zahar, 2002.

FISCHER, G. D. Do audiovisual confinado às audiovisualidades soterradas em interfaces enunciativas de memória. In: KILPP, S. (Org.). **Tecnocultura audiovisual: temas, metodologias e questões de pesquisa**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro, RJ: Relume Dumará, 2002.

MANOVICH, L. **El software toma el mando**. 2014. Disponível em: <https://www.academia.edu/7425153/2014_-_El_software_toma_el_mando_traducci%C3%B3n_a_Lev_Manovich_>. Acesso em: 10 abr. 2019.

McLUHAN, M. **O meio é a mensagem**. São Paulo: Record, 1969 a.

PARIKKA, J. Arqueologia da mídia: interrogando o novo na artemídia. **Intexto**, Porto Alegre, n. 39, p. 201-214, maio/ago. 2017. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/viewFile/71569/41404>>. Acesso em: 15 maio 2018.

PARIKKA, J. **O que é arqueologia das mídias?** Rio de Janeiro: Eduerj, 2021.



INTERCOM Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul – Balneário Camboriú - SC – 16 a 18/06/2022

READY PLAYER ONE. Direção: Steven Spielberg. Produção: Bruce Berman, Rick Carter, Christopher DeFaria, Daniel Lupi, Adam Somner. Los Angeles, CA, EUA: Warner Bros, 2018. (140 min), son., color.

SANTOS, H. J. **A cidade-jogo em videogames**: uma flânerie por Bioshock Infinite e Assassin's Creed: Unity. Universidade Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), 2020.