

## 5 Considerações finais

A argumentação apresentada nesta dissertação procurou demonstrar que computação gráfica trouxe uma nova entidade – à qual se propõe a classificação *ator digital* – para o debate sobre a prática do design e da arte na mídia. Esse novo agente pode ser postulado como uma categoria distinta de personagem animada, que coloca questões específicas quanto a sua natureza (o fato de procurar recriar a performance de um ator tradicional em um filme) e quanto ao seu processo de concepção (a gama de aspectos que devem ser considerados para que se atinja esse resultado).

A credibilidade dessas representações, como foi demonstrado, é um ponto que traz, por si só, uma série de discussões. Apesar de ser este o exato termo utilizado na maior parte dos debates sobre o sucesso de personagens sintéticos – principalmente nas suas formas inglesas *credibility* e, especialmente, *believability* – o próprio conceito de credibilidade é relativo ao tipo de alvo em questão. Uma personagem estilizada não pode ser comparada, quanto a esse quesito, diretamente a uma que se proponha a simular os aspectos físicos e comportamentais humanos. Da mesma forma, as variáveis em jogo na determinação da credibilidade de uma personagem interativa, como um robô ou um herói de *videogame*, são diversas daquelas que se desenrolam dentro da linguagem cinematográfica. Daí a necessidade de se delimitar um recorte bastante peculiar, como o que foi apresentado neste breve estudo.

No âmbito desta investigação, ou seja, o universo dos atores digitais, foram identificados três grupos ou categorias de variáveis que definem o sucesso criativo de uma personagem. Esses grupos são definidos através de três esferas: a criação do próprio universo ficcional cinematográfico (o contexto diegético), na elaboração de âncoras perceptuais que situam a personagem ontologicamente no espaço fílmico (o contexto imagético) e no desenvolvimento de tecnologias que possibilitem a maior integração possível entre a imagem fotográfica e a computacional (o contexto tecnológico).

A análise da experiência de Gollum, um caso que, como foi relatado, estabeleceu, do ponto de vista histórico e técnico, um parâmetro diferenciado de credibilidade representacional para os atores digitais, retrata exatamente como

funciona a delicada dinâmica entre esses níveis, sugerindo, inclusive, uma série de inter-relações entre eles. Os exemplos são inúmeros: uma limitação tecnológica pode sugerir um recurso narrativo que disfarce um determinado aspecto “falho” ou “pouco convincente” da personagem; o planejamento cênico adequado pode auxiliar a integração visual entre a performance da personagem e os demais atores; uma determinada proposta conceitual pode exigir o desenvolvimento de uma nova solução técnica, e assim por diante. A soma das escolhas feitas com base nos diversos recursos disponíveis à produção cinematográfica é aquilo que, em última análise, criará o esperado efeito de suspensão da descrença.

Mesmo que essas decisões não estejam – pelo menos na forma como o processo ocorre atualmente – nas mãos do designer de personagens, é importante ressaltar que a concepção do ator digital pode (e deve) prever todos os artifícios que teoricamente contribuirão para sua credibilidade. A partir de um conhecimento aprofundado das características que operam na dramaturgia, nos movimentos perceptuais e nas técnicas computacionais disponíveis – ou, no sentido figurado utilizado anteriormente, no palco, na platéia e nos bastidores – pode-se supor que o processo de criação dessas entidades será cada vez mais eficiente – sem que, para isso, precisemos necessariamente esperar pelas grandes revoluções tecnológicas que certamente estão por vir neste campo.

Os caminhos tomados pelo debate acerca da credibilidade de personagens computacionais, pelo menos nos últimos dois anos, parecem concordar com essa tendência. Como foi apresentado no capítulo 3, cada vez mais áreas de conhecimento se debruçam ativamente sobre o tema, e o intercâmbio entre elas tem demonstrado que, de fato, há muito mais questões envolvidas neste tópico do que simplesmente a tecnologia.

Longe de procurar esgotar este tema tão vasto e escorregadio, ou mesmo de apontar um rumo definitivo para este debate, este trabalho teve como intuito oferecer uma perspectiva, possivelmente original, baseada no processo do design, que possa contribuir para o entendimento de como esses agentes sintéticos vêm provocando um engajamento cada vez maior com o público. Lidando-se com esferas do saber tão distintas e amplas em si mesmas, reconhece-se que muitos dos argumentos apresentados aqui devem ser revistos, ampliados e eventualmente contra-argumentados por novos estudos que venham em seguida, tanto na área do design como nas demais disciplinas envolvidas, como o cinema, a psicologia, a ciência da computação, a comunicação, etc.

Espera-se, entretanto, que tenham sido acrescentados elementos importantes neste diálogo, especialmente na caracterização do ator digital como um problema bem delimitado e genuinamente inserido na pesquisa e na práxis do design, cuja exploração pode ser feita através dos parâmetros gerais apresentados no decorrer deste texto. O entendimento das peculiaridades envolvidas na geração da credibilidade destas personagens pode ser bastante útil na elucidação de questões maiores, relacionadas não apenas ao design de personagens de uma forma abrangente, mas também ao desenvolvimento artístico e científico da indústria do entretenimento.

Alguns dos desdobramentos possíveis deste estudo poderiam envolver a formulação de princípios para o design de atores digitais baseados nos critérios de credibilidade discutidos anteriormente. Para isso, um caminho bastante promissor de pesquisa seria o de identificar subgrupos dentro do universo dessas personagens, propondo-se uma taxonomia que oriente a organização de fórmulas construtivas para cada uma das subcategorias que forem encontradas.

Uma outra consequência potencial deste trabalho, mais diretamente ligada ao âmbito da prática profissional e educacional, inclui a incorporação de novas atribuições, mais bem definidas e mais abrangentes, ao papel do designer na cadeia de produção de atores digitais. Hoje em dia, o mais próximo que se tenha disso talvez seja o cargo de *designer de produção* (ou *production designer*) na área de cinema, mas aqui nos referimos a um elemento ainda mais específico. Como o desenvolvimento dessas entidades computacionais deve ser orquestrado através de questões multimidiáticas e interdisciplinares, o designer de personagens pode se colocar como um elemento-chave no seu processo de criação e, portanto, como um virtual candidato ao seu gerenciamento.

Esse *status* deve ser previsto na elaboração da grade curricular e da própria formação do corpo docente que atua nos programas da área do design nas universidades. Essa realidade já foi incorporada a programas específicos nas áreas de animação e de jogos eletrônicos, mas talvez ainda esteja bastante incipiente nos cursos voltados para a área do design. A recente adição, em 2007, da habilitação Mídias Digitais no Programa de Graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro pode ser citada como uma iniciativa que pode trazer soluções interessantes para essa demanda.

Para concluir esta sucinta análise, não se pode deixar de colocar que este tema transita sobre questões extremamente profundas, de caráter até mesmo filosófico, que, invariavelmente, clamam por um posicionamento crítico. O fato dos atores digitais terem surgido no contexto tecnológico e cultural do final do

século XX se articula com o ambiente de dissolução e redefinição de identidades em prol da “virtualidade” – uma espécie de palavra de ordem quando o assunto são os meios comunicação na contemporaneidade.

Essa concepção é comumente relacionada, pejorativamente, à relativização dos critérios de valor, tão propagada no ambiente cultural da pós-modernidade. Levada ao extremo, a experiência dos atores sintéticos pode apontar para a desmaterialização do referencial humano nos meios de comunicação; uma substituição conceitual do homem como centro do sistema de representação ocidental. Eles causariam, assim, uma certa empolgação justamente por transcender a referência: as novas tecnologias teriam criado uma suposta “estética do simulacro”, onde não se pode mais distinguir o falso do verdadeiro, a realidade da ilusão, num sistema que se fecha em si mesmo, que se retroalimenta na própria fluidez dos seus signos: atores digitais não são pessoas, mas (ao se atingir um certo patamar técnico e tecnológico) poderão simulá-las para todos os fins práticos da indústria, sendo descartados ou reciclados de acordo com a necessidade do mercado. Esse torpor, sem dúvida, se relaciona com sintomas da condição da pós-modernidade: a cultura calcada na volatilidade dos valores, na ênfase ao descarte e na instantaneidade (Harvey, 2006. pp. 238-239) – um viés ostensivamente explorado não apenas por correntes intelectuais, mas por diversas obras literárias e cinematográficas, como o já citado *S1m0ne*, e mesmo em exemplos mais célebres, como *The Matrix* (1999).

Mesmo sem descartar a fragmentação moral e a busca por signos efêmeros e destituídos de valor intrínseco, tão próprias de nosso tempo, parece haver um demasiado pessimismo nesse tipo de direcionamento. Atores digitais são simplesmente uma resposta para um anseio criativo, uma ferramenta atualmente disponível para a comunicação, para o conhecimento e para o entretenimento, que provavelmente será superada em algum ponto no futuro. Até que seja comprovado o contrário, sua credibilidade é tão ampla quanto o elemento humano por trás deles é capaz de ser. Ou seja, o quão eficientes são os atores, animadores, cineastas, designers na edificação de uma obra instigante e engajadora.

O entusiasmo com o processo que traz seres como Gollum à telas de cinema e, particularmente, a surpresa com os resultados obtidos são, portanto, genuínos e devem ser reconhecidos. Ou, como o ator Andy Serkis coloca: “(...) todas essas coisas foram reunidas para construir algo que existe na mente das

peças de uma forma realmente potente – e esse é o grande feito!  
Ele existe na psique das pessoas agora... Para mim, essa é recompensa  
máxima.”<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Extraído de: *The Taming of Sméagol* (2003), capítulo 8.