

O cinema imersivo dos ABBA-tars e os desafios para as próximas fantasmagorias

The immersive cinema of ABBA-tars and the challenges for the next fantasmagorias

Huilton Lisboa[1]

1 Universidade Tuiuti do Paraná (UTP); Doutorando em Comunicação e Linguagens (PPGCOM) – bolsista CAPES. Curitiba-Paraná, Brasil. ORCID: https://orcid.org/0000-0001-7135-8542, tom.lisboa@hotmail.com

Personagem
Revista de estudos em educação, linguagem e teatralidades

RESUMO

Este artigo analisa o show ABBA Voyage, que estreou em maio de 2022, em Londres, e marcou o "retorno virtual" da banda sueca aos palcos através de seus ABBA-tars, deslocando a presença do corpo do artista para uma configuração digital enquanto reconfigura a experiência sensível do corpo espectador diante dessas imagens. Tendo como referências Pré-cinemas e Pós-cinemas, de Arlindo Machado, e o conceito de pós-tela, de Jenna Ng, será apresentada uma evolução de espetáculos analógicos gravados até os fantasmagóricos ABBA-tars. Por fim, utilizando o conceito de Digital Apparition, de Vilém Flusser, os ABBA-tars serão entendidos como os primórdios de uma nova era e discorrer-se-á sobre as possibilidades e desafios para novas fantasmagorias atingirem (pelo menos) o nível das de A invenção de Morel, romance de ficção científica de Adolfo Bioy Casares, na gravação e exibição das performances musicais.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Fantasmagoria; Avatar; Cinema Imersivo; ABBA

ABSTRACT

This article analyzes the show ABBA Voyage, which premiered in May 2022 in London and marked the Swedish band's "virtual return" to the stage through their ABBA-tars, shifting the presence of the artist's body into a digital configuration while reconfiguring the spectator's embodied experience in relation to these images. Drawing on Pre-cinemas and Post-cinemas by Arlindo Machado and the concept of the post-screen by Jenna Ng, the article outlines an evolution from recorded analog performances to the phantasmagoric ABBA-tars. Finally, using Vilém Flusser's concept of Digital Apparition, the ABBA-tars are understood as the beginnings of a new era, and the article discusses the possibilities and challenges for future phantasmagorias to reach (at least) the level of The Invention of Morel, a science fiction novel by Adolfo Bioy Casares, in the recording and presentation of musical performances.

KEYWORDS: Cinema; Phantasmagoria; Avatar; Immersive Cinema; ABBA

Introdução

Em maio de 2022, o grupo sueco ABBA estreou seu show intitulado *ABBA Voyage* em uma arena especialmente construída para este evento, em Londres. Afastados dos palcos por cerca de 40 anos (sua última apresentação aconteceu em uma rede de televisão sueca no dia 19 de novembro de 1982), este novo espetáculo, na verdade, não marcou sua tão alardeada reunião. Ao emprestarem seus corpos para serem moldados por tecnologias digitais, convertendo o corpo do artista em matriz para sua duplicação técnica, terem sua aparência rejuvenescida com material de arquivo do final dos anos 1970, serem repaginados com figurinos contemporâneos e inserido seu repertório musical em um cenário repleto de efeitos visuais que reorganizam sua condição corporal em cena, o ABBA estava selando definitivamente seu afastamento dos palcos. Em seus lugares, Agnetha Fältskog, Anni-Frid Lyngstad, Benny Andersson e Björn Ulvaeus colocaram o que se denominou ABBA-tars, cópias digitais ultrarrealistas que podem performar um show com qualidades técnicas suficientes para despertar emoções no público e, principalmente, nos fazer esquecer que não estamos diante de uma apresentação ao vivo.

No dia 12 de janeiro de 2023, este pesquisador pegou a linha de metrô Jubilee e desembarcou nas imediações do Parque Olímpico Rainha Elizabeth para testemunhar uma destas apresentações. Antes de abrirem os portões, o público era concentrado em uma antessala. O anacronismo do figurino de muitas pessoas ali presentes, com seus sapatos de plataforma, perucas de longos cabelos loiros, calças boca-de-sino e camisas com grafismos psicodélicos iam agregando sentido ao que estava por vir. Uma vez liberado o acesso, havia dois caminhos possíveis: o dos assentos da arquibancada ou o do *dance floor*, designação criativa para quem comprou ingressos em pé. Depois de uns 30 minutos, com todos acomodados em seus devidos lugares, o show começava. A primeira imagem do assombro, depois que as luzes se apagam, é com as quatro silhuetas que ascendem do chão, iluminadas por spots colocados no (que parece ser, mas não é) fundo do palco. Logo a seguir, estas imagens ganham cor, movimento, densidade física e, munidos desta aparente vida, conduzem um espetáculo no mínimo memorável por ser uma palavra que engloba tanto um inegável encantamento quanto o vislumbre de uma nova gama de desafios imagéticos.

Os ABBA-tars não são um acontecimento isolado. Eles pertencem ao universo das fantasmagorias digitais que estão redefinindo (não apenas) o mundo do entretenimento. Em julho de 2023, o sindicato dos atores dos Estados Unidos, o Screen Actors Guild (SAG-AFTRA), exigiu uma maior proteção contra a Inteligência Artificial (IA) para seus membros[1]. Há casos chamados de escravidão fantasma (Ghost Slavery) (NG e BAX, 2023,

1 MCCALLUM, Shiona. Greve em Hollywood: o episódio de Black Mirror que simboliza receios de atores com inteligência artificial - BBC News Brasil. 14 jul. 2023. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/articles/cxeknzxxy76o. Acesso em: 17 ago. 2023.

p.166), como o de Whitney Houston. Falecida em 2012, a artista retornou aos palcos em 2020 para uma série de apresentações ao redor do mundo, levantando sérias questões quanto aos direitos de uso de sua imagem[2]. No Brasil, um caso que causou polêmica foi o da ressurreição da cantora Elis Regina para estrelar um comercial da Volkswagem ao lado de sua filha, a igualmente cantora, Maria Rita. A este respeito, Giselle Beiguelman, artista e professora livre-docente da FAU-USP, nos colocou uma pergunta fundamental: "que fantasmagorias do presente essas imagens ***deepfaked***, como as de Elis, produzem?"[3]. Questionamento que este texto aproveitará para ir além e explorar algo ainda mais sobrenatural: o que falta para as imagens de hoje chegarem ao nível das de "A invenção de Morel" (1940), romance do escritor argentino Adolfo Bioy Casares, onde uma máquina era capaz de gravar e projetar imagens que o protagonista podia tocar, sentir o perfume e dispensava telas de projeção? A perfeição era tal que, em uma passagem, Morel afirmava sobre suas réplicas que "seria mais cômodo pensar que contratei uma companhia de atores, sósias inverossímeis" (Casares, 2006, p. 84).

Como veremos a seguir, o que o público testemunhou naquela arena era um híbrido de show de ilusionismo com cinema imersivo de altíssima definição. Não é novidade que bandas e artistas atuais ainda recorrem em seus shows ao uso de telas, espelhos ou outras técnicas dos séculos XIX e XX. Só que, gradualmente, testemunhamos uma evolução gigantesca na nossa interação com estas imagens. Criamos redes neurais, luvas, capacetes, óculos, sensores, e outros dispositivos que facilitam o diálogo e criam novas convivências com elas. No entanto, elas ainda não possuem um corpo idêntico ao nosso e permanecem circunscritas ao seu ambiente digital. Enquanto este texto é escrito, em 2023, *ABBA Voyage* consiste em uma experiência única, uma disrupção cujos efeitos sociais e econômicos em nossa realidade ainda estão em processo. No campo da fantasmagoria, os ABBA-tars deram mais um passo na direção da literatura fantástica de Casares e começam a estremecer as barreiras entre os tipos de imagens que conhecemos e as que habitam seu livro (ainda considerado) de ficção científica.

Inicialmente, será feita uma breve apresentação do show *ABBA Voyage* ressaltando seus aspectos técnicos, mágicos e fantasmagóricos. A seguir, tendo como referências *Pré-cinemas & Pós-cinemas*, de Arlindo Machado, e o conceito de pós-tela, de Jenna Ng, pesquisadora de *Film & Interactive Media*, da Universidade de York (UK), será apresentada uma evolução de espetáculos analógicos gravados até os ABBA-tars. Por fim, utili-

2 WHITNEY HOUSTON: Holograma une perfeição técnica a imagem idealizada. 5 mar. 2020.Disponível em: https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2020/03/05/holograma-de-whitneyhouston-une-perfeicao-tecnica-a-imagem-idealizada.htm. Acesso em: 17 ago. 2023.

3 BEIGUELMAN, Giselle. O deepfake de Elis Regina e as fantasmagorias das IAs. 11 jul. 2023. Disponível em: https://revistazum.com.br/colunistas/elis-regina-ias/. Acesso em: 9 ago. 2023.

zando o conceito de *Digital Apparition*, de Vilém Flusser, os ABBA-tars serão entendidos como primórdios de uma nova era e discorrer-se-á sobre as possibilidades e desafios para novas fantasmagorias atingirem (pelo menos) o nível das da invenção de Morel na gravação e exibição das performances musicais.

1 *ABBA Voyage*: o show

Dia 19 de novembro de 1982 foi a última vez que Agnetha, Anni-Frid, Benny e Björn foram vistos fisicamente em um palco, espaço ao qual parecem ter nutrido especial aversão. Nesta ocasião, um dos destaques era a música *Super Trouper*[4], que trata justamente dos tormentos de estar em uma turnê. Alguns de seus versos não escondem este sentimento: "Tudo o que eu faço é comer e dormir e cantar / Desejando que todo show fosse o útlimo"[5]. Apesar do sucesso do lançamento do CD ABBA Gold, em 1992, com seus antigos sucessos; da criação do musical *Mamma Mia!* no teatro e suas futuras adaptações cinematográficas com estrelas de Hollywood como Meryl Streep e Cher; e da oferta de $ 1 bilhão para se reunirem[6] , em 2000, seus integrantes foram categóricos em manter seu isolamento das plateias. Em 2022, a tecnologia intermediou este desejo de ausência com o anseio do público por suas performances.

Baillie Walsh, diretor de vídeos de artistas como Oasis, Kylie Minogue, New Order, INXS e Massive Attack, foi responsável por idealizar e coordenar *ABBA Voyage*, um show com cerca de 90 minutos e 22 de suas mais famosas canções. Sucesso de público e crítica, a temporada inicial que seria de maio de 2022 até novembro de 2023 foi estendida para janeiro de 2025[7] e, em março de 2023, havia atingido a marca de 1 milhão de ingressos vendidos[8]. Importante ressaltar que não se trata da recriação de um show tal qual a banda realizaria nos anos 1980. Para isto existe o Youtube. Na verdade, é como se a separação do quarteto tivesse congelado aqueles corpos no tempo e, quatro décadas mais tarde, eles tivessem se reunido "intactos" para uma turnê com as tecnologias de som e luz atuais. Para entendermos como aceita-se essa fantasmagoria como natural, três tópicos serão analisados: a técnica utilizada, a construção da arena e a conexão emotiva com os espectadores.

4 Super Trouper é o nome dado aos holofotes direcionais que seguem os artistas durante uma apresentação.

5 No original: "All I do is eat and sleep and sing / Wishing every show was the last show".

6 COOPER, Leoni. **ABBA's Bjorn Ulvaeus says band will never reform**. 10 dez. 2014. Disponível em: https://www.nme.com/news/music/abba-4-1212564. Acesso em: 18 ago. 2023.

7 Fonte: Site oficial do evento https://abbavoyage.com/tickets/

8 RAVEN, Simon. **ABBA Voyage sells over 1 million tickets; Set to tour the world | West End Theatre.** 6 mar. 2023. Disponível em: https://www.westendtheatre.com/159744/news/abba-voyage-sells-over-1-million-tickets-set-to-tour-the-world/. Acesso em: 18 ago. 2023.

O trailer e as imagens de divulgação antecipavam uma roupagem futurista, criando uma falsa expectativa que os ABBA-tars explorassem sua maleabilidade digital para adquirirem diferentes escalas corporais, produzissem alguns *glitches* propositais e construíssem espaços cênicos improváveis. Walsh reconhece que, sua principal decisão foi optar pela simulação de corpos reais. De fato, se a escala humana fosse alterada e sua materialidade soasse artificial, estaríamos mais próximos de uma sequência de *videoclips* do que de um show ao vivo. Por isso, as versões em CGI[9] dos artistas que vemos no "palco" (entre aspas porque também ele é uma ilusão) são compatíveis com suas respectivas alturas, particularidades de movimento e densidades corporais (Bilmes, 2022). O núcleo do show consiste na performance digital de ABBA renderizada em tamanho natural em uma tela LED gigantesca com cerca de 4mm de profundidade e resolução de 19.536 x 3.344 pixels que, quando executada na velocidade de 50fps, resulta em 3,2 bilhões de pixels sendo processados a cada segundo. Só a título de comparação, um Apple Pro Display XDR tem uma resolução de 6.016 x 3.384 pixels, totalizando 20,2 milhões de pixels (Bell, 2022). Localizada logo à frente desta tela-palco, à esquerda, confundindo ainda mais nossos sentidos fica a banda com 10 integrantes de carne e osso que produzem as melodias ao vivo em sincronia com os áudios pré-gravados.

A criação dos ABBA-tars pela Industrial Light and Magic (IML), do diretor George Lucas, justifica a relação com a palavra avatar tanto no sentido (quase) religioso (Avatar deriva do sânscrito Avatāra, que significa "Descida de Deus" ou "Encarnação") quanto computacional (a nova representação visual que alguém adquire quando adentra um determinado ambiente virtual, por exemplo). Durante 5 semanas, um time de quase 100 pessoas e 160 câmeras se reuniu em um estúdio na Suécia para capturar o máximo possível de dados corporais dos integrantes do ABBA (e seus quatro dublês para as coreografias mais elaboradas) (Bilmes, 2022). Uma vez registrada a "essência (alma) do grupo", cobria-se este modelo digital com imagens de arquivo das décadas de 1970 e 1980. Agnetha, Anni-Frid, Benny e Björn surgiam, então, reencarnados, como se nem um dia tivesse passado desde sua separação em 1982.

A Arena, desenvolvida por Stufish, companhia fundada pelo arquiteto Britânico Mark Fisher, responsável pelo desenho de palco de shows do U2, The Rolling Stones e Lady Gaga (Bell, 2022), tem capacidade para 3.000 pessoas e não corresponde à definição tradicional de arena, onde a plateia está disposta ao redor de um palco, quadra ou gramado. Assim como a caixa de um mágico contém compartimentos que permitem serrar sua ajudante sem causar-lhe mal algum, ela tem seus truques para disfarçar que não estamos em uma sala de cinema. A opção por lugares sentados (arquibancada) e em pé

9 CGI é uma sigla em inglês para o termo Computer Graphic Imagery, ou seja, imagens geradas por computador.

(*dance floor*) foi uma delas. O acesso à sala não é através de uma porta, mas, como nos estádios, através de túneis com luzes coloridas. Por fim, quando o telão de LED entra em funcionamento, ele aparenta ser um palco italiano e amplia as dimensões espaciais de quem está ali confinado. O principal elemento que costura a continuidade entre o espaço da plateia e a "parede de pixels" é a luz (Bell, 2022). Toda pirotecnia que explode e gira na cúpula ocorre em sincronia com a tela. Desde modo, a Arena normaliza uma temporalidade que normalmente só se encontra nos sonhos: uma banda tocando ao vivo para sublinhar canções pré-gravadas da década de 1970-80, que são executadas em paralelo por ABBA-tars com sua aparência da década de 1980, mas representando pessoas com idades atuais superiores a 70 anos.

Toda essa aparelhagem tecnológica, contudo, é entendida como secundária. Na visão de Walsh: "Estou interessado em emoção – a ideia de criar um avatar que você tivesse uma conexão emocional foi muito importante (...) E, acima de tudo, depois de cinco minutos de show, a tecnologia tem que ser o que menos interessa" (Bell, 2022). De fato, emoções verdadeiras não são fáceis de sintetizar, ainda mais se forem estimuladas por avatares durante 90 minutos. Por isso, além do realismo da continuidade improvável do espaço horizontal da plateia com a verticalidade da parede de LED, os ABBA-tars rebobinam 40 anos e reativam sentimentos e lembranças represados desde que o ABBA desapareceu voluntariamente dos palcos em 1982. A busca do realismo na recriação destes corpos retoma "naturalmente" o afeto com as performances produzidas entre 1972-1982 que habitam nosso imaginário. Uma fantasmagoria do presente que é também miragem dançante de um passado feliz.

2 Uma breve história da fantasmagoria nas performances musicais: das analógicas à pós-tela dos ABBA-tars

Com certeza, muito em breve, as inovações presenciadas no show *ABBA Voyage*, parecerão ultrapassadas. No momento atual, contudo, ele ainda causa espanto, incredulidade e é um marco na ausência física dos artistas na condução de um show (supostamente) ao vivo. Estamos diante de um filme, mas reagimos de outra forma. É diferente de assistir a um filme musical que foi adaptado de uma peça teatral da Broadway. Tampouco tem a ver com as sessões *sing-along*, como as de "Rocky Horror Picture Show" (1975). Vivenciamos e "acreditamos" no filme-show do ABBA não apenas pela perfeição das criaturas em CGI, mas pelas características muito especiais do dispositivo (Arena). Arlindo Machado (1997) argumenta que no domínio do cinema:

> a impressão de realidade resulta da combinação do dispositivo da caverna (imobilidade, silêncio, escuridão, onirismo) com o mecanismo

> de enunciação das imagens pela câmera, um sistema de projeções ópticas, derivado de técnicas renascentistas de "reproduzir" a realidade (a perspectiva monocular principalmente), que visa inscrever o sujeito no interior mesmo da representação (Machado, 1997, p. 47).

Não existe lugar ruim para visualização dentro da Arena. Onde quer que você se encontre, arquibancada ou ***dance floor***, a ilusão será a mesma. Diferente de uma sala de cinema tradicional, onde a tela serve de moldura para as imagens, separando-as do nosso mundo, a tela de LED toma conta de toda boca de cena. Desligada, seria quase como se estivéssemos em frente ao monolito de "2001 – Uma Odisséia no Espaço" (1968). Quando em funcionamento, simula a perfeita profundidade de campo de um palco e está sincronizado com os efeitos de luz da plateia e o som da banda, uma integração que não apenas nos "coloca dentro da cena", mas no "olho do furacão" diante da performance dos ABBA-tars.

Vamos retroceder agora até 1877, ano em que Thomas Edison patenteia seu primeiro fonógrafo, para analisarmos como a relação entre música gravada buscava suprir a ausência dos intérpretes reais com fantasmagorias visuais. Machado (1997) chama a atenção que, no século XIX, toda performance musical estava associada a um corpo-emissor nas imediações, ou seja, "não era normal experimentar música como um fenômeno exclusivamente acústico" (***Ibidem***, p. 153). Na busca de encontrar um complemento visual para sua invenção, Edison chegou a "criar bonecos falantes, pela incorporação do fonógrafo ao interior do corpo. Vários modelos de bonecos foram construídos, alguns em escala comercial" (***Ibidem***, p. 154). No entanto, inspirado pelas descobertas de Étienne-Jules Marey e Eadweard J. Muybridge sobre decomposição e síntese do movimento, ele avalia que animar uma sequência de fotografias em sincronia com o som do fonógrafo seria uma ideia mais apropriada, um "fonógrafo visual". Em 1887 – escreveu Edison (***apud*** Welch 1994, p. 164) –, "ocorreu-me a ideia de que seria possível construir um instrumento capaz de fazer para o olho o que o fonógrafo faz para os ouvidos e que, por uma combinação dos dois, o som e a imagem em movimento poderiam ser registrados e reproduzidos simultaneamente" (***Ibidem***). O quinetoscópio comercializado a partir de 1895, e considerado um dos precursores do cinema pela utilização do rolo de filme perfurado, surge destes esforços da reunião da música com uma imagem que lhe era suprimida na hora da gravação.

Chega o século XX, a arte cinematográfica se desenvolve, primeiro muda, mas em 1927, a Vitaphone, um sistema de som usado para os longas e curtas-metragens da Warner Bros, estava segura o suficiente para exibir, na sua melhor sala de Nova Iorque, seus últimos lançamentos. Machado (1997) conta que o filme principal, ***Don Juan***, não causou grande surpresa porque apenas transferiu para os discos a função que era da orquestra,

de realizar o acompanhamento sonoro de um longa-metragem mudo. Em sentido contrário, os curtas que antecediam a atração principal, que mostravam performances dos maiores nomes da música erudita daquele tempo, em imagem e som perfeitamente sincronizados, foram ovacionados.

> Após uma apresentação de Will H. Hays, presidente do mais poderoso sindicato de produtores e distribuidores de filmes dos EUA, a Orquestra Filarmônica de Nova York executa a Abertura de Tannhäuser de Wagner. Em seguida, o violinista Mischa Elman, acompanhado ao piano por Josef Bonime, interpreta a Humoresque de Dvorak e uma gavota de Gossec. (...) A apoteose acontece no final, com Anna Case, à frente de um corpo de baile, cantando e dançando uma miscelânea chamada La fiesta (Machado, 1997, p. 162).

Há nesses curtas uma interessante interação entre o artista ausente e a plateia: "no final de cada apresentação, o intérprete voltava-se à plateia e agradecia as palmas" (*Ibidem*, p.162) e era retribuído. Algo muito semelhante foi despertado pelos ABBA-tars. Era inevitável conter os aplausos. Há algo de estranho no relacionamento com estas fantasmagorias, especialmente quando são experienciadas coletivamente pelos corpos dos espectadores. Assim como fogos de artifício emocionam multidões na virada de cada ano, estas imagens parecem valer (e merecer o agradecimento) pela potência de ilusão que irradiam. Não foi o que aconteceu com o holograma de Renato Russo[10], em 2013. Em show sinfônico em homenagem ao Legião Urbana, banda da qual Russo foi integrante, sua aparição era a mais aguardada, apesar da presença de ilustres nomes da música popular brasileira vivos. Repleto de problemas técnicos e falhas de som, o momento sobrenatural não convenceu e gerou uma série de críticas nas redes sociais, principalmente sobre o que o cantor acharia de ter sido transformado em um tipo de assombração [11].

Um último caso desta fase analógica são os panoramas, criados em 1938 por Gordon Woodard, que reuniam, no mesmo equipamento, a popular *jukebox* com um aparelho de projeção embutido que "era ocultado dentro de um móvel parecido com um aparelho de televisão antigo, onde havia uma pequena tela de 18 por 22 polegadas na parte de cima e um alto-falante na parte de baixo. (...) Graças ao sistema de *back projection*, o dispositivo não necessitava de sala escura para operar" (Machado, 1997, p. 168). Cada máquina

10 Renato Russo faleceu em 11 de outubro de 1996, no Rio de Janeiro.

11 FARIA, Tiago. Polêmica do dia: show com holograma de Renato Russo é criticado nas redes sociais | Pop! Pop! Pop! 30 jun. 2013. Disponível em: https://vejasp.abril.com.br/coluna/pop/polemica-do-dia-show-com-holograma-de-renato-russo-e-criticado-nas-redes-sociais. Acesso em: 18 ago. 2023.

era abastecida pelo que se denominou ***soundies***, peças musicais curtas, de aproximadamente 3 minutos, que ficavam armazenadas em um único carretel. Depois de inserida a moeda, as engrenagens encontravam o ponto exato de início e executavam apenas aquele trecho. O sucesso desta substituição de artistas reais por suas cópias musicais animadas chamou a atenção do sindicato nacional dos músicos (*American Federation of Musicians*) que, temeroso que isto afetasse a frequência das salas de espetáculos tradicionais, proibiu seus membros de serem registrados para os panoramas (*Ibidem*, p. 169).

As discussões contemporâneas são bem semelhantes, especialmente com o aprimoramento da tecnologia de Inteligência Artificial. Apesar de ser um projeto abraçado pelo grupo ABBA, a perspectiva do uso em massa deste recurso por outras bandas e cantores é igualmente preocupante e imprevisível. Em julho de 2023, duas reações a esta tendência chamaram a atenção: a cantora Madonna deixou expresso seu desejo de não ser ressuscitada para nenhum show após sua morte[12] e o Sindicato dos Atores (SAG) de Hollywood mobilizou uma greve para barrar uma das propostas dos estúdios que permitiam que "os atores pudessem ter suas imagens escaneadas e vozes gravadas (...) Com esses dados, as companhias poderiam usar 'eternamente' a imagem de atores, principalmente de figurantes"[13].

O advento da era digital trouxe consigo aprimoramentos na percepção de que estes fantasmas estão se descolando das telas a que estavam confinados. Nas décadas de 1950 e 1960, os filmes 3D se popularizaram ao permitirem este efeito com uso de óculos especiais. Hoje, a tecnologia vem apagando os limites entre nós e a tela e, ao mesmo tempo, dispensando a vestimenta de qualquer aparato, um conceito que a pesquisadora Jenna Ng tem chamado de pós-tela (post-screen):

> onde limites de tela instáveis alteram as relações entre o real e virtual. Colocando em primeiro plano a interação em tempo real e a integração visual, esses fenômenos da pós-tela continuam onde o trompe l'oeil, a fotografia, os ambientes imersivos, o cinema e outras mídias visuais impulsionaram a virtualidade das imagens contra as da realidade física. No entanto, a pós-tela não é tanto uma substituição ou um simulacro. Em vez disso, é uma vacilação complexa entre virtualidade e atualidade que se cruza com apre-

12 DECARIS, Fernanda. **Madonna proíbe uso de hologramas após sua morte.** 11 jul. 2023. Disponível em: https://rollingstone.uol.com.br/noticia/madonna-proibe-uso-de-hologramas-apos-sua-morte/. Acesso em: 18 ago. 2023.

13 FREITAS, Felipe. **Atores em greve acusam Hollywood de querer criar réplicas deles usando IA.** 14 jul. 2023. Disponível em: https://tecnoblog.net/noticias/2023/07/14/atores-em-greve-acusam-hollywood-de-querer-criar-replicas-deles-usando-ia/. Acesso em: 18 ago. 2023.

> ensões sensoriais reais de suas respectivas realidades auditivas, visuais e espaciais[14] (Ng e Bax, 2023, p. 163).

De acordo com Walfisz (2022), o ano de 1998 marcou definitivamente o início deste deslocamento para além da tela através de concertos com hologramas e avatares de diferentes ordens. O primeiro caso refere-se à ***boy band*** sul coreana H.O.T que replicou seus membros em hologramas para que eles pudessem se apresentar em mais lugares do que seria possível fisicamente. O fracasso desta tentativa adiou em mais de uma década o próximo empreendimento. Em 2013, há registros de turnês virtuais bem-sucedidas como as do astro do K-pop Psy, criador do hit "Gangnam Style", que se apresentou eletronicamente em cerca de 20 casas de espetáculo da Coreia do Sul. O segundo, foi o da banda Gorillaz, criada pelo ex-integrante da banda Blur Damon Albarn, que é composta por avatares (Murdoc Niccals, 2-D, Noodle, and Russel Hobbs) que nem simulam ser humanos reais porque são assumidamente apresentados como desenhos de autoria do cartunista Jamie Hewlett. No entanto, durante os shows, assim como a banda que toca ao vivo em ***ABBA Voyage***, Albarn e outros músicos são quase figurativos e a impressão que se tem é que os avatares estão no controle. No Grammy 2006, mais um embaralhamento de fronteiras do pós-tela: hologramas do Gorillaz (animação) e Madonna (como ser humano) dividem o mesmo "palco" em uma transmissão ao vivo. Coincidentemente, a música que ela apresenta, ***Hung up***, tem parte dela retirada de ***Gimme, Gimme, Gimme***, do ABBA.

A lista destas performances é extensa e suas implicações éticas, econômicas, autorais e até mesmo artísticas fogem do escopo deste artigo. Porém, com o intuito de facilitar novas pesquisas nesta área, faz-se importante agregar mais referências neste texto:

> Mais recentemente, técnicos de projeção "ressuscitaram" artistas falecidos para se apresentar no palco. Exemplos incluem Tupac Shakur (1971–96) no Coachella, em 2012; Teresa Teng (1953–95) no Jay Chou's Taipei concert, em 2013; e Michael Jackson (1958–2009) no Billboard Music Awards, em 2014. Turnês inteiras têm sido criadas com cantores falecidos com acompanhamento ao vivo de bandas e dançarinos, tais como as de Maria Callas (1923–77), em 2018; Buddy Holly (1936–59) e Roy Orbison (1936–88), em 2019; e Whitney Houston (1963–2012), em 2020 (Ng and Bax, 2022, p.162)

14 Do original: "where unstable screen boundaries alter relations between actual and virtual realities. Foregrounding real-time interaction and visual integration, these phenomena of the post-screen continue where trompe l'œil, photography, immersive environments, cinema and other visual media have pushed the virtuality of images against the actuality of physical reality. However, the post-screen is not so much substitution or simulacra. Rather, it is a complex vacillation between virtuality and actuality that trades across real sensorial apprehensions of their respective audial, visual and spatial realities".

De acordo com os pesquisadores Jenna Ng e Nick Bax, até agosto de 2023, *ABBA Voyage* representa o mais bem sucedido caso do pós-tela (*Ibidem*, p.163), deste aparente descolamento da imagem do suporte que a aprisiona e da fusão entre as espacialidades reais e virtuais. Por outro lado, no conceito de pós-tela de Ng há apenas referência às realidades auditivas, visuais e espaciais. Como fantasmagorias não deveriam ser seres "limitados" fisicamente, seria possível incluir no futuro também outros sentidos, tais como o tato, olfato e paladar? Ou indo ainda mais além: transitar entre avatares tão perfeitos que não conseguiríamos distingui-los de outros seres humanos? Que desafios as fantasmagorias enfrentam a partir de agora?

3 A invenção de Morel e os desafios para as novas fantasmagorias

Se na seção anterior *ABBA Voyage* foi entendido como um exemplo de plenitude tecnológica do pós-tela que sucedeu os inventos analógicos da virada do século XX, agora ele representará os primórdios de um futuro que só foi descrito em livros de ficção científica, mais especificamente "A invenção de Morel"[15], de Adolfo Bioy Casares. Neste romance, um fugitivo encontra refúgio em uma ilha habitada por "seres humanos" que pareciam não reagir à sua presença. A mais dolorida das rejeições veio de Faustine, mulher cuja beleza o havia encantado. Em certo ponto, ele chega a declarar seu amor e, mesmo assim, não obtém resposta alguma. O estranhamento chegou a tal ponto que ele pensou que, talvez "seriam um grupo de mortos amigos; eu, um viajante, como Dante ou Swedenborg, ou quem sabe um outro morto, de outra casta, num momento diferente da metamorfose; esta ilha, o purgatório ou céu daqueles mortos" (Casares, 2006, p. 64). Ao acompanhar a rotina diária daquelas pessoas, ele encontra a explicação vinda da "cópia" do próprio Morel que, assim como os outros, havia falecido há um tempo indeterminado: durante uma semana, ele havia gravado com seu novo equipamento os amigos que convidara para passar essa temporada na ilha, em uma tentativa de que aqueles "momentos de felicidade" fossem eternizados. Sobre sua máquina, que seguia exibindo ininterruptamente estes sete dias, dentro dos quais Morel estava registrado e projetado, ele dizia que:

> Uma pessoa ou um animal ou uma coisa é, diante dos meus aparelhos, como a estação que emite o concerto que vocês estão ouvindo no rádio. Se abrirem o receptor de ondas olfativas, sentirão o perfume dos jasmins que estão junto aos seios de Madeleine, sem vê-la. Abrindo

15 O nome Morel parece ser uma referência a outro livro de ficção científica, A Ilha do Dr. Moreau, de H. G. Wells, onde Dr. Moreau fazia experimentos macabros na tentativa de transformar animais em seres humanos.

> o setor de ondas tácteis, poderão acariciar sua cabeleira, suave e invisível, e aprender, como cegos, a conhecer as coisas com as mãos. Mas se abrirem todo o conjunto de receptores, aparece Madeleine, completa, reproduzida, idêntica; não esqueçam que se trata de imagens extraídas dos espelhos, com os sons, a resistência ao tato, o sabor, os cheiros, a temperatura perfeitamente sincronizados. Nenhuma testemunha admitirá que são imagens. (...) Seria mais cômodo pensar que contratei uma companhia de atores, sósias inverossímeis. (...) Não precisa de telas ou papéis; suas projeções são bem acolhidas em todo o espaço; não importa se é dia ou noite (Casares, 2006, p. 83-84).

Assistir à performance dos ABBA-tars atesta que o caminho até os estranhos seres desta ilha é viável. Analogamente, o que leva Morel a desenvolver sua máquina que abrange os cinco sentidos é a insatisfação com limites semelhantes ao que estamos agora, no pós-tela, onde ele acreditava que a voz havia encontrado uma forma de registro razoável, mas que as imagens estavam arquivadas muito deficientemente pela fotografia e pelo cinema (*Ibidem*, p. 83). Os desafios que vislumbramos para as fantasmagorias, portanto, são similares aos já resolvidos por este inventor fictício. Estaríamos prontos para cruzar a fronteira da ênfase nas realidades visuais e auditivas e irmos ao encontro de outras sensações ainda ausentes como o tato, o paladar e o olfato? Do mesmo modo, a livre circulação das imagens "para além da tela", sem nenhum tipo de anteparo, ainda necessita aperfeiçoamentos, sendo apenas simulada no pós-tela. Não por acaso, no show do ABBA, houve a opção pelo ponto de vista unidirecional do palco italiano. Em uma arena de verdade, com visibilidade de 360 graus, aquelas imagens em 3D que circulam em todas as direções em uma superfície 2D não teriam volume algum. No futuro de "Blade Runner 2049" (2017), esse momento de libertação do dispositivo é comemorado por Joi, uma espécie de holograma de alta resolução (transparente o suficiente para que se veja através dele, mas denso bastante para ser tocado e se molhar com a água da chuva) e dotado de inteligência artificial. Sua "vida" ficava restrita aos ambientes domésticos do protagonista da história, K, por configurações inerentes ao aparelho que a controlava, mas com a aquisição de um emanador, ela poderia ir aonde quisesse, inclusive viajar para outras cidades. Estava finalmente "livre".

O que os avatares do ABBA inauguraram em 2022 e abrem caminho para a existência de Jois e Faustines no contexto das performances ao vivo, é a redefinição do que pode ser real, que passa ser entendido como uma questão de acúmulo de pontos de informação digital ou a realidade vista como "processamento de densidade de informação" (Ng and Bax,

2023, p.164). A tecnologia que transformou corpos em um aglomerado de zeros e uns, reverteu-lhes a juventude de quatro décadas atrás, adesivou-os sobre cenários diversos elaborados em máquinas e fez ressurgir estes corpos com realismo sem precedentes numa tela que processa 3,2 bilhões de pixels a cada segundo, criou um novo tipo de fantasma, que foi definido por Vilém Flusser (1996) como Aparição Digital (*Digital Apparition*). Não se trata mais de aparições que nos assustam por serem sobrenaturais ou do além, mas naturais como as de Morel que podem ser produzidas pelos computadores:

> Diante de nossos olhos incrédulos, mundos alternativos começam a emergir dos computadores: linhas, superfície e, em breve, corpos e corpos que se movem compostos por acúmulo de pontos. Estes mundos são cheios de cor, emitem sons e, em um futuro próximo, provavelmente, também serão tocados, cheirados e degustados. E isso não é tudo, porque estes corpos que serão gerados através de cálculo e que estão começando a surgir da computação, estarão equipados com inteligência, o que irá permitir que entremos em relação dialógica com eles (Casares, 2006, p. 242).

Com base neste pensamento de Flusser, pode-se vislumbrar que os anos posteriores ao pós-tela tratará da unificação gradual do que entendemos como nosso mundo e aquele gerado pelas máquinas. Se o que chamamos de "real", e que percebemos e vivemos como tal, não passa de curvas e partículas que podem ser traduzidas em código computacional, o que nos diferenciará das réplicas geradas é a densidade de distribuição de pontos existentes em cada um. Assim como aconteceu com a imagem, que evoluiu de sua condição analógica até a resolução da tela LED de *ABBA Voyage*, que espanta com seus 19.536 x 3.344 pixels, cada um dos novos sentidos terá sua escala de evolução digital até atingirem patamares de excelência. No mundo bidimensional talvez os ABBA-tars tenham chegado próximo de uma perfeição, mas em densidade de informação com os corpos originais são como uma folha de papel comparada a uma escultura.

Chegará o momento que, talvez, a nomenclatura Aparição tenha que ser revista porque neste estreitamento das fronteiras, os mundos alternativos serão tão reais quanto o nosso ou a nossa realidade tão fantasmagórica quanto as outras (Casares, 2006, p. 242). Ainda assim, o que os seres humanos não transmitirão para suas cópias são as finitudes de suas vidas. Enquanto seguimos um processo de reprodução e desenvolvimento que termina com a morte, as versões sintéticas poderão lidar com uma temporalidade multiforme. O protagonista do romance de Casares, mesmo sabendo que perderia a vida ao ser registra-

do pelo aparelho, opta pela eternidade ao lado de Faustine, sentindo seu perfume, tocando sua pele e caminhando ao seu lado pelas colinas da ilha. Chega mesmo a dizer ser um "consolo morrer assistindo a um resultado tão satisfatório" (Casares, 2006, p. 124).

Os ABBA-tars fazem parte destes experimentos das "performances ao vivo" que geraram uma fissura que não será reparada porque "computadores são aparelhos para a realização de possibilidades intra-humanas, inter-humanas e trans-humanas, graças ao pensamento do cálculo exato. Não somos mais os objetos de um determinado mundo objetivo, mas projetos para mundos alternativos" (Flusser, 1996, p. 244). As fantasmagorias serão uma espécie de sobrevida e não mais algo de outra dimensão. Uma possibilidade de extensão da vida que naturalmente nos escapa.

Considerações Finais

Um dos momentos mais impactantes deste show é quando, durante os agradecimentos finais, os ABBA-tars rejuvenescidos deixam o "palco" e entram as imagens de Agnetha Fältskog (71 anos), Anni-Frid Lyngstad (75), Benny Andersson (74) e Björn Ulvaeus (76), com seus corpos atuais. Se durante todo o show aplaudimos, como nos primeiros filmes com som e imagem sincronizados do século passado, fantasmagorias sintéticas geradas por computadores, agora havia uma comoção generalizada em estar diante de "pessoas reais", mas que não estavam ali. Era como um circuito que se fechava ou, talvez, a constatação de um curto-circuito gerado pelas diferenças de potencial entre os tipos de fantasmas que integravam aquela "performance musical ao vivo". Situado em um ponto indefinido entre as imagens analógicas da virada do século XX e as de ficção científica do livro "A invenção de Morel", o show do ABBA é referência do momento definido como pós-tela, onde a imagem apenas parece fluir com naturalidade entre os mundos real e virtual. Esse encontro ainda não acontece, mas se, de acordo com Flusser, quando a diferença entre o "novo real" e o 'novo virtual" for uma questão de densidade do acúmulo de pontos computacionais, o avatar de um show de rock poderá, literalmente, se jogar do palco sobre a plateia e ser carregado por seus fãs. Nesse sentido, o que se coloca em jogo não é apenas a evolução técnica das fantasmagorias, mas a maneira como elas passam a reconfigurar simultaneamente o corpo do artista, que se torna matriz de sua duplicação digital, e o corpo do espectador, que permanece implicado na experiência, mesmo quando a presença que o afeta já não é física.

Dos muitos desdobramentos e questões (positivas e negativas) sobre a influência em espetáculos de outros artistas vivos ou falecidos (escravidão fantasma) e direitos autorais, pode-se afirmar que o ABBA optou voluntariamente por este projeto e acompanhou todas as suas etapas. Assim como Glenn Gould, a partir de 1964, abandonou a carreira de concertista para se dedicar apenas "à gravação de discos e aos seus programas

de difusão de música erudita pelo rádio e pela televisão, convencido de que os modernos recursos tecnológicos alteraram profundamente o conceito mesmo de performance" (Machado, 1997, p. 161), a banda sueca encontrou nos avatares a forma como gostaria de ser lembrada. A extrema popularidade acumulada ao longo das quatro décadas desde sua separação e a disponibilidade de novos recursos tecnológicos permitiram a criação deste show onde, ao mesmo tempo em que o quarteto permaneceria ausente dos palcos, o público atualizaria a emoção de encontrar as imagens idealizadas destes artistas para acompanhar músicas que atravessaram gerações. "Creio que perdemos a imortalidade porque a resistência à morte não evoluiu; os aperfeiçoamentos insistem na primeira ideia, rudimentar: manter vivo todo o corpo. Só devíamos buscar a conservação do que interessa à consciência" (Casares, 2006, p. 20). Neste show, o ABBA encapsulou o que considera sua essência e o disponibilizou em uma possível eternidade rotativa.

Referências

BELL, J. **ABBA voyage director Baillie Walsh on songs, sequins, and virtual spaces**. 18 jun. 2022. Disponível em: https://www.wallpaper.com/technology/abba-voyage-director-baillie-walsh-interview. Acesso em: 18 ago. 2023.

BILMES, A. **The making of ABBA voyage, according to the mastermind behind it**. 21 jul. 2022. Disponível em: https://www.esquire.com/uk/culture/a40665750/baillie-walsh-abba-voyage-interview/Acesso em: 18 ago. 2023.

BOXALL, Megan. **ABBA voyage: a glimpse into a profitable future for AR?** 21 jul. 2022. Disponível em: https://www.stockopedia.com/blog/abba-voyage-a-glimpse-into-a-profitable-future-for-ar-951273/. Acesso em: 18 ago. 2023.

CASARES, A. B. **A invenção de More**l. Tradução de Samuel Titan Jr. São Paulo: Cosac Naif, 2006.

FLUSSER, V. **Digital apparition in electronic culture: technology and visual representation**. ed. Timothy Druckrey (New York: Aperture), 242–5 (244), 1996.

MACHADO, A. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

NG, J. e BAX, N. **Spooker trouper: ABBA voyage, virtual humans and the rise of the digital apparition.** In: Paragraph. 46, 2, p.160-175, 2023.

WALFISZ, J. **The history of virtual concerts: from k-pop to ABBA voyage**. 27 maio 2002. Disponível em: https://www.euronews.com/culture/2022/05/27/the-history-of-virtual-concerts-from-k-pop-to--abba-voyage. Acesso em: 18 ago. 2023.

Submetido em: 14/07/2025
Aceito em: 15/05/2026