



Anais do II Encontro Internacional Tecnologia, Comunicação e Ciência Cognitiva



Volume 2, Número 1, Ano 2016
ISSN: 2358-4513

O *Headset* de Realidade Virtual no Contexto dos Dispositivos Cinematográficos¹

Ana Maria Vieira Monteiro²
Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

Resumo

Este relato de pesquisa inicia-se por contextualizar o ressurgimento dos *headsets* de realidade virtual como máquinas de imagens para fins diversos. Dentre esses aparelhos, escolheu-se o *headset* Oculus Rift como objeto por seu caráter de “atração” e pelo ineditismo evocado nos discursos publicitários a seu respeito. Buscou-se verificar o que, de fato, essa tecnologia traz de novo e relevante para a comunidade acadêmica, tendo como hipótese, ainda, que dispositivos como esse suscitam uma analogia entre o olhar e o Outro da filosofia existencial, colocando em xeque a posição de soberania do Eu diante da imagem. Por fim, discute-se o papel de interferência dos códigos na criação do artista cujo propósito é subverter as funções puramente mercadológicas do meio.

Palavras-chave

Realidade Virtual; Oculus Rift; Dispositivo; Olhar; Outro.

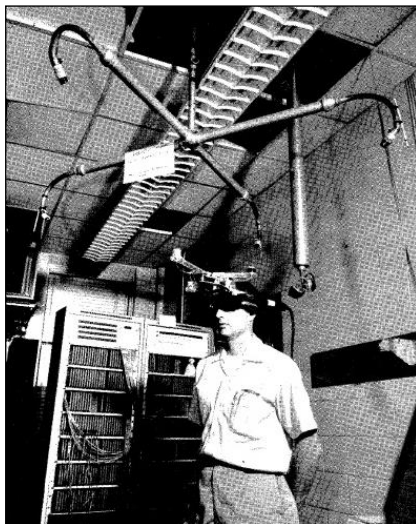
Headsets de realidade virtual: uma introdução

A história dos *headsets* de realidade virtual pode ser traçada desde 1968, com *The Sword of Damocles* (Figura 1), uma instalação criada por Ivan Sutherland, cientista da computação, e Bob Sproull, estudante de Física em Harvard. Além de inventarem um meio de visualização, Sutherland e Sproull desenvolveram um ambiente virtual tridimensional composto por linhas geométricas. A novidade desse ambiente estava na variação de sua perspectiva diretamente relacionada ao movimento do usuário

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação, Filosofia da Tecnologia e Filosofia da Mente, evento componente do 2º EITCCC - Encontro Internacional de Tecnologia, Comunicação e Ciência Cognitiva.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, e-mail: anamvmonteiro@gmail.com.

na instalação, capturado por sensores. O visor era acoplado na face do observador,



posicionado sob uma estrutura suspensa.

Figura 1 - O experimento *The Sword of Damocles*, conduzido na Universidade de Harvard, em 1968³.

Fonte: *Understanding Virtual Reality: Interface, Application, and Design*, 2003.

Nos anos 1990, os *head mounted displays*, como ficaram conhecidos os visores de realidade virtual (RV), ganharam o interesse comercial, tendo em vista o aprimoramento operacional e gráfico dos computadores, além do crescimento da indústria dos videogames. As principais empresas do ramo dos jogos eletrônicos lançaram seus dispositivos imersivos, ainda que os resultados em vendas tenham agido na contramão da popularização de suas tecnologias⁴.

³ Disponível em <<http://journal.frontiersin.org/article/10.3389/fnhum.2014.00112/full#B115>> . Acesso em: 5 set. 2015.

⁴ Em 1993, a empresa Sega lançou o Sega VR nos fliperamas Genesis e Saturn, não obtendo o retorno financeiro suficiente para promover as versões domésticas dos aparelhos. No ano seguinte, a Atari Corporation lançou *The Atari Jaguar*, um console portátil. Apesar das altas expectativas para com o primeiro videogame de 64 bits, o *Jaguar* foi um fracasso comercial. Em 1995, foi a vez da Nintendo com *Virtual Boy*, primeiro videogame de imagens tridimensionais não estereoscópicas (*true 3D graphics*, como frisava sua campanha de marketing), que também não atingiu a meta de vendas. Fonte: *History of Virtual Reality and Augmented Reality Timeline*. Disponível em: <<http://www.zenka.org/history-of-virtual-reality-and-augmented-reality-timeline/>>. Acesso em: 7 ago. 2015.



Anais do II Encontro Internacional Tecnologia, Comunicação e Ciência Cognitiva

Apoio:  

Volume 2, Número 1, Ano 2016
ISSN: 2358-4513

A primeira década do século XXI viu surgir vários outros *headsets* de RV baseados em pesquisas acadêmicas ou desenvolvidos por diferentes empresas de tecnologia. Mas foi somente em 2012, com a demonstração do protótipo Oculus Rift (Figura 2), criado por Palmer Luckey e apresentado durante a E3 (Eletronic Entertainment Expo), que o visor da tecnologia de RV se tornou convincente o bastante para que investidores e público se motivassem em torno de uma mesma expectativa: *display* de alta definição e baixa persistência dos pixels (provocando menos atrasos de reação da imagem ao movimento do usuário).

No mesmo ano, a empresa de Luckey, Oculus VR, lançou sua campanha no site Kickstarter.com para aperfeiçoar o protótipo, com o DK1 (Development Kit 1) prometido aos doadores de 300 dólares ou mais. Em apenas quatro horas no site, a meta de 250 mil dólares foi alcançada e, no total, a Oculus VR levantou 2 milhões e 400 mil dólares somente via *crowdfunding*. O Oculus Rift, como versão do consumidor, chegará ao mercado em 2016, mas é possível adquirir seu protótipo, o DK2 (Development Kit 2), pelo site do fabricante (Oculus.com).

Desde a invenção de Sutherland e Sproull, o propósito de um *headset* de realidade virtual é possibilitar ao usuário interagir gestualmente com imagens tridimensionais e situá-lo em ambientes virtuais esféricos (o olhar pode ser direcionado para qualquer ângulo). Para que o direcionamento da visão do usuário determine o curso da narrativa, o dispositivo possui um rastreador de movimentos da cabeça (*head tracker*).

Embora o Oculus Rift não seja o único⁵ lançamento do tipo para o próximo ano, é aquele cujo protótipo está há tempo disponível para desenvolvedores e mobilizou outras empresas do mercado de mídias em torno de seu produto. Ainda, o Oculus Rift poderá ser usado com o Xbox One e o Windows 10 sem a instalação de *softwares* ou *drivers* especiais⁶.

As narrativas em RV, tendo em vista os primeiros experimentos realizados

⁵ Outros *headsets*, como o HTC RE Vive e Sony Morpheus, também já se fizeram presentes em feiras de entretenimento e tecnologia, com apostas notórias para o mercado dos *games*.

⁶ A Microsoft se pronunciou publicamente para dizer que apóia o Oculus Rift, atual líder na tecnologia de realidade virtual para *games*. Disponível em: <<http://www.techrepublic.com/article/microsoft-facebook-and-oculus-rift-combine-to-make-virtual-reality/>>. Acesso em: 12 jul. 2015.

por desenvolvedores com o DK2, encontram-se difundidas em apropriações que vão de curtas a campanhas publicitárias, simuladores de voo à pornografia em realidade virtual.

Figura 2 - DK2 (*headset e headtracker*)⁷.



Fonte: Página da empresa Oculus VR na internet.

Oculus Rift sob o conceito de dispositivo

Acompanhando a euforia quanto à sofisticação do realismo da imagem e sua capacidade imersiva, há a percepção, transmitida pela publicidade a respeito dos *headsets* de realidade virtual, de que a novidade tecnológica, por si só, iniciaria um período de inovação nas fórmulas narrativas. Aliado à essa percepção, encontra-se um discurso que acompanha as máquinas de imagens desde o daguerreótipo: “de um lado, a ideologia da ruptura, da tábula rasa, e portanto da recusa da história. De outro, a ideologia do progresso contínuo” (DUBOIS, 2004, p. 34). Outra articulação desse pensamento vem da teoria de Erick Felinto (2005, p. 50) sobre a tendência dos discursos associados às novas tecnologias: “A desmaterialização, a expansão e a construção apontam para o impulso gnóstico de divinizar o self. O gnosticismo, seja em que variante for, parece ser a religiosidade por excelência da tecnocultura contemporânea”.

⁷ Disponível em <<https://www1.oculus.com/order/>>. Acessado em 12 ago. 2015.



Anais do II Encontro Internacional Tecnologia, Comunicação e Ciência Cognitiva

Apoio:

Volume 2, Número 1, Ano 2016
ISSN: 2358-4513

Assumindo que tal posição determinista não seja nova, a partir de qual conceito é possível pensar o Oculus Rift sem a sedução dos discursos da novidade tecnológica por si só? E, sendo assim, o que essa tecnologia traz de realmente novo?

O primeiro passo metodológico foi partir de um conceito que considere as intenções (percebidas por enunciados a seu respeito) que repousam sobre o meio sem que este se conforme necessariamente a elas, mas cuja relação de influência seja mútua. Não raro, na publicidade a seu respeito, o Oculus Rift é chamado de *device* e “dispositivo”, ambos se referindo à ideia de instrumento. Porém, uma descrição que se atenha às funcionalidades da máquina em questão estará no imediatismo da experiência ou, nas palavras de Philippe Dubois (2004, p. 33), “reinvidicando sempre uma força inovadora” da tecnologia.

Jean-Louis Baudry foi o primeiro a elaborar um conceito de dispositivo para as máquinas de imagens quando o aplicou ao cinema. Em *Le Dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité* (1975), Baudry recorre à Alegoria da Caverna, de Platão, para exemplificar a situação do espectador na sala de cinema, diante do filme. Tal comparação leva em conta o fato de que o dispositivo cinematográfico seria intencionalmente elaborado para ser o mais transparente possível. Assim como os prisioneiros da caverna, o público de cinema não consegue ver, de fora, como as imagens foram arranjadas, *dispostas*. Em suma, o dispositivo cinematográfico do cinema clássico poderia ser descrito como “a projeção na qual está incluído o sujeito para quem se projeta” (BAUDRY, 1975, p. 58-59, tradução nossa).

Michel Foucault e Gilles Deleuze pensam como “linhas” o conjunto de forças que moldam os dispositivos. Foucault foi o responsável por empregar a palavra “dispositivo” em um contexto mais amplo, comparando-o a uma rede (*réseau*) que se pode traçar entre elementos de um “conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma: o dito e o não dito” (FOUCAULT, 1994 [1977], p. 299, tradução nossa).

Devido à amplitude dessa definição, Deleuze assumiu a tarefa de organizar os vários elementos que descrevem o vocábulo “dispositivo” na obra de Foucault, se



Anais do II Encontro Internacional Tecnologia, Comunicação e Ciência Cognitiva

Apoio: 



Volume 2, Número 1, Ano 2016
ISSN: 2358-4513

baseando na noção de que um dispositivo não seria uma estrutura, mas um agenciamento de contornos. Estaria claro para o autor que um dispositivo é menos um determinante do que um procedimento, susceptível a variações de *input* e resultado, uma operação de vetores visíveis (objetos, enunciações e atores).

Há linhas de sedimentação, disse Foucault, mas também há linhas de “fissura”, de “fratura”. Desemaranhar as linhas de um dispositivo é, em cada caso, traçar um mapa, cartografar, percorrer terras desconhecidas, e isso é o que Foucault chama de “trabalho de campo”. É preciso se instalar sobre as próprias linhas que não se contentam apenas em compor um dispositivo, mas atravessam-no, arrastam-no, de norte a sul, de leste a oeste ou em diagonal. (DELEUZE, 1990, p.155, tradução nossa).

Deleuze chamou de “crise de Foucault” o momento em que este visualiza as linhas dos dispositivos, as quais se fazem perceber primeiramente pelas linhas de enunciação. Desse modo, dispositivos seriam máquinas de fazer ver e falar (ibid.) e se revelariam durante o processo criacional. Essa concepção dá continuidade à suspeita de Foucault sobre a dimensão de transcendência dos dispositivos, alcançada quando a força redimensiona as linhas do próprio dispositivo.

Esta dimensão do si-mesmo não é de maneira nenhuma uma determinação preexistente que já estivesse acabada. Também aqui uma linha de subjetivação é um processo, uma produção de subjetividade em um dispositivo: ela está pra se fazer, à medida que o dispositivo o deixe ou o faça possível. (Ibid., p. 156-157, tradução nossa).

Dessa forma, pareceu claro sobre o que falam as linhas dos discursos mercadológicos a respeito dos *headsets* de RV. Trata-se da exploração das potencialidades do dispositivo, que no caso do Oculus Rift, está sempre associadas à imersão completa do corpo na narrativa e a incontáveis possibilidades de interação com o ambiente virtual (movimento em 360 graus, ação-reação, diálogo com os personagens etc).

Por conseguinte, pensou-se, o caráter atrativo do Oculus Rift conforma o observador a se portar como aquele que espera ser surpreendido a todo momento e arrebatado com sensações que de outra maneira seriam impossíveis sentir. O maravilhamento do espectador diante das imagens “espetaculares” continua nutrindo estratégias publicitárias e o imaginário de consumidores. Pode-se perceber, ainda, um apelo a um conhecimento só disponível em realidade virtual. Por exemplo, no site da



Anais do II Encontro Internacional Tecnologia, Comunicação e Ciência Cognitiva

Apoio:  

Volume 2, Número 1, Ano 2016
ISSN: 2358-4513

empresa HTC, desenvolvedora do *headset* de realidade virtual HTC Vive, encontra-se uma mensagem sobre a experiência dos universos micro e macro:

Imagine estar na cabine de piloto de uma nave estelar viajando por toda a galáxia, passear pelas ruas da Roma antiga ou se encolher ao tamanho subatômico e assistir a moléculas colidirem. [...] Você vai experimentar sons e imagens vívidas e realistas o bastante para transportá-lo para outro lugar, outra época – inúmeras novas realidades com possibilidades ilimitadas⁸.

Atração e disciplina

Para Baudry, o que está em jogo no dispositivo cinematográfico, mais especificamente, na projeção de um filme, é o modo como ele “dispõe” o olhar do espectador. Na maior parte das vezes, ele colocaria o espectador em um estado de ver entendido como base para a constituição de um eu imaginário. No entanto, é dado a entender que esse caráter determinista da projeção é apenas um modo possível de se dispor o olhar no cinema. Como o próprio autor ressaltou, no final de *Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base* (1970), filmes que escapam do horizonte do cinema clássico, como *Um homem com uma câmera* (1929), de Dziga Vertov, tornando-o visível enquanto tal, teriam um poder perturbador do “instrumento” ou do “dispositivo” cinematográfico. O que Vertov fez, como cineasta, seria similar ao ato do prisioneiro que escapa da caverna de Platão e expõe os mecanismos de produção das imagens.

Como irão defender Tom Gunning e Frank Kessler, há outra maneira de se perceber os dispositivos de fabricação da imagem cinematográfica, de modo que eles não precisem ser, necessariamente, o tema da narrativa. Kessler percebeu esse potencial no que Tom Gunning chamou de “cinema de atrações, um conjunto de características notórias do Primeiro Cinema⁹. O cinema de atrações, identificado por Gunning,

é um cinema exibicionista. Um aspecto do Primeiro Cinema [...] é

⁸ Disponível em <<http://www.htcivr.com/>>. Acesso em 15 jun. 2015. Tradução nossa.

⁹ Expressão que designa a primeira década, aproximadamente, de produção de filmes a partir da invenção do cinematógrafo, em 1895.



Anais do II Encontro Internacional Tecnologia, Comunicação e Ciência Cognitiva

Apoio:  FAPESP



Volume 2, Número 1, Ano 2016
ISSN: 2358-4513

emblemático desse relacionamento diferente que o cinema de atrações constrói com seu espectador: o olhar recorrente dos atores para a câmera. Esta ação, que mais tarde é percebida como impossibilitador da ilusão realista do cinema, é aqui empreendido com brio, estabelecendo contato com o público. [...] [E]ste é um cinema que exhibe a sua visibilidade, disposto a romper um mundo ficcional fechado em si mesmo para uma chance para solicitar a atenção do espectador. (GUNNING, 1990, p. 57, tradução nossa).

No ensaio *The Cinema of Attractions as Dispositif* (2006), Frank Kessler aponta semelhanças entre a descrição de Gunning, sobre o cinema de atrações, e a teoria do dispositivo derivada de Baudry. O que Baudry estabeleceu como dispositivo entre os componentes da experiência “cinema” é similar à descrição de Gunning sobre as características do cinema de atrações. Um exemplo de dispositivo, para Gunning, seria a forma com que os primeiros filmes mobilizam o olhar do espectador. Esse é interpelado, como se estivesse no mesmo ambiente onde se dá o evento filmado. Por isso, ater-se somente à descrição formal, em termos de narrativa, desses filmes, deixaria escapar uma característica relevante dos mesmos: desafiar a relação do espectador com a imagem.

Kessler distingue o mero espetáculo tecnológico de uma configuração específica, um agenciamento envolvendo uma determinada tecnologia, o qual deve continuar sendo historicizado com os novos meios. Coloca o autor, o conceito de cinema de atrações se distancia de uma visão de cinema primitivo, segundo a qual os primeiros filmes seriam apenas um anúncio de possibilidades que estaria por vir com o aperfeiçoamento do meio e das técnicas.

Pressupondo, por exemplo, diferentes intencionalidades (“para exibir uma vista espetacular” ou “para se absorver em uma narrativa”) pode-se analisar a forma do filme e os procedimentos de filmagem no que dizem respeito ao seu modo de direcionamento em um determinado contexto histórico (um close-up cumpre uma função diferente em um filme de “atrações” do que em um filme “narrativo”). Da mesma forma, as escolhas tecnológicas podem ser analisadas em termos de intencionalidades diferentes no que concerne à referência ao espectador e os contextos das exposições. (KESSLER, 2006, p. 61, tradução nossa).

Cada dispositivo tem sua transparência/opacidade definida em *default*, sendo tanto um fim (cada representante de uma determinada estética articulará os meios e as técnicas com um objetivo mais ou menos em comum) quanto um meio (é também a



Anais do II Encontro Internacional Tecnologia, Comunicação e Ciência Cognitiva

Apoio: 



Volume 2, Número 1, Ano 2016
ISSN: 2358-4513

partir de uma ideia do que a imagem pode vir a ser que surgem dispositivos, ou somam-se a eles novas funções, adequadas à experiência pretendida).

No cerne das teorias sobre o dispositivo parece estar o fato de esse ser um elemento disciplinador¹⁰, que em maior ou menor grau oferece condições para sua própria intervenção, sendo essa sua característica mais interessante. Ao mesmo tempo que a demanda por diferentes meios de visualização (os quais considerem uma visão holística do corpo como fonte de sensibilidade) rearticula a experiência visual e institucional (possibilidades reais de interferência do usuário nos códigos que compõem a experiência), o discurso enfático do “inédito” e do “espetacular” das feiras de atrações tecnológicas predispõe o espectador à postura de soberania absoluta. Ele agora não só pode olhar em quaisquer direção como participar da construção da narrativa, uma vez que essa é dependente de seus *inputs* (movimentos corporais e teclagem).

Desde 2012, o Oculus Rift vem sendo uma entre várias atrações de feiras de tecnologia e *games*, trazendo consigo um certo fetiche tecnológico que acompanha a experiência imersiva em realidade virtual: o acesso privilegiado a imagens e experiências “fantásticas”. O próprio ato de ver, com o Oculus Rift, segue um ritual. É preciso se instalar dentre outras instalações do dispositivo (computador, cabos USB e o que mais for oferecido como plataforma de captura para sensores de movimento).

A imagem-Outro

Portanto, uma característica disciplinadora dos *headsets* de realidade virtual, em torno da qual é possível articular interferências artísticas e filosóficas com a pergunta “Como disformar o observador, em vez de conformá-lo?”, parte da hipótese vinda das teorias dos dispositivos, sobre o que, de fato, a tecnologia Oculus Rift apresenta de novo à ontologia da imagem digital. Trata-se da premissa de que as imagens em ambientes de RV estão susceptíveis a um processo de “outrificação” (Cesar

¹⁰ Uma pesquisa mais aprofundada sobre o termo dispositivo chega à evidência de que ele tenha sido usado pela primeira vez na teologia cristã como *dispositio*, tradução da palavra grega *oikonomia*, que significa “um conjunto de práxis, de saberes, de medidas, de instituições cujo objetivo é de administrar, governar, controlar e orientar, em um sentido em que se supõe útil, os comportamentos, os gestos e os pensamentos dos homens” (AGAMBEN, 2005, p.12).



Anais do II Encontro Internacional Tecnologia, Comunicação e Ciência Cognitiva

Apoio:  FAPESP



Volume 2, Número 1, Ano 2016
ISSN: 2358-4513

Baio¹¹). Diferentemente da imagem do cinema clássico norte-americano, por exemplo, onde os objetos compunham a imagem por suas qualidades plásticas¹², a “imagem-Outro” (termo nosso) é um conceito que desafia a condição “objeto” da imagem e, conseqüentemente, a posição de soberania do espectador da narrativa clássica.

A imagem como o Outro foi pensada analogicamente ao papel ocupado por esse na filosofia existencial. Ou seja, aquele ou, neste caso, aquilo que devolve o olhar. E o Outro, em realidade virtual, não é necessariamente humano, referencial, possível (no mundo físico) ou desejável.

Com base nisso, investigou-se a hipótese de que experimentos conduzidos com o Oculus Rift ganham dimensões até então inexploradas por outros meios. Além de promover a experimentação de narrativas em primeira pessoa, as histórias contadas em RV e visualizadas com o dispositivo criam ambientes de imagens que, se por um lado ameaçam as certezas do Eu, também tornam possível o estabelecimento de um vínculo afetivo com o espectador de maneira similar àquela desenvolvida por relações interpessoais. Como o filósofo francês, Jean-Paul Sartre, colocou a questão, o Outro é uma condição de base para que o Eu se conheça de uma maneira que, sem ser objeto de um olhar, jamais imaginaria. Dentre as vínculos afetivos possíveis, escolheu-se a temática da geração de empatia por ela desafiar a noção de que a identificação máxima do espectador com a narrativa passa pelo ilusionismo do realismo digital.

A liberdade do Outro, para Sartre, funciona como uma ameaça. O Outro detém um julgamento sobre mim, algo ao qual não terei acesso se não for eu mesmo o manipulador dessa percepção. Sendo assim, quando capturo a atenção do Outro sobre mim, imediatamente sinto escapar-me o controle de definir quem sou no mundo. Minhas potencialidades não se configuram para ele do modo como se configuram para mim, viro um objeto da consciência alheia (cf. PERDIGÃO, 1995).

¹¹ Professor doutor da Universidade Federal do Ceará, em aula ministrada no dia 6 de julho de 2015 a convite do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

¹² Ismail Xavier (2005, p. 108) fala de um segundo momento do cinema norte-americano, pós Segunda Guerra Mundial, em que a introdução de “objetos externos” nas cenas dos filmes têm como função a ruptura com o mundo natural. Como explica o autor: O objeto cotidiano, o fragmento da máquina, a imagem familiar, são destacados dos seus contextos e convidados a participar numa combinação de outra natureza, não pela sua funcionalidade, mas pelas suas qualidades plásticas. Ou seja, sua presença na tela é organizada de modo a tornar sua forma e textura um puro espetáculo”.



Anais do II Encontro Internacional Tecnologia, Comunicação e Ciência Cognitiva

Apoio:  

Volume 2, Número 1, Ano 2016
ISSN: 2358-4513

A ambiguidade do papel das imagens em realidade virtual, objeto-olhar, foi metaforizada no cinema por Samuel Beckett (1906-1989). Em *Film* (1965), sua única obra cinematográfica, o poeta e dramaturgo irlandês problematizou a percepção dividida em duas: uma proveniente do olhar do personagem, encenado por Buster Keaton, outra “encarnada” na câmera, um olhar não humano do qual o personagem está fugindo. Mas, como Beckett se inspirou na frase do filósofo George Berkeley (1685-1753): *esse est percipi* (ser é ser percebido), a própria existência de Keaton conspira contra sua tentativa de se tornar invisível. No artigo *Beckett-Berkeley: percepção e cinema segundo Deleuze*, Jorge Vasconcellos chama tal percepção artificial de “consciência-câmera”. Investigando essa hipótese, o autor conclui que a imagem-percepção, explorada em *Film*, “é o ponto nevrálgico das imagens-movimento¹³” (VASCONCELLOS, 2008, p. 196), um lembrete de um “mundo antes do homem”, nas palavras do autor, para quem Beckett pode ter sido o primeiro a falar de um cinema do inumano.

À luz do existencialismo, também pode-se supor que a percepção, como foi colocada por Beckett, se comportaria como as duas entidades imaginadas por Sartre, que para entender como o Ser foi capaz de pensar em si mesmo criou o “Em-si e o Para-si”. O primeiro é definido como “o que é, pelo que é”. O Em-si é repouso absoluto e não tem consciência de si ou de seu exterior. “A consciência, ao contrário, é essa propriedade do Ser de pensar sobre as coisas, exprimir juízos sobre elas, interrogar a respeito delas e de si mesmo, colocando em questão o seu próprio ser” (PERDIGÃO, 1995, p. 38).

Assim, a consciência surge a partir de uma fissura imaginária do Em-si, colocando-se a distância dele para poder analisá-lo. Então, ao mesmo tempo em que faz parte do Ser (a consciência precisa da matéria para expressar-se), não se encontra nele. Sartre chama essa relação de “Em-si-Para-si”, com o Para-si designando o “olhar” voltado para o ente, ou seja, a própria consciência. Essa fissura só se torna possível a partir da negação do Ser: o “Nada”. Essa é a distância imaginária entre o Ser e a sua

¹³ Expressão referente à classificação de Gilles Deleuze das imagens cinematográficas. Para o autor, a imagem-movimento “é um conjunto acentrado de elementos variáveis que agem e reagem uns sobre os outros” (DELEUZE, 1985, p. 265).

consciência. O Nada existe enquanto negatividade, e não como materialidade, ao contrário do Em-si (cf. PERDIGÃO, 1995).

O Nada, em *Film*, parece ser a quebra do ângulo de imunidade, primeiramente ultrapassado quando três personagens (um casal e uma senhora), após se cruzarem com Buster Keaton, sentem-se horrorizados com a presença da câmera. É o encontro direto com a revelação de estar sendo percebido (Figura 3). “O casal e a mulher olham horrorizados quando se encontram com E¹⁴ porque eles tomam consciência tanto do olhar do outro quanto de si mesmos. E é, ao mesmo tempo, a câmera e o eu (*self*). Todas as vezes que E ultrapassa o ângulo de imunidade, o ponto de vista de O é revelado” (BORGES, 2003, p. 4).

Antes dos *headsets* de realidade virtual, a relação Eu-Outro era um conceito filosófico impossível de ser demonstrado, ainda que logicamente aceitável. Como seria, então, literalmente ver o que o Outro vê?

A experiência de Beckett forneceu uma pista que, no entanto, flutua entre a câmera objetiva e a subjetiva. Ou seja, com o fazer técnico do cinema tal como o conhecemos, o olhar do Outro será sempre um olhar da câmera, guiada por um operador exterior aos dois entes (o Eu e o Outro).

Figura 3 - Cena de *Film*.



Fonte: Google Images.

¹⁴ “E” se refere ao olhar do qual o personagem “O” (interpretado por Buster Keaton) está fugindo.

Percebendo a capacidade dos dispositivos de RV em fazer a percepção do Outro ser transportada para o Eu, o projeto *open source* “The Machine to Be Another”, desenvolvido pelo grupo de pesquisadores BeAnotherLab em parceria com o Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), busca responder às questões, colocadas na página do projeto na internet¹⁵: “*How would the world be like if one could see through the eyes of another? Would it help us to understand each other? Would it help us to understand ourselves?*”

Quando o experimento envolve a troca de corpos, a instalação usada no projeto consiste em dois *headsets* Oculus Rift (DK1), duas webcams, um computador e um espelho (Figura 4). Ou seja, as imagens capturadas pela webcam acoplada no *headset* do “usuário 1” são transmitidas, em tempo real e via computador, para a tela do DK1 do “usuário 2” e vice-versa. Já no caso de o usuário se ver no corpo do *performer*, apenas no primeiro é colocado o *headset*, sem a webcam. Esta está conectada ao artista que imita o movimento do usuário para quem são fornecidas as imagens (Figura 5). O artista é alguém interessado em compartilhar uma história sobre sua existência, mas em seu lugar pode estar qualquer pessoa.

Os desenvolvedores do projeto fazem entrevistas informais e debates a fim de criar performances que abordam questões como o preconceito e outros tipos de conflitos ideológicos. Os experimentos são seguidos por discussões sobre a percepção de cada um depois de experimentar o mundo através dos olhos do outro. Apesar de o principal interesse do grupo ser a promoção de empatia entre pessoas de diferentes contextos sociais e culturais, eles dizem estar abertos a novos pontos de vista e interesses que podem ser oferecidos por colaboradores externos.

Figura 4 - Instalação Gender Swap, ou “troca de sexo”¹⁶.

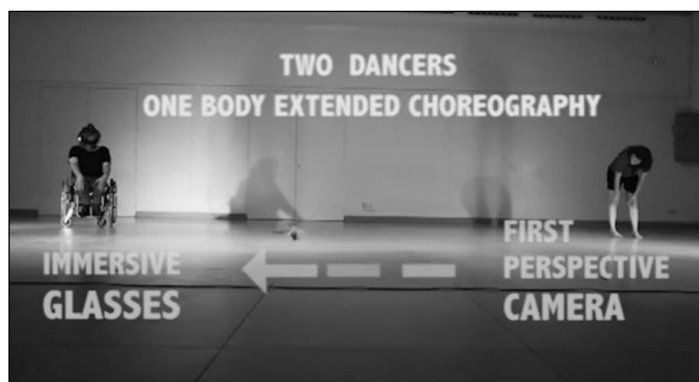


¹⁵ Disponível em: <<http://www.thema>

¹⁶ Disponível em: <<http://www.thema>

Fonte: página do projeto na internet.

Figura 5 - Experimento com uma bailarina cadeirante (usuária) e performer (ponto de vista da bailarina¹⁷).



Fonte: página do projeto na internet.

Conclusões

O simulacro, que para o pós-modernismo simboliza a impossibilidade de representação, torna-se, em realidade virtual, um rearticulador de experiências segundo uma estética de produção de efeitos do real¹⁸, independente da presença de um referente¹⁹ ou mesmo de uma situação possível de ser vivida no mundo das coisas materiais. Muito se diz sobre a linha tênue, ou mesmo inexistente, entre real e virtual.

¹⁷ Disponível em: <<http://www.themachine tobeanother.org>>. Acesso em 2 ago. 2015.

¹⁸ Que por sua vez, tal como é entendida aqui, se refere a acontecimentos dados de forma imediata. Por exemplo, o real seria a percepção de que algo acontece: um cachorro está latindo, os carros passam na rua. O realismo é a tentativa de reproduzir tais fatos. Ou seja, reconstruí-los em um tempo qualquer após o acontecimento em si. Segundo esse ponto de vista, o real é aquilo no qual estamos enquanto falamos dele

¹⁹ Em semiótica, chama-se de referente um dos elementos físicos que compõem o objeto ao qual se faz referência.



Anais do II Encontro Internacional Tecnologia, Comunicação e Ciência Cognitiva

Apoio:  

Volume 2, Número 1, Ano 2016
ISSN: 2358-4513

Vista como produção de verdade, a simulação é menos uma cópia mal feita do real do que a materialização de uma concepção de mundo. No caso, é a ideia de real que se coloca de maneira diferente daquela formulada por um sujeito cartesiano, predisposto a observar os fenômenos dados no mundo. O real dá lugar ao possível.

Porém, talvez o que ainda separe os dois mundos seja o grau de interferência que temos diante do mundo virtual, ainda bastante limitado se comparado ao do mundo onde comemos, dormimos etc. Ainda assim, essa barreira final abre algumas brechas de dentro do dispositivo, fruto, por exemplo, da rearticulação dos meios de produção, dos softwares gratuitos²⁰ e dos tutoriais em vídeo (que têm por objetivo ensinar o manuseio de linguagens computacionais).

Tamanha disponibilidade de acesso ao conhecimento e a produtos criados com a função de facilitar a produção artística traz à tona dispositivos que não devem ser ignorados. Logo, buscou-se apresentar iniciativas que escapam de uma via canalizadora de potências cujo principal discurso é a imersão (ou telepresença) em narrativas já consolidadas pelas indústrias dos jogos eletrônicos e do cinema de ficção.

Os argumentos articulados neste artigo corroboram a hipótese de que experimentos como *Film*, realizado por Samuel Beckett, e a instalação contemporânea *The Machine to Be Another* criam imagens que podem ser pensadas à luz do papel ocupado pelo Outro, seja por meio da introdução de uma consciência-câmera no cinema ou pela criação de um regime de olhar mediado pelo corpo de outro ser humano. Porém, mais relevante do que chegar à essa conclusão é perceber de que maneira a imagem-Outro desautomatiza o espectador para que os contornos disciplinadores do dispositivo se tornem visíveis.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. O que é um dispositivo? **Outra travessia**, Florianópolis, n. 5, p. 9-16, 2005.

BAUDRY, Jean-Louis. **Le Dispositif**: approches métapsychologiques de l'impression de réalité. *Communications*. Paris, n. 23, p. 56-72, 1975.

²⁰ A disponibilidade gratuita de softwares de criação de imagens tridimensionais, como o Unity e o Real Engine, pode ser um fator importante para que mais usuários da tecnologia se tornem desenvolvedores em realidade virtual.



Anais do II Encontro Internacional Tecnologia, Comunicação e Ciência Cognitiva

Apoio:  

Volume 2, Número 1, Ano 2016
ISSN: 2358-4513

_____ [1970] Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. Tradução Vinícius Dantas. In: XAVIER, Ismail. (Org.). **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Graal, 2000.

BORGES, Gabriela. O olhar voraz da câmera-personagem no filme de Samuel Beckett. **Revista Olhar**. São Carlos, n. 2, 1-9, 2003.

DELEUZE, Gilles. et al. ¿Que és un dispositivo? In: **Michel Foucault, filósofo**. Tradução Wanderson Flor do Nascimento. Barcelona: Gedisa, p. 155-161, 1990.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, Vídeo, Godard**. Tradução Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

FELINTO, Erick. **A religião das máquinas**: ensaios sobre o imaginário da cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2005.

Film. Alan Schneider. França: 1965. 22 minutos.

FOUCAULT, Michel. [1977] Le jeu de Michel Foucault. In: _____. **Dits et écrits**. Paris, Gallimard, p. 298-329, 1994.

GUNNING, Tom. [1990] **The cinema of attraction**: early film, its spectator and the avant-garde. Disponível em: <<https://www.columbia.edu/itc/film/gaines/.../Gunning.pdf>>. Acesso em 11 mai. 2015.

KESSLER, Frank. The Cinema of Attractions as Dispositif. In: STRAUVEN, Wanda. (Org.). **The cinema of attractions reloaded**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.

PERDIGÃO, Paulo. **Existência e Liberdade**: Uma Introdução à Filosofia de Sartre. Porto Alegre: L&PM Editores, 1995.

SHERMAN, William; CRAIG, Alan. **Understanding Virtual Reality**: Interface, Application, and Design. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers, 2003.

VASCONCELLOS, Jorge. Beckett-Berkeley: percepção e cinema segundo Deleuze. **Revista Lugar Comum**: estudos de mídia, cultura e democracia. Rio de Janeiro, n. 23-24, 191-197, 2008.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2005.