



Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento¹

Arlindo Machado

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Resumo: O termo *imersão* foi introduzido recentemente nas áreas de realidade virtual e video game para se referir ao modo peculiar como o sujeito “entra” ou “mergulha” dentro das imagens e sons gerados pelo computador. *Agenciamento (agency)*, por sua vez, é o termo que os povos de língua inglesa utilizam para designar a sensação experimentada por um interator de que uma ação significativa é resultado de sua decisão ou escolha. Nos meios digitais (video-games, realidade virtual, ambientes colaborativos baseados em rede etc.) nós nos defrontamos o tempo todo com um mundo que é dinamicamente alterado pela nossa participação. O trabalho visa verificar os diferentes modos como se dá a participação dinâmica do interator nos diversos gêneros ou formatos digitais e as diferentes formas de negociação desse interator com as situações prestabelecidas pelo programa. Ao mesmo tempo, ele visa identificar os principais regimes de imersão, isto é, de representação do interator no interior da cena, seja sob a forma de avatar, seja na figura da câmera subjetiva.

Palavras-chave: imersão, agenciamento, mídia digital

Os povos de língua inglesa chamam de *agenciamento (agency)* a sensação experimentada por um interator de que uma ação significativa é resultado de sua decisão ou escolha (Murray, 1997: 126). Normalmente, quando lemos um romance ou assistimos a um filme, não esperamos que qualquer de nossas ações possam interferir na evolução da história, ou seja, não experimentamos nenhum sentimento de agenciamento. Por mais grave ou perigosa que seja a situação apresentada em um filme, sabemos que nada podemos fazer, enquanto espectadores, para ajudar as personagens. Já nos meios digitais, nós nos defrontamos o tempo todo com um mundo que é dinamicamente alterado pela nossa participação. Um ambiente virtual pode ser explorado da forma como o interator quiser. Ele pode ir para a direita ou a esquerda, para frente ou para trás, ou ficar errando em círculos. Se tem diante de si duas portas, ele pode decidir qual das duas vai abrir primeiro, ou pode até mesmo optar por não abrir nenhuma e voltar a alguma parte já conhecida. Numa situação de

¹ Trabalho apresentado no NP07 – Núcleo de Pesquisa Comunicação Audiovisual, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.



desafio, o interator pode, se quiser, calcular os passos e ir direto a um objetivo determinado, ou então deixar-se perder no labirinto para ver o que acontece. O caminho a seguir não está determinado *a priori*. Agenciar é, portanto, experimentar um evento como o seu agente, como aquele que *age* dentro do evento e como o elemento em função do qual o próprio evento acontece.

Mas essa participação dinâmica, como vimos acima, não indica que o interator é senhor absoluto dos acontecimentos. Ele só pode fazer o que o programa permite ou o que a máquina prevê como possibilidade de ocorrência (a menos que estejamos diante de um programa aberto e o interator seja capaz de intervir no próprio âmbito da programação). Em geral, o efeito de agenciamento resulta de sistemas cujo funcionamento é *interativo*, ou seja, sistemas capazes de reagir ou de responder às ações do usuário. Não por acaso, as narrativas construídas para computador tendem mais para a forma mais aberta do *jogo* (em que uma certa intervenção ativa do usuário é não apenas desejável, mas até mesmo exigida) do que para a seqüência irreversível de acontecimentos, que marca a experiência narrativa mais convencionalmente conhecida na literatura e no cinema. No *video game*, a intervenção do interator é uma exigência do sistema e sem ela não há acontecimento possível, enquanto nas narrativas, digamos assim, “passivas”, o espectador ou leitor deve deixar os eventos seguirem seu rumo predeterminado e toda ação que se requer deles está restrita apenas ao plano psicológico ou mental (interpretação, identificação com as personagens etc.). Mas essa oposição entre jogo e narrativas “passivas” deve ser operada com cuidado: muitos autores consideram perigoso concebê-la de forma rígida. Janet Murray (1997: 142), por exemplo, defende a idéia de que o jogo não é senão uma forma mais especializada de dramaturgia, onde grande parte das estratégias narrativas clássicas continuam funcionando. Brenda Laurel (1991), por sua vez, reconhece princípios da poética aristotélica operando ainda hoje nos *video games*.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Observemos o exemplo de *Myst*. Ao entrar no jogo, o interator depara-se com algo assim como um cenário abandonado, ligeiramente surrealista, no qual se pode ir encontrando pistas, marcas, evidências de que há uma história por detrás daquela paisagem desolada e que, por essa razão, o terreno deve ser explorado como uma história de detetive. O enredo oculto na paisagem vai revelando-se aos poucos, mas apenas ao visitante atento e esperto: dois irmãos, SIRRUS e ACHENAR, encontram-se aprisionados em livros mágicos e, através de breves e fragmentárias aparições, solicitam a ajuda do interator para libertá-los, não sem antes acusarem-se um ao outro de culpa pela situação em que se encontram. Para conseguir libertá-los, o interator terá de percorrer um cenário composto de milhares de paisagens e que constituem quatro terras ou idades mágicas, nas quais deverá enfrentar lugares labirínticos e sem saída, reconhecer e negligenciar pistas falsas, escapar de perigos de toda espécie, resolver uma série de enigmas e sobretudo encontrar e trazer de volta as páginas que faltam nos livros onde se encontram aprisionados os irmãos. À medida que evolui naqueles estranhos mundos, o interator vai conhecendo melhor a história: os dois irmãos se revelam criaturas sórdidas e cruéis, responsáveis pelo desaparecimento do próprio pai, ATRUS, que felizmente ainda está vivo e pode ser resgatado através da resolução de novos enigmas.

A principal diferença que entre a situação narrativa colocada por *Myst* (1993) e aquelas praticadas em outras modalidades dramatúrgicas reside no fato de não existir uma única maneira de fazer evoluir os acontecimentos. Cada visitante ou jogador passa por caminhos distintos, resolve de forma diferente os mistérios e experimenta de modo personalizado os fatos da história. Alguns poderão encontrar um caminho mais curto para chegar ao “final”, outros também chegarão lá, mas só depois de seguir percursos mais tortuosos e se perder nos diversos labirintos do jogo. Alguns lugares serão visitados apenas por uns, mas não por outros interatores. Não há um percurso único, definido, que se possa considerar o caminho correto de



chegar ao “fim”. Todos os caminhos são legítimos, mesmo que não levem a lugar algum, até porque nesse tipo de dramaturgia o prazer encontra-se menos em resolver uma intriga e chegar à catarse final do que em experimentar as suas mil possibilidades de desenvolvimento.

Uma observação interessante de Murray (1997: 141/2) a esse respeito é quanto à própria idéia de “final” do jogo. Em *Myst*, há um “final”, digamos assim, convencional, um *happy end* destinado àqueles que esperam que as histórias tenham um desfecho: o interator descobre o local onde está Artrus e leva para ele a peça mágica que lhe permite safar-se de sua prisão e finalmente recuperar sua liberdade. Mas há uma outra possibilidade de “final”, quando o interator localiza Artrus, mas esquece-se de levar-lhe o instrumento de sua liberdade e, neste caso, vai ter de enfrentar a ira do mágico, condenado a permanecer *ad infinitum* em sua prisão. Conforme explica Murray, este outro “final”, malgrado frustrante em termos de expectativas narrativas clássicas, está muito melhor resolvido em termos gráficos e sonoros, além de deixar em aberto a história, constituindo portanto uma conclusão muito mais gratificante para o interator em termos estéticos. Uma terceira possibilidade de “final”, particularmente desconcertante, acontece para aqueles que decidem libertar qualquer um dos dois perversos irmãos, em vez de optar pelo pai: neste caso, tão logo um desses personagens se vê em liberdade, a primeira coisa que faz, paradoxalmente, é trancar o seu próprio salvador na mesma masmorra de que ele foi liberto. Até então, o interator podia contemplar os dois irmãos enclausurados através de uma pequena janela inserida na página do livro, de onde eles acenavam e pediam socorro. A partir da inversão da perspectiva determinada por esse terceiro “final”, é o interator, preso num ambiente totalmente escuro, quem passa a ver a imagem de Achenar ou Sirrus através de uma pequena janela, no mesmo momento em que eles lhe lançam um olhar superior e vencedor. A partir desse momento, nada



mais há para se fazer, pois o interator perdeu o jogo, mas ganhou, segundo Murray, o melhor desenvolvimento do enredo em termos dramáticos.

Uma história que pode ter muitos desenvolvimentos possíveis deve ter também, pela sua própria lógica interna, muitos finais possíveis. A própria idéia de “fim” é relativizada, pois o interator sempre pode retornar a algum ponto anterior de desenvolvimento, tomar outras decisões e ver como, a partir dessas novas decisões, a história pode terminar de forma diferente. Nas propostas narrativas mais ousadas e mais distantes dos esquemas comerciais dos *video games*, a idéia de finalização pode ser de fato abolida, como a confirmar a máxima de Jorge Luís Borges (1986: 72) segundo a qual “*o conceito de texto definitivo não corresponde senão à religião ou ao cansaço*”. Numa das obras mais influentes da literatura hipertextual para computadores – *Afternoon, a Story* – o autor Michael Joyce recusa-se a construir qualquer idéia de fechamento para sua história. Deste modo, nunca fica claro para o leitor/interator se a história já acabou ou não e se alguma parte de seu desenvolvimento fragmentário ainda resta para ser lida. Na verdade, o autor deixa que o próprio leitor decida por si mesmo quando a história está terminada. Em geral, o leitor pára de ler por cansaço, por falta de interesse em continuar, ou porque sente que a história já não mais progride, voltando constantemente aos mesmos pontos já percorridos, o que pode ser um indício (todavia não confirmado) de que o seu conteúdo inteiro já foi esgotado. Murray (1997: 174) chama isso de “*finalização por exaustão e não por completamento*”:

“Em outras palavras, o fechamento por via eletrônica acontece quando a estrutura de um trabalho é entendida, ainda que não o seu enredo. Esse fechamento pressupõe mais propriamente uma atividade cognitiva do que o prazer usual de ouvir uma história. A história em si ainda não está realmente resolvida. Ela ainda não é julgada consistente ou satisfatória, mas o seu mapa dentro da cabeça do leitor já se tornou claro” (Murray, 1997: 174).



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Evidentemente, no cinema, o espectador também pode decidir sair antes do final do filme, assim como o leitor de um livro pode decidir não terminar de lê-lo. Em ambos estes casos, consideramos que a recepção não se consumou e o leitor ou espectador em geral acredita que o filme não foi realmente visto ou o livro não foi realmente lido. Nos meios digitais, entretanto, nunca há realmente uma garantia de que uma situação narrativa foi ou não percorrida em sua totalidade. Narrativas que dependem do agenciamento de um interator nunca têm duração definida, nunca se sabe quando poderão “acabar”. O interator tem sempre uma autonomia de decisão muito maior do que o leitor ou espectador, mas, por outro lado, seu sentimento de impotência diante de uma narrativa que parece escapar de seu domínio também cresce na mesma proporção que sua autonomia. Toda navegação, toda imersão em ambientes digitais envolve sempre uma certa dose de frustração e fascínio, na medida em que o universo ficcional nunca pode ser conhecido em sua inteireza, a não ser pelo seu criador, e portanto sempre fica a sensação que se pode voltar a ele outras vezes e conhecê-lo de forma diferente, como se fosse uma história nova.

Os dois regimes de imersão

Os atuais ambientes tecnológicos de imersão e de agenciamento estão promovendo a ocorrência de um fenômeno novo, que poderíamos definir como sendo a *hipérbole do sujeito*, uma espécie de narcisismo radical e auto-referenciado, em que a única identificação possível é a do sujeito com ele mesmo. O interator quase sempre se insere nesses ambientes como o seu *sujeito* e, na maioria dos casos, é impossível vivenciar as narrativas interativas senão encarnando a sua personagem principal, aquela em função da qual os eventos acontecem. Basta ver como as crianças e adolescentes se referem às personagens que eles agenciam na tela. Em geral, utilizam sempre a primeira pessoa: “Lá vou eu!”, “Ah, ele quer me pegar, mas



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

não deixarei!”, “Oh, esse bandido matou-me!”. Em grande parte dos vídeo games, o jogador se insere no jogo como o seu agente visualizador. Nas simulações de corridas de automóveis ou de vôos de aviões, por exemplo, essa inserção se dá através da modalidade clássica da câmera subjetiva, com o jogador assumindo o assento do piloto e observando na tela do vídeo o percurso que ele próprio determina através do manejo dos instrumentos de bordo. Neste caso, as imagens são mostradas sempre a partir desse ponto de vista cativo do jogador confundido visual e acusticamente com a personagem principal da intriga. Mas há também aqueles casos em que o jogo não é dado em câmera subjetiva e em que a personagem controlada pelo jogador aparece objetivada na tela. Ainda aqui podemos falar de agenciamento, se bem que se trata de um agenciamento sem representação da subjetividade, pois o personagem que age na tela e que enfrenta os inimigos e obstáculos é uma espécie de *alter ego* do próprio jogador que o manipula com seu *joystick*.

Há, portanto, nos meios digitais, dois tipos principais de imersão, ou seja, de representação do interator no interior da cena. Podemos acompanhar as peripécias da ação de um ponto de vista externo, como um observador, enquanto dirigimos a personagem que nos representa no interior da cena, tal como acontece, por exemplo, num vídeo game como *Mortal Kombat*. Ou então, de forma mais imersiva, podemos visualizar a ação de um ponto de vista interno, através de um efeito de câmera subjetiva, como acontece em *Doom*, em que os meus opositores se dirigem a mim (isto é, à tela que estou visualizando, como seu eu estivesse realmente presente na cena). Em alguns vídeo games, como no simulador de corridas *Indianapolis*, o interator pode decidir se quer adotar um ponto de vista externo (como o de uma câmera de televisão que transmite a corrida) ou interno (como o do piloto de um carro). Em outros (como na disruptiva narrativa de John Sanborn *Psyquic Detective*), o interator pode escolher a personagem que vai controlar e ao mesmo tempo assumir o seu ponto de vista em câmera subjetiva.



O Avatar

A expressão *ciberespaço* designa não propriamente um lugar físico para onde possamos nos dirigir enquanto corpos matéricos. É mais propriamente uma figura de linguagem para designar aquilo que ocorre num lugar “virtual”, tornado possível pelas redes de comunicação. Diversas pessoas localizadas em pontos diferentes do planeta podem se “encontrar” virtualmente através de dispositivos de comunicação e conversar, trocar experiências, como se estivessem à mesa de um café. Esses lugares, esses cafés, essas salas “virtuais” onde pessoas de várias partes do mundo se encontram sem se deslocarem fisicamente constituem o que chamamos de ciberespaço. Os MUDs ampliam essa metáfora do lugar virtual e a transformam em ambientes *on line* construídos de forma colaborativa e em larga escala, verdadeiras cidades virtuais, a que os participantes vão acrescentando objetos, cenários, casas, cômodos, nos quais e com os quais é possível desempenhar papéis, contracenar ações e construir ficções coletivas. Mas os MUDs são ainda ambientes literários: neles só há textos escritos que descrevem esses ambientes, as características de suas personagens, as ações que desempenham e os diálogos que trocam entre si. É como se fosse um texto literário, em contínua expansão, coletivamente construído, que qualquer um poderia acessar não apenas para lê-lo, mas também para acrescentar-lhe novas narrativas ou interferir nas já existentes. A partir de finais dos anos 80, com a criação da World Wide Web e o surgimento de navegadores gráficos como o *Mosaic*, essas cidades virtuais passaram a ganhar imagens e sons, as personagens que nelas transitam ganharam corpo e as ações se converteram em verdadeiras seqüências cinematográficas.

Tanto nos antigos MUDs literários, quanto nos novos cenários sonoros, gráficos e tridimensionais, o que se vê e se ouve (eventualmente também se lê) não são



diretamente os participantes ou jogadores, mas as identidades por eles assumidas e colocadas na rede. Ao entrar num desses ambientes colaborativos, o usuário deve designar-se um nome, um sexo e uma descrição física, que podem tomar diretamente a forma de uma figura (humana ou não) estilizada, um *avatar*. Alguns “mundos” virtuais destinados aos avatares disponibilizam uma galeria de figuras, onde o usuário pode encontrar a imagem que melhor o represente, assim como pode também editá-la, se for o caso, e utilizá-la como o seu *ersatz* no ciberespaço. O anonimato desses ambientes “dá às pessoas a chance de explorar múltiplas personalidades e experimentar diferentes aspectos da subjetividade, jogar com sua própria identidade e tentar outras” (Turkle, 1995: 12). Muitos desses “mundos” atribuem a cada participante certas qualidades ou capacidades que podem ser incrementadas ou diminuídas, conforme as experiências (boas ou más) acumuladas, ou conforme o desempenho demonstrado. O resultado é sempre um processo de negociação entre, de um lado, as iniciativas, as fantasias e os desejos de um jogador real projetado num avatar e, de outro, as convenções, atributos e possibilidades previstos no programa.

O termo *avatar* veio originalmente da mitologia indu, onde designava o corpo temporário utilizado por um deus quando visitava a terra. O antigo termo sânscrito *avatara* significava, ao pé da letra, “passagem para baixo”. Foi utilizado pela primeira vez para designar a representação visual (eventualmente também sonora) do usuário no ciberespaço por Chip Morningstar em 1985, em seu *Habitat*, o primeiro mundo virtual dotado de avatares. O termo se universalizou após ter sido utilizado nessa mesma acepção por Neal Stephenson (1992), num *best seller* de ficção científica.

Habitat foi produzido pela Lucasfilm, era disponibilizado pela rede comercial QuantumLink (que depois se tornaria a poderosa America Online) e rodava nos rudimentares microcomputadores Commodore 64. Devido ao estágio de



desenvolvimento técnico dos computadores domésticos naquele período, o programa previa apenas gráficos bidimensionais bastante simplificados, que lembravam os mais estilizados desenhos das histórias em quadrinhos. Cada um desses desenhos era um *avatar* e representava um interator presente no sistema em determinado momento. Os avatares moviam-se sobre um fundo fixo que buscava sugerir um lugar específico (uma rua de cidade, o interior de uma casa etc.). O interator, ao entrar no sistema pela primeira vez, podia escolher o seu avatar numa galeria de tipos ou construir o seu de forma mais personalizada, editando partes do corpo também disponibilizadas na galeria. Através de seus respectivos avatares, os interatores podiam mover-se numa complexa cidade chamada Populópolis, conhecer outras pessoas, conversar com elas digitando os diálogos no teclado do computador e até mesmo realizar determinadas ações previstas no programa (Mitchell, 1999: 117).

O sucesso dessa primeira comunidade virtual incentivou o surgimento de várias dezenas de outras e esse número não pára de multiplicar-se no atual panorama da WWW: *The Palace, Alpha World, WordsAway, Traveler, Virtual Places, Brave New Worlds* e muitas outras exaustivamente descritas por Bruce Damer em seu livro *Avatars!* (1998). Nas mais sofisticadas, os interatores podem, através de seus avatares, participar de festas e encontros previamente marcados, puxar uma cadeira para sentar-se, tomar um cálice de vinho virtual em suas mãos e conversar com os outros convidados. Algumas dessas comunidades virtuais são frequentadas por determinadas minorias (homossexuais, por exemplo) ou por falantes de línguas específicas (em *Village*, a língua predominante é o francês). Mas é mesmo nos vídeo games que os avatares proliferam em maior quantidade. Malgrado nessa área do entretenimento de massa eles não sejam conhecidos como tais, o princípio é exatamente o mesmo: o interator entra no jogo em geral escolhendo o boneco que vai representá-lo e depois o coloca num dos cenários da intriga, onde deverá dirigi-



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

lo durante o enfrentamento de adversários e perigos.

O avatar pode ser visto como uma espécie de *máscara*, que se pode por e tirar, como no carnaval, para compor identidades múltiplas e assumir novos papéis, muitos deles não aceitos seja pela sociedade, seja pelo próprio mascarado. Toda a idéia de travestismo, de inversão de papéis, que possibilita efetuar permutações entre o elevado e o baixo, o sagrado e o profano, o nobre e o plebeu, o masculino e o feminino e que está por detrás do tema da máscara na teoria de Mikhail Bakhtin (1970) pode ser aplicada também ao avatar, se bem que com algum cuidado. Para Bakhtin, a máscara tem um sentido político e desmistificador na cultura carnavalesca, permitindo jogar um olhar divergente sobre o mundo, um olhar ainda não enquadrado pelo cabresto da civilização, de modo a tornar sensível a relatividade dos valores e a circunstancialidade dos poderes e saberes. No mundo dos computadores, a máscara representada pelo avatar cumpre um papel mais propriamente psicanalítico do que político: ela exprime uma crise de identidades que não tomou ainda a forma de uma crítica dos costumes, mas que se dissimula em projeções e metáforas de natureza freudiana.

A Câmera Subjetiva

A câmera subjetiva é aquele tipo de construção cinematográfica em que há uma coincidência entre a visão dada pela câmera ao espectador e a visão de uma personagem particular. Em outras palavras, eu – espectador – vejo na tela exatamente o que a personagem vê no seu campo visual. No cinema convencional, o uso da câmera subjetiva é sempre contrabalançado com cenas não subjetivas, ou seja, com cenas visualizadas por um observador externo, cenas em que a personagem vidente aparece também visualizada dentro do quadro. O uso equilibrado de cenas tomadas a partir de um ponto de vista externo ou ubíquo e



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

cenas representando a visão subjetiva de uma personagem permite ao cinema criar uma tensão muito rica entre distintos graus de envolvimento do espectador dentro da trama.

Nos ambientes em que se visa produzir um efeito de imersão, a câmera subjetiva costuma ser um dos recursos mais utilizados, pois é a maneira mais poderosa de fazer com que o espectador se sinta “dentro” do filme, incorporando um olhar já presente e previsto na imagem, o olhar de uma personagem virtual ou potencial que ele próprio, o interator, assume ao penetrar no sistema. A câmera subjetiva insere imaginariamente o espectador dentro da cena, permitindo-lhe vivenciá-la como um sujeito vidente implicado na ação. Nesse sentido, tudo deve se passar como se a câmera representasse uma personagem e sobretudo uma personagem-chave dentro da trama, justamente a personagem que será assumida pelo espectador ao entrar na cena. Toda a ação que acontecer no mundo simulado e todos os olhares das outras personagens deverão se dirigir ao ponto onde está a câmera, exatamente porque ali está o elemento agenciador de toda a cena, o interator-personagem.

Tomemos o exemplo de *Alpha One Cowboy*, filme de George Lucas concebido especialmente para salas cinematográficas de tipo imersivo: da primeira à última cena, tudo é dado em câmera subjetiva. Não há mudança de ponto de vista em momento algum. O espectador tem a impressão de que é ele quem vê a cena, do lugar em que está: a tela seria então uma janela incrustada em sua espaçonave e o que ela mostra é exatamente o que se pode ver do ponto onde o viajante espacial está posicionado. A técnica da câmera subjetiva, marginal na história do cinema, converte-se agora em regra e princípio absoluto de uma nova dramaturgia que faz do lugar do espectador a força centrípeta da imagem.

No universo das novas dramaturgias propostas hoje pelos dispositivos digitais, talvez não exista uma marca distintiva mais evidente do que o uso sistemático da câmera subjetiva. Ela é a responsável principal pelo efeito de assujeitamento



necessário à imersão, ou seja, à impressão de experimentar a história como alguém que faz parte dela e não como um observador externo. Nos dispositivos de imersão propostos pela engenharia da realidade virtual, a câmera subjetiva é uma fatalidade inquestionável. Para que a sensação de estar “dentro” do ambiente virtual se produza e para que o visível possa ser constantemente atualizado em função dos movimentos do espectador-usuário, dando a este a impressão de interagir com o ambiente, tudo deve se passar como se a imagem visualizada nos monitores do EyePhone correspondesse ao próprio campo visual do seu observador. O código da perspectiva renascentista, utilizado sistematicamente na sintetização das imagens virtuais, ajuda a produzir esse efeito de centramento da imagem em função de um observador.

Quando o ponto de vista da câmera é sistematicamente interiorizado numa única personagem, simulando, ao pé da letra, um ponto de vista particular, isso tem conseqüências imensas para toda a arquitetura dramática do espetáculo proposto: a diegese inteira se estreita numa espécie de “miopia” e se achata completamente dentro do âmbito de uma perspectiva individual. Isso lembra apenas superficialmente as narrativas literárias em primeira pessoa, mas veremos que o resultado na tela é completamente distinto.

Dentre os vários problemas que surgem em decorrência do *parti pris* da câmera, um dos mais notórios é a dificuldade de cortar. Tal constrangimento ocorre também nos atuais dispositivos de imersão. Voltando ao exemplo do *Alpha One Cowboy*, se conseguirmos escapar do efeito de imersão e observar o modo de construção do filme, veremos que ele não tem corte em lugar algum. Na verdade tem, deve ter, mas eles estão muito bem dissimulados, como no exemplo do filme *Rope* de Hitchcock. Em geral, corta-se, no cinema, de um plano a outro, para mudar o ponto de vista da câmera. O filme – o filme clássico, evidentemente – é sempre uma sucessão de pontos de vista que vão se alternando ao longo do tempo de projeção. Ora, se o ponto de vista é único, se tudo é feito para simular o olhar de uma personagem-



espectador implicada dentro da ação, não se pode cortar, sob pena de comprometer o efeito de imersão. Daí a impressão de um único plano contínuo, que se desenrola do princípio ao fim do filme, sem a presença do artifício da montagem, que poderia quebrar o efeito de imersão.

No cinema baseado em efeitos de imersão, a câmera subjetiva exclusiva e exaustiva resulta estruturalmente menos problemática do que no cinema clássico. Como no teatro, o ponto de vista já não é mais nem de um “narrador” externo, nem de uma personagem internalizada na história, mas o de um espectador que “atravessou o espelho” e que assiste ao filme (mas também interage com ele) conservando seu próprio ponto de vista. Essa coerência, todavia, tem a sua contraparte corrosiva. A multiplicidade de pontos de vista no cinema produzia como resultado uma experiência estética de indefinição e de ambiguidade de uma riqueza e de uma complexidade extraordinárias e tudo isso agora se estreita terrivelmente na experiência de uma câmera subjetiva exclusiva, monótona e sem variação.

De fato, no cinema clássico, contamos sempre com distintos modos de agenciamento que se opõem, que se completam e se confundem em graus distintos ao longo da projeção. Essa riqueza, essa complexidade no manejo do ponto de vista constitui a grande perda do cinema de imersão, o cinema baseado no ponto de vista único, o do interator. Não se tem, nos módulos de realidade virtual, a mesma ambiguidade de posicionamento do sujeito que se tem por exemplo no *sonho*, modelo e matriz do cinema, em que o sonhador é sempre uma presença indefinida dentro da “realidade virtual” que a máquina sonhadora elabora. Vide a análise que faz Freud do enunciado “*Bate-se numa criança*”, em que o sujeito sonhador ora se encontra na posição daquele que bate, ora na posição do que apanha e outras vezes ainda ele aparece como um observador externo, que assiste à cena (Freud, 1970: 225-253). Nas máquinas de produção de realidade virtual, toda ambiguidade se reduz a uma certeza determinista: aqui estou eu, imerso neste mundo de criaturas



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

virtuais alienígenas, e tenho quinze minutos para destruí-los, antes que soe o alarme de “*game over*”.

Mas talvez estejamos tentando enquadrar um fenômeno novo (os meios digitais) dentro de modelos de análise convencionais, inadequados para dar conta dos novos problemas e novos desafios que ele lança. O sujeito implicado nos dispositivos de realidade virtual é agora um sujeito *agenciador*, um sujeito que dialoga, que interage com as imagens (e com sons e com estímulos táteis) do programa. Se ele perde parte do estatuto clássico dado pelos modelos da narrativa oitocentista e da figuração renascentista, ele ganha, por outro lado, potencialidades novas, ainda pouco conhecidas e mal utilizadas. Se ele perde ambiguidade enquanto instância imaginária dentro do universo virtual das imagens e dos sons, ele ganha, paradoxalmente, um universo de acontecimentos muito mais mais complexo, um universo que passa a demandar do sujeito respostas problematizadoras, respostas não inteiramente previstas pelo enredo e que podem resultar em soluções dramáticas inéditas em toda a história da cultura.

Referências bibliográficas:

- Bakhtin, Mikhail (1970). **L'Oeuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Age et sous la Renaissance**. Paris: Gallimard
- Borges, Jorge Luis (1986). **Discussão**. São Paulo: Difel.
- Freud, Sigmund (1970). “Uma Criança É Espancada”. **Edição Standard das Obras de Sigmund Freud**, vol. XVII. Rio de Janeiro: Imago.
- Damer, Bruce (1998). **Avatars! Exploring and Building Virtual Worlds on the Internet**. Berkeley: Peachpit.
- Laurel, Brenda (1991). **Computers as Theatre**. Reading: Addison-Wesley.
- Murray, Janet (1997). **Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace**. Cambridge: The MIT Press.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Stephenson, Neal (1992). **Snow Crash**. New York: Bantam.

Turkle, Sherry (1995). **Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet**.
New York: Touchstone.