

## **Oculus Rift Como Dispositivo Cinematográfico: reflexões sobre as potencialidades das máquinas de realidade virtual<sup>1</sup>**

Ana Maria MONTEIRO<sup>2</sup>

Nilson Assunção ALVARENGA<sup>3</sup>

Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

### **Resumo**

Este artigo surgiu da necessidade de estabelecer um ponto de partida conceitual para a introdução do Oculus Rift, um *headset* de realidade virtual e aumentada, no âmbito teórico das máquinas de imagens. Trata-se de uma pesquisa em andamento que visa contribuir para a investigação de novos regimes de espectralidade, introduzidos a partir de experiências em realidade virtual. Para tanto, tem-se como objeto de análise um momento peculiar e inerente às articulações históricas dos dispositivos: um regime de olhar que possibilite a visualização de seus contornos.

**Palavras-chave:** dispositivo; aparelho; Oculus Rift; olhar; imagem.

### **1. Introdução**

Em agosto de 2014, Mark Zuckerberg anunciou a compra da patente Oculus, pertencente à tecnologia dos *headsets* de realidade virtual, como o próximo desenvolvimento sob a marca Facebook. Seu objetivo, divulgado pela imprensa<sup>4</sup>, é tornar a tecnologia da realidade virtual mais acessível e funcional para outras plataformas, como a internet e o cinema. O Oculus Rift chegará ao mercado em 2016, mas é possível adquirir seu protótipo, o DK2 (Development Kit 2), pelo site do fabricante (a empresa Oculus VR).

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do XV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFJF e bolsista da Capes (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal do Ensino Superior). Email: anamvmonteiro@gmail.com.

<sup>3</sup> Doutor em Filosofia pela PUC-Rio e professor permanente do PPGCOM da UFJF. E-mail: nilsonaa@terra.com.br.

<sup>4</sup> Disponível em: <<http://info.abril.com.br/noticias/mercado/2014/03/facebook-compra-empresa-de-realidade-aumentada-criadora-do-oculus-rift.shtml>>. Acesso em 14 jun. 2015.

Embora o Oculus Rift não seja o único<sup>5</sup> lançamento do tipo para o próximo ano, é aquele cujo protótipo se encontra mais tempo disponível para desenvolvedores e mobilizou outras empresas do mercado de mídias em torno de seu produto. Além de ser uma subsidiária do Facebook, a Oculus VR, em parceria com a Microsoft, irá fornecer ao comprador do Oculus Rift um controle do Xbox One, que funcionará tanto com o console da Microsoft quanto em qualquer dispositivo que suporte o Windows 10. Ainda, o Oculus Rift poderá ser usado com o Xbox One e o Windows 10 sem a instalação de *softwares* ou *drivers* especiais<sup>6</sup>.

O propósito de um *headset* de realidade virtual é possibilitar o usuário interagir gestualmente com imagens tridimensionais e situá-lo em ambientes virtuais esféricos (o olhar pode ser direcionado para qualquer ângulo, não existindo mais *behind the scenes*). Para que o direcionamento da visão do usuário determine o curso da narrativa, o DK2 possui um rastreador dos movimentos de cabeça (*head tracker*) que é conectado no computador onde se instala um *software* que acompanha o produto. A empresa Oculus também lançará, em 2016, o Oculus Touch, um par de controles que permitem uma maior interferência do movimento dos braços e das mãos na exploração do ambiente virtual.

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), “reinvindicando sempre uma força inovadora” da tecnologia. Portanto, considera-se pertinente a problematização do discurso sobre a novidade do Oculus Rift, ampliando a reflexão sobre seus possíveis usos por um viés estético. O uso do termo “dispositivo”, daqui por diante, leva em conta a imaterialidade que repousa sobre o meio<sup>7</sup>, as tradições e os agenciamentos visíveis em seus enunciados. Buscou-se, ainda, recuperar a história com base na proposta de Deleuze (1990, p. 160, tradução nossa): “devemos separar em todo dispositivo as linhas do passado recente e as

---

<sup>5</sup> 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*. Para um maior aprofundamento com relação aos investimentos feitos nessa indústria, alguns eventos de referência para os desenvolvedores de jogos e outros conteúdos imersivos em realidade virtual são: <<http://www.gdceurope.com/>>, <<http://www.nabshow.com/>>, <<http://www.fmx.de/>>, <<http://www.e3insider.com/>>.

<sup>6</sup> 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.

<sup>7</sup> A definição de meio invocada aqui se refere à de Thompson (1995, p. 221), segundo a qual meios são “os componentes materiais com os quais, e em virtude dos quais, uma forma simbólica é produzida e transmitida”.

linhas do futuro próximo, a parte do arquivo e a do atual, a parte da história e a do devir, a parte da analítica e a do diagnóstico”.



**Figura 1.** Headset e head tracker do DK2. Foto: divulgação.

## 2. Dispositivo como agenciamento

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).

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 naquele mesmo estado de ver que Lacan havia chamado de “estádio do espelho” e entendido como base para a constituição de um eu imaginário. No entanto, embora Baudry não considere essa possibilidade explicitamente, dá a entender que esse caráter determinista da projeção, geradora de uma identificação no nível de um eu imaginário especular, 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.

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<sup>8</sup>” na obra de Foucault, se 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).

Entre as linhas visíveis de um dispositivo estão a que dizem respeito a enunciados, aqui chamados de discursos. Um desses discursos, a respeito do Oculus Rift, é o mesmo 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). O maravilhamento do espectador diante das

<sup>8</sup> 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).

imagens “espetaculares” continua nutrindo estratégias publicitárias e o imaginário de consumidores.

É no âmbito de apropriações criativas, as quais se recusam a uma única formalidade do dispositivo, que se situa o argumento de Frank Kessler (2006) ao distinguir o mero espetáculo tecnológico de uma configuração específica, um agenciamento envolvendo uma determinada tecnologia que deve continuar sendo historicizado com os novos meios. Como ressaltou Deleuze (1990), o novo não deve ser visto como o inédito, mas aquele que escapa de uma regularidade das enunciações<sup>9</sup>.

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 vai ao encontro da 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 (DELEUZE, 1990, p. 156-157, tradução nossa).

Até agora, a noção de dispositivo apresentada aqui dialoga com a percepção de Kessler em relação à temporalidade das configurações tecnológicas e de espectralidade produzidas por um determinado meio. Coloca o autor: “Uma análise dessas configurações poderia servir como ferramenta heurística para o estudo de como a função e o funcionamento das mídias são submetidos a mudanças históricas” (KESSLER, 2006, p. 61, tradução nossa). A essas mudanças históricas pode estar associado um outro fator que alimente a cultura participativa do dispositivo, o fato de cada vez mais desenvolvedores e consumidores são capazes de exercer o mesmo papel. Foucault já observara que não há uma maneira de transpor as linhas da subjetividade de um dispositivo sem criar outro.

---

<sup>9</sup> Posteriormente, Vilém Flusser (1985) verá o “novo” como a criatividade variável segundo a possibilidade dos dispositivos.

### 3. Operações no dispositivo

Em 1983, Vilém Flusser publicou o livro *Fur eine Philosophie der Fotografie*, cuja edição no Brasil foi traduzida como *Filosofia da Caixa Preta: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia* (1985). Apesar de se referir imediatamente à imagem fotográfica, a obra se propõe a servir de base para o pensamento sobre outras máquinas de imagens, presentes e futuras.

Flusser usa o termo “aparelho” de modo não análogo ao “aparelho de base”<sup>10</sup>, de Baudry, mas bastante similar à ideia de Foucault e Deleuze sobre o dispositivo. Para o filósofo tcheco, *O modus operandis*, estabelecido em cada meio, revelaria não só uma preocupação estética, mas uma concepção de mundo, uma espécie de totalitarismo. No glossário introdutório de *Filosofia da Caixa Preta* há uma definição bastante enxuta do que seria o aparelho: “brinquedo que simula um tipo de pensamento” (FLUSSER, 1985, p. 5). No entanto, aparente simplicidade é, na verdade, uma compressão de ao menos três interpretações possíveis.

Primeiro, a palavra “brinquedo” pode ser uma chamada ao jogo, ao desafio. Não se brinca com o brinquedo, mas *contra* ele. A filosofia de Flusser explora as consequências de um mundo dominado por códigos do mesmo modo que Deleuze (1990, p. 159, tradução nossa): “Pertencemos a certos dispositivos e neles agimos”. A sua proposta é clara: devemos entrar no aparelho e subverter suas funções, e a arte é uma prova concreta do poder significativo de interferência nos aparelhos.

Outra palavra-chave é “simulação”, à la Jean Baudrillard (1991 apud RÜDIGER, 2011): o contato íntimo do indivíduo com sua tecnologia, e dela, da imagem digital por ele manipulada, surge uma indistinção entre o meio e o real, que “são a partir de agora uma única nebulosa indecifrável na sua verdade”. No entanto, essa separação purista entre real e virtual é rejeitada com a introdução de outra palavra-chave na definição de Flusser, em questão: “pensamento”. Ou seja, 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 soberano. O real dá lugar ao *possível*. A essa quebra sintomática da noção de real Deleuze (1990, p. 160) dá o nome de

---

<sup>10</sup> Além de definir o termo “*dispositif*”, Baudry ([1970] 2000) conceitua o que seria o “aparelho de base” do cinema: um conjunto de instrumentos e procedimentos necessários para a produção do filme e sua projeção.

diagnóstico, sendo que um de seus resultados possíveis é a manifestação da subjetividade do Outro e do que mais escapa ao entendimento do homem.

Uma ressalva é necessária com relação à obra de Flusser, em questão, no quesito “caixa preta” do aparelho, como frisou a edição em língua portuguesa. No capítulo sobre a imagem técnica, o autor define a expressão como sendo o emaranhado de códigos, que foge ao alcance de um indivíduo comum entender, contido no *software* que é inserido na máquina. Portanto, na manipulação do aparelho, o que é aprendido de imediato é como fornecer o *input* necessário para que a máquina comece sua operação e produza um *output*. Explica Flusser (1985, p. 11): “quem vê input e output vê canal e o não o processo codificador que se passa no interior da *caixa preta*. Toda crítica da imagem técnica deve visar o branqueamento dessa caixa. Dada a dificuldade de tal tarefa, somos por enquanto analfabetos em relação às imagens técnicas. Não sabemos como decifrá-las”.

Escrevendo nos anos 1980, Flusser não poderia ter visto um resultado da proliferação dos códigos: sua abertura. A internet e sua popularização, na década seguinte, mobilizou uma literacia da linguagem informática cada vez mais presente na educação do cidadão comum. Posteriormente, a internet 2 e 3.0 colocaram as próprias empresas de tecnologia e informação dependentes do conteúdo criado pelos usuários da rede. Por fim, as câmeras digitais, os *smartphones*, a cultura transmidiática e o compartilhamento nas mídias sociais são sintomáticos de uma sociedade com uma demanda sempre crescente de pessoas capacitadas para a manipulação de *softwares*.

O site da empresa Oculus VR possui uma página (<https://share.oculus.com>) em que desenvolvedores independentes podem fazer o *upload* de suas criações e receber *feedback* de usuários. O fato de a empresa ter disponibilizado para a venda dois protótipos (DK1 e DK2) de sua versão final, o Oculus Rift, é significativo à medida que pode ser interpretado como uma percepção de que podem haver, fora do círculo industrial, pessoas realmente capazes de contribuir com o aperfeiçoamento do produto. A disponibilidade gratuita de softwares de criação de imagens tridimensionais, como o Unity e o Real Engine<sup>11</sup>, e de tutoriais, vídeos que têm por objetivo ensinar o manuseio de linguagens computacionais, pode ser um fator importante para que mais usuários da tecnologia se tornem desenvolvedores.

---

<sup>11</sup> Os dois *softwares* estipulam que a licença é gratuita para fins não comerciais.

#### 4. Atração e opacidade do dispositivo<sup>12</sup>

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”. O período conhecido como *early cinema*<sup>13</sup> é frequentemente relacionado ao cinema de atrações e ao “regime de mostração” que, segundo André Gaudreault (1989), se inicia nesse período, mas não se limita a ele.

A característica principal desse regime seria a ausência de um narrador que encaminhe a diegese a algum lugar, o que só ocorrerá, na concepção de Gaudreault, a partir do uso da montagem e de seu consequente efeito temporal e causal no roteiro. Os primeiros filmes seriam, para o autor, uma mostração de momentos presentes contínuos, uma “extensão” da nossa capacidade natural de perceber uma cena.

Pensemos em filmes como *Rough sea at Dover* (Birt Acres, 1895), *Serpentine dance* (Edison, Heise, 1896) ou *Baignade em mer* (Lumière, Louis Lumière, 1895). O mar é agitado pelas ondas, a dançarina baila, os adolescentes pulam no mar. Mesmo que a dançarina esteja no estúdio de Edison, mesmo que ela nos olhe, nós nos esquecemos de que há um regente porque a ação não chega a nenhum lugar, e é bruscamente interrompida pelo final da película. Estas cenas simplesmente se desenrolam no seu ritmo (COSTA, 2005, p. 116).

Ao contrário de Gaudreault, Tom Gunning chamou o conjunto de características notórias do Primeiro Cinema de “cinema de atrações”, pois esse não seria necessariamente oposto ao cinema que gosta de contar histórias e não desaparece com a introdução de outros modos de se pensar os filmes, como a narrativa clássica<sup>14</sup> e práticas vanguardistas (COSTA, 2005). O cinema de atrações, identificado por Gunning,

<sup>12</sup> Segundo essa perspectiva, o que está em jogo nas estéticas cinematográficas é a dualidade entre a suspensão da descrença, e o afastamento crítico do espectador com relação à obra. Ou, nas palavras de Ismail Xavier (2005), o binômio “opacidade-transparência”.

<sup>13</sup> Ou “Primeiro Cinema”, como é traduzida a expressão para o português, que designa a primeira década, aproximadamente, de produção de filmes a partir da invenção do cinematógrafo, em 1895.

<sup>14</sup> Um exemplo do caráter atrativo da tecnologia de imagens são os efeitos especiais dos filmes em 3D. Em 2013, outra perspectiva do uso da imagem tridimensional no cinema hollywoodiano veio à tona com *Gravidade*, de Alfonso Cuarón. Apesar das cenas já consagradas nos filmes em 3D, em que se tem a sensação de querer desviar de objetos voadores (como na cena em que partes de um satélite esfaçalhado colide com a missão dos astronautas em cena), Cuarón direciona o olhar do espectador de forma a encorporá-lo, em alguns momentos, ao ponto de vista da Dra. Ryan Stone, personagem de Sandra Bullock. Um dos recursos utilizados para esse fim é explorado nas cenas em que a personagem está com seu capacete. O espectador vê, de dentro do instrumento, as informações sobre a condição corporal do astronauta. Ou ainda, quando uma gota de água em gravidade zero flutua e “molha” o visor e a cena fica momentaneamente embaçada.



é um cinema exibicionista. Um aspecto do Primeiro Cinema [...] é 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. Como um *voyer*, esse é interpelado, como se estivesse no mesmo ambiente onde se dá o evento filmado.

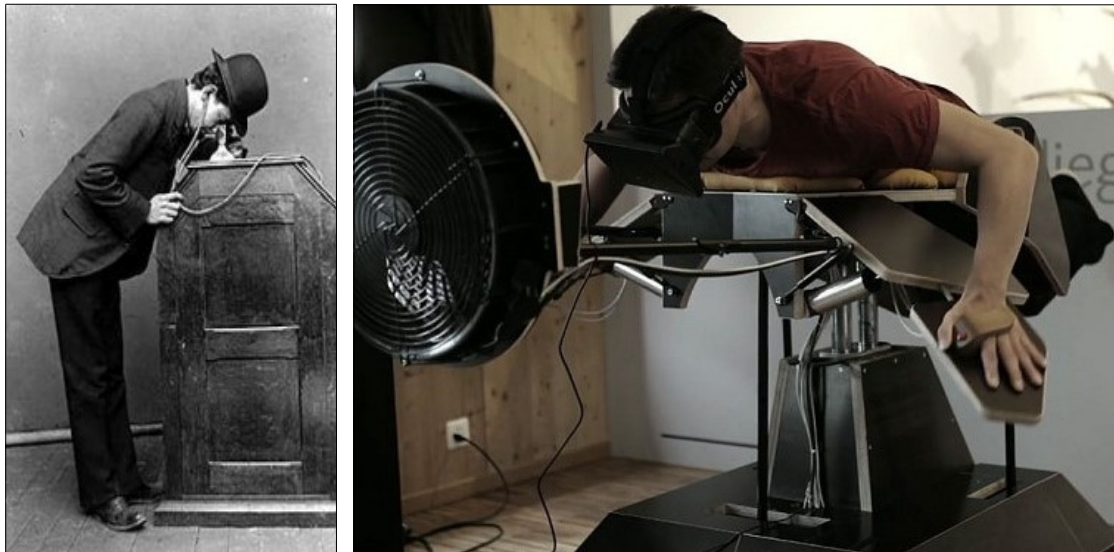
Sendo assim, ater-se somente à descrição formal, em termos de narrativa, desses filmes, deixaria escapar uma característica relevante dos mesmos: desafiar a relação do espectador com a imagem, tanto pelo uso de câmeras lenta e rápida, da superposição, da animação e das fusões<sup>15</sup>, quanto pela referência direta ao espectador<sup>16</sup>. Ainda, pode-se pensar a respeito do porte do espectador diante das primeiras máquinas de manipulação das imagens em movimento, como o kinetoscópio<sup>17</sup> (figura 2).

---

<sup>15</sup> Técnicas típicas dos filmes de Georges Méliès (1861-1938) e copiadas por outros cineastas do período.

<sup>16</sup> Por exemplo, a sequência final do filme de Edwin S. Porter, *O grande roubo do trem*, de 1903, em que a plateia é diretamente interpelada. Um dos ladrões se dirige para a câmera e dispara um tiro.

<sup>17</sup> Patenteado por Thomas Edison, em 1895, o kinetoscópio foi o primeiro dispositivo socialmente relevante da mídia “cinema” e surgiu entre outras atrações de circos, parques de diversões, gabinetes de curiosidades e espetáculos de variedades.



**Figura 2:** kinetoscópio (à esquerda), invenção de 1895, e o experimento “birdly”, um simulador de voo de um pássaro controlado pelo usuário, apresentado na feira Siggraph de tecnologia em vancouver, 2014.

A pouca (ou nenhuma, como defenderá Gaudreault) preocupação narrativa do “primeiro cinema” e dos movimentos de vanguarda liberava-o para experimentação. Por exemplo, já em 1909, o jornal francês *Le Figaro* publicara o Manifesto Futurista, assinado pelo poeta italiano Filippo Marinetti, que declarava:

É necessário liberar o cinematógrafo como meio de expressão para fazê-lo um instrumento ideal de uma nova arte imensamente mais vasta e mais ágil que todas aquelas existentes [...]. Nossos filmes serão analogias cinematografadas a partir da realidade, discursos e poemas cinematográficos, simultaneidades e compenetrações cinematografadas de tempo e espaço, pesquisas musicais cinematográficas, estados de alma encenados no filme, exercícios cotidianos cinematografados para se liberar da lógica, vitrines de acontecimentos e de tipos filmados, dramas de desproporções filmadas, equivalências lineares, plásticas, cromáticas, palavras em liberdade e em movimento cinematografado<sup>18</sup>.

As narrativas em RV, tendo em vista os primeiros experimentos realizados por desenvolvedores com o DK2, encontram-se difundidas em experimentos de artistas independentes, grandes empresas de tecnologia, produção de conteúdo, mídias sociais e estúdios de cinema<sup>19</sup>, cada agenciador procurando uma maneira de adaptar seus produtos à essa nova tecnologia de *display* e rastreamento do movimento do usuário.

<sup>18</sup> Tradução livre de trechos do documento original, disponível na íntegra em: <<http://exhibitions.guggenheim.org/futurism/manifestos/>>. Acesso em 2 jun. 2015.

<sup>19</sup> Um exemplo é o curta metragem *The Mission*, um único plano sequência produzido para ser visto em 360 graus, filmado com a câmera Jaunt, que captura todas as imagens ao seu redor. Assim, produção, direção e operadores de câmera fazem parte do elenco, o mais discretamente possível. A experiência é descrita no link: <<http://gizmodo.com/what-it-takes-to-make-a-virtual-reality-movie-about-wwi-1616501455>>. Acesso em 24 mai. 2015.

Ao mesmo tempo em que herda uma predisposição à narrativa cinematográfica, sua apropriação, por desenvolvedores, vai de curtas a campanhas publicitárias, simuladores de voo à pornografia em realidade virtual<sup>20</sup>, visto que a tecnologia refina a qualidade da imagem e aprimora o rastreamento da posição do corpo e do ambiente do usuário, em várias simulações de interação com o ambiente virtual.

No período em que ficou exposto à experimentação, o Oculus Rift foi 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 “fantásticas” e a experiências que não são possíveis acessar de outro modo. Duplica-se o mesmo corpo para universos diferentes<sup>21</sup>. O ato de ver, com o Oculus Rift, segue um ritual, é preciso se instalar dentre as outras instalações do dispositivo (ver figura 2).

Erick Felinto (2005, p. 50) já teorizara 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”. Nesse imaginário também estão presentes as ideias de Nietzsche acerca do sobre homem, que conforme Dave Robinson (2008, p. 34): “é um novo ser, um sujeito superior que vai conseguir deixar para trás o peso da gravidade humana. Eles serão indivíduos poderosos, fortes e saudáveis, que vivem uma existência terrena e sensual, livre dos erros de crença em uma 'moralidade de rebanho’”.

Nesse sentido, como ressalta Kessler (2006), 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. O autor defende que todo meio articula diferentes dispositivos, e com o cinema não é diferente. Mais relevante do que entendê-lo como uma cadeia de períodos é perceber seus procedimentos como dispositivos, ou seja, arranjos que reorganizam o regime de olhar.

---

<sup>20</sup> Um exemplo é a empresa VirtualRealPorn, que produz filmes pornôis para serem vistos com o Oculus Rift.

<sup>21</sup> No site da empresa HTC, desenvolvedora do *headset* de realidade virtual HTC Vive, encontra-se uma mensagem associável à ideologia do supremo tecnológico: “FINALMENTE , O FUTURO - imagine estar na cabine de piloto de uma nave estelar viajando por toda a galáxia, ou passear pelas ruas da Roma antiga, ou se encolher ao tamanho subatômico e assistir a moléculas colidirem. Agora, imagine de novo. Vive, o headset da HTC, processado pela SteamVR, traz esses mundos virtuais para fora da tela do seu computador e coloca-os em sua casa . Você vai experimentar sons e imagens vívidas e realistas o bastante para transportá-lo para outro lugar, outra época – um monte de novas realidades com possibilidades ilimitadas”. Disponível em <<http://www.htcvr.com/>>. Acesso em 15 jun. 2015. Tradução nossa.

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).

Ao aplicar a mesma metodologia aos dispositivos de realidade virtual, percebe-se um momento, na história das máquinas de imagens, de demanda por diferentes meios de visualização (os quais considerem uma visão holística do corpo como fonte de sensibilidade), uma dinâmica de rearticulação institucional (as possibilidades reais de interferência do usuário nos códigos que compõem a experiência) e o pensamento que desencadeiam sobre a fronteira entre o espetáculo e a transcendência.

## 5. Conclusões

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

Os dispositivos em realidade virtual têm como função primordial colocar o espectador em contato direto com a construção do mundo da imagem, à medida que essa é, em grande parte, dependente do *input* do usuário (movimentos da cabeça e teclagem). A ideia de uma conversa gestual com as imagens vai além do discurso enfático do “inédito” e do “espetacular” das feiras de atrações tecnológicas e levam em conta a dimensão subjetiva do dispositivo, a qual expõe a quebra de nossas continuidades (ou sintomas), como público de arte e/ou críticos do aparelho.

Um desses sintomas é a soberania enquanto consciência, aquele que analisa sem ser analisado (uma herança do dispositivo “prisão?”). Uma vez que o conceito de realidade

virtual não é algo novo<sup>22</sup>, há uma vasta literatura<sup>23</sup> sobre metáforas da consciência em RV e experimentos que questionam o limite entre o real e o virtual em função de como o cérebro reage a estímulos, independe do modo como são estimulados, se através do contato entre o olhar e a tela, a “simulação”, ou entre a visão e o mundo natural.

Tem-se como hipótese que experimentos<sup>24</sup> como esses criam imagens cujos algoritmos podem ser pensados à luz do papel ocupado pelo Outro, ou seja, aquele que devolve o olhar. Tal premissa guiará a continuação do presente trabalho.

## 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.
- \_\_\_\_\_. [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.
- COSTA, F. C. **O Primeiro Cinema**: espetáculo, narração, domesticação. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.
- 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.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985.
- GAUDREAU, André. **Du littéraire au filmique**. Québec: Presses de l'Université de Laval, 1989.

<sup>22</sup> O uso do termo "realidade virtual" que envolva a tecnologia foi popularizado na mídia de massa por filmes como *Brainstorm* (1983) e *O Passageiro do Futuro* (1992). A pesquisa científica em RV, na década de 1990, resultou em livros como *Virtual Reality* (1991), de Howard Rheingold. Implicações filosóficas do conceito de Rv são discutidas em *Get Real: A Philosophical Adventure in Virtual Reality* (1998), de Philip Zhai, e *Sensações Digitais: Espaço, Identidade e Corporificações em Realidade Virtual* (1999), escrito por Ken Hillis. Fonte: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual\\_reality#Concept\\_origins](https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality#Concept_origins)>. Acesso em 20 jun. 2015.

<sup>23</sup> Um livro significativo para esta discussão é o *Neural Correlates of Consciousness: Empirical and Conceptual Questions* (2000), de Thomas Metzinger, uma publicação do MIT (Massachusetts Institute of Technology).

<sup>24</sup> Alguns deles estão disponíveis na internet. Um bom resumo do que foi produzido a partir da tecnologia Oculus, em caráter experimental, se encontra disponível em: <<http://www.pcworld.com/article/2850937/10-mind-blowing-oculus-rift-experiments-that-reveal-vrs-practical-potential.html>>. Acesso em 10 jul. 2015.

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.

ROBINSON, Dave. **Nietzsche e o pós-modernismo**. Tradução Fernanda Gurgel. Rio de Janeiro: Pazulin; Juiz de Fora: Ed. UFJF, 2008.

RÜDIGER, Francisco. **As teorias da comunicação**. Porto Alegre: Penso, 2011.

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