



**O desejo de ilusão e o teatro da
memória em *Cartas a Lumière* (2017)**

Antoine d'Artemare¹

Pedro Urano²

¹ cineasta e pesquisador. Atua como diretor de fotografia na área do audiovisual. Formado em cinema pela École Nationale Supérieure des Métiers de L'image et du Son (ENSMIS-La Fémis, Paris, 2010). Mestrando em Comunicação e Cultura na Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), na linha Tecnologia da Comunicação e Estética. Leciona como professor de direção de fotografia na Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM-RJ).

Email: antoine.dartemare@gmail.com

² Cineasta e artista visual. Mestre em História das Ciências, das Técnicas e Epistemologia pela UFRJ. Doutorando em Linguagens Visuais na EBA-UFRJ. Diretor dos longas *Estrada Real da Cachaça* (melhor documentário nos festivais do Rio e Mar del Plata) e *HU* (melhor doc nos festivais de Tiradentes e Monterrey/MX) e da série para TV *Inhotim Arte Presente* (2018). Colaborador de artistas como Tunga, Lilian Zarembo, Laura Erber, Jonathas de Andrade, Daniel Steegman e Thiago Rocha Pitta. Coeditor da Revista Carbono (www.revistacarbono.com).

Email: pedro@pedrourano.com

**Resumo**

Neste artigo, partiremos da análise da obra *Cartas a Lumière* (2017) para mostrar de que forma o filme – através de um dispositivo de realidade virtual imersivo que inclui o corpo do espectador de maneira imediata e interativa – não apenas produz uma nova experiência perceptiva e sensível, mas também desloca as noções clássicas de ponto de vista, enquadramento e instância narrativa, apresentando novos caminhos estéticos para o cinema contemporâneo. Buscaremos, no entanto, relativizar o discurso contemporâneo que associa a essa técnica um caráter revolucionário. Para isso, demonstraremos o quanto o dispositivo de realidade virtual se inscreve em uma história mais ampla de dispositivos imersivos e de ilusão que tendem a reduzir a distância crítica entre o espectador e a imagem, dialogando desse modo com dispositivos paradigmáticos de outras épocas. Assim, buscaremos oferecer uma compreensão histórica da imersão e da ilusão que nos ajudaria a entender melhor as novas tecnologias contemporâneas. Finalmente, refletiremos sobre possíveis problemas éticos que esse dispositivo, que aprimora de maneira considerável a estética da transparência, pode desencadear em relação ao espectador.

Palavras-chave: realidade virtual; pós-cinema; ilusão.

Abstract: In this article, I analyze *Cartas a Lumière* (2017) to reveal how the film – through the use of an immersive virtual-reality device that immediately and interactively includes the viewer's body – not only produces a new experience perceptively and sensorially, but also transforms the classical notions of point of view, framing and narrative instance, thus presenting new aesthetic paths for contemporary cinema. I seek, however, to relativize the contemporary discourse that understands this technique to be a revolutionary breakthrough. I demonstrate how much the virtual-reality apparatus fits into a larger history of immersive and illusion devices that tend to reduce the critical distance between the beholder and the image, therefore dialoguing with these devices from the past. Thus, I aim to offer a historical understanding of immersion and illusion, which would help to better understand new contemporary technologies. Finally, I reflect on possible ethical problems that this device, which considerably enhances the aesthetics of transparency, can trigger in relation to the spectator.

Keywords: virtual reality; expanded-cinema; illusion.



Introdução

Este artigo parte de uma análise fílmica da obra *Cartas a Lumière* (2017), dirigida por Fabiano Mixo. Artista visual e cineasta, Mixo cresceu em Nova Iguaçu, na Baixada Fluminense, e estudou na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro e na Escola de Artes Visuais do Parque Lage antes de completar sua formação na FilmArche, em Berlim. *Cartas a Lumière* é uma obra híbrida que combina uma videoinstalação e um filme de realidade virtual, expostos em 2017 no centro cultural Oi Futuro Flamengo, no Rio de Janeiro.

Durante a exibição do curta-metragem, feita por meio de um dispositivo de óculos de realidade virtual e de fones de ouvido, o espectador é convidado a sentar-se numa cadeira giratória, limitando, assim, seus movimentos à rotação do corpo e ao movimento da cabeça. Através desse dispositivo imersivo, o espectador é tragado de sua realidade imediata e transportado para cenas cotidianas da estação de trem Central do Brasil, no centro do Rio de Janeiro.

Por meio da análise fílmica, pretendemos demonstrar como o filme, através de um dispositivo imersivo que aprimora a *estética da transparência*³, não apenas inclui o corpo do espectador de maneira imediata e interativa, bem como produz uma nova experiência perceptiva e sensível que desloca as noções clássicas de ponto de vista, enquadramento e instância narrativa, apresentando novos caminhos estéticos para o cinema contemporâneo. Buscaremos, no entanto, relativizar o discurso que associa a essa técnica um caráter revolucionário. Para isso, demonstraremos o quanto o dispositivo de realidade virtual se inscreve em uma história mais ampla de dispositivos imersivos e de ilusão que tendem a reduzir a distância crítica entre o espectador e a imagem, dialogando desse modo com dispositivos do passado. Finalmente, refletiremos sobre possíveis problemas éticos que esse dispositivo, que aprimora de maneira considerável a estética da transparência, pode desencadear em relação ao espectador.

³ Conceito desenvolvido por Ismail Xavier em *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência* (2012), e que Arlindo Machado resume da seguinte maneira no prefácio do livro: "Quando o 'dispositivo' é ocultado, em favor de um ganho maior de ilusionismo, a operação se diz de transparência. Quando o 'dispositivo' é revelado ao espectador, possibilitando um ganho de distanciamento e crítica, a operação se diz de opacidade" (XAVIER, 2012: 6).



Figura 1 – Uma plataforma da estação Central do Brasil

Fonte: Imagem extraída do filme *Cartas a Lumière* (2017), de Fabiano Mixo

Imerso em uma imagem de 360 graus: novo paradigma da imagem?

Cartas a Lumière abre com um plano de cima de um trem que sai da estação Central, apresentando um panorama dos trilhos, da cidade e das favelas vizinhas. A princípio, esse ponto de vista não parece corresponder a uma perspectiva humana convencional, e cria-se no espectador uma sensação estranha: a de vivenciar uma “situação impossível” que extrapola suas capacidades sensoriais habituais. Essa situação é seguida por um plano em que se observa uma plataforma vazia da estação. Através do dispositivo de realidade virtual, o espectador – isolado das impressões visuais externas – se encontra instalado em uma imagem da plataforma que preenche todo seu campo de visão. Nessa imagem, ele tem a possibilidade de deixar seu olhar errante percorrer o espaço inteiro da cena, seguindo seu próprio desejo e decidindo o tempo durante o qual ele olha para cada elemento⁴, livre da clássica imposição de um enquadramento cinematográfico.⁵

É possível argumentar, portanto, que o espectador reencontra, em *Cartas a Lumière*, uma liberdade do olhar, não mais submisso à “ditadura da câmera”, mas livre para seguir o rumo de seu próprio desejo. Uma liberdade, contudo, limitada, já que ele não tem a possibilidade de se deslocar dentro da imagem proposta. De toda forma, importa notar aqui que, se a situação inicial de cada plano é dada, é através do espectador que se constrói a narrativa, como nota o artista, professor e pesquisador brasileiro Cesar Baio em *Máquinas de imagem*: “Se nestas obras for possível estabelecer um papel reservado ao sujeito, este é justamente o da instância enunciativa

⁴ Tendo como limite a duração de cada plano.

⁵ A respeito dessa limitação imposta pela câmera, o diretor de fotografia francês Philippe Rousselot escreve: “um movimento de câmera (...) desloca o olhar do espectador em direção ao que queremos lhe mostrar ou o força a seguir o movimento de uma personagem, de um objeto. A câmera impõe sua ditadura impossibilitando ao espectador a liberdade de caminhar por onde ele quiser.” (ROUSSELOT, 2013: 35, tradução nossa).



cinematográfica, ou pelo menos de uma parte dela.” (BAIO, 2015: 82). Ainda que não domine toda a instância enunciativa, há certa transferência de responsabilidade na construção da linha narrativa do autor para o espectador, tornando-a uma apreensão subjetiva do tempo pelo deslocamento do olhar.

Como nos lembra o filósofo tcheco-brasileiro Vilém Flusser, em *Nascimento de imagem nova*, o olhar dado para uma imagem nunca é instantâneo. Segundo o autor, ao percorrer a imagem de forma circular e recorrente, o olho coloca na perspectiva do tempo seus diferentes elementos, criando uma diacronização das sincronias da imagem. O teórico nota que o caminho percorrido pelo olhar – nomeado, por ele, de *scanning* – depende da estrutura da imagem e da intenção de leitura do espectador (FLUSSER, s.d.).

Nesse viés, propomos aplicar a noção de *scanning* ao caso da realidade virtual, já que o espectador, imerso em uma imagem e não mais frente a ela⁶, poderá escaneá-la através dos movimentos de seu corpo a fim de analisar e relacionar seus diferentes elementos. Vale ressaltar que o percurso efetuado pelo olhar do espectador se aproxima, assim, de uma lógica de montagem dentro do quadro que poderíamos chamar de montagem espectral. Em suma, é através do *scanning* que cada espectador constrói sua própria montagem, o que nos remete às reflexões de Raymond Bellour no artigo *De um outro cinema* (2009), no qual examina as mudanças nas noções de montagem e de temporalidade de obras nas quais o espectador passeia pelas telas (tela por tela) no espaço de exposição. Como consequência dessa liberdade do *scanning*, cada espectador verá um filme diferente e único.

A cena da descida dos passageiros dos trens é seguida por outra, que se passa na entrada da estação. Em uma de minhas experiências como espectador, depois de assistir ao vaivém dos passageiros, comecei a mover meu corpo para escanear o espaço, instigado pela curiosidade por olhar para a sua totalidade.

⁶ Ver Rosen (2001).



Figura 2 – Uma plataforma da estação Central do Brasil

Fonte: Imagem extraída do filme *Cartas a Lumière* (2017), de Fabiano Mixo

Percebi que esse movimento era um gesto recorrente no início de cada cena, como se, além de uma dimensão contemplativa, a imagem ganhasse uma *dimensão de ação*⁷. Tal mudança também é notada pelo historiador alemão de cinema Thomas Elsaesser em *O 'retorno' do 3D*, no qual, ao se perguntar sobre as possíveis transformações da imagem no mundo contemporâneo, o autor identifica uma recodificação do ato de ver em forma de ação, de jogo. Segundo ele, houve uma transformação de imagens como “‘vistas para ser vistas’ para imagens como fontes de informação a serem examinadas, classificadas e praticadas (...)” (ELSAESSER, 2015: 100), o que implicaria certo nível de interatividade, ainda que não se limite unicamente a esse aspecto.

Voltando ao filme *Cartas a Lumière*, ao escanear o espaço dessa cena, descobri um passageiro parado atrás de mim, muito perto, buscando seu bilhete de transporte na mochila, antes de fechá-la e seguir em direção à entrada. A surpresa de sua proximidade me lembrou a do trem chegando nas minhas costas no início do filme. As cenas espetaculares do começo – como as do ponto de vista do trem ou da chegada do mesmo na estação – dão lugar, agora, a cenas corriqueiras da Central do Brasil,

⁷ A respeito da mobilidade do olhar, o filósofo e urbanista francês Paul Virilio comenta: “(...) lembremos de que jamais existiu ‘visão fixa’ e de que a fisiologia do olhar depende dos movimentos dos olhos, a um só tempo movimentos incessantes e inconscientes (motilidade) e movimentos constantes e conscientes (mobilidade). Lembremos ainda que o olhar mais instintivo, o menos controlado, é antes de mais nada uma *espécie de giro do proprietário*, uma varredura completa do campo de visão que se conclui pela escolha do objeto do olhar.” (VIRILIO, 2002: 88, grifo nosso).



oferecendo ao espectador a possibilidade de ver com outros olhos um cotidiano familiar ou próximo.

A realidade virtual como dispositivo ilusionista ou teatro da memória?

Na próxima cena, visivelmente encenada, os passageiros da estação se aproximam de maneira concêntrica em direção à posição do espectador, endereçando-lhe um olhar direto e demorado, evocando o agrupamento de passantes em praça pública. A cena é definitivamente centrípeta e tem como centro de gravidade o próprio espectador. Ainda que a materialidade do dispositivo de realidade virtual propicia uma situação de voyeurismo – ao colocar o espectador frente a uma máquina imagética individual e de olhar unilateral, cria-se, nessa cena, uma inversão na relação de olhar entre o espectador e os protagonistas do filme. Com essa inversão dos olhares o espectador encontra-se na posição de sujeito observado e flagrado no seu ato de voyeurismo. Uma figura que é, conforme Arlindo Machado *apud* Baio, fundante do cinema:

Desde suas origens, o modelo perceptivo estruturado no cinema, que é transferido para o dos ambientes virtuais, está baseado na figura do *voyeur*. Se por um lado muitos dos primeiros brinquedos ópticos se deram como aparatos individuais que permitiam o olhar por entre pequenos buracos e fendas (fenaquisticópio, zootrópico, quinetoscópio), por outro, o quadro do cinema moderno, desde o modelo dos irmãos Lumière, assume a função de uma janela que dá acesso ao espaço íntimo do outro (imagem). Segundo Arlindo Machado, essa característica marca tão fortemente o cinema que se pode atribuir a ela a posição de fundadora de uma tradição cinematográfica que tematiza o prazer de observar. (BAIO, 2015: 187)

Assim, Baio assinala como, de acordo com Machado, o dispositivo cinematográfico permitiu aos espectadores, a partir da tela, adentrar a intimidade do sujeito filmado. Tal aproximação oferecia uma experiência da intimidade de modo compartilhado, já que os espectadores ocupavam a mesma sala de cinema. Diferentemente, os dispositivos pré-cinematográficos, por meio da coerção do olhar através de suas fendas e pequenos buracos, proporcionava uma relação intimista, ou até privada, da percepção. Embora haja uma mudança na apreensão do mundo e no modo do sujeito de ser percebido, o prazer de observar é tônico em ambas.

Enquanto as pessoas se aproximam e se acumulam, encurralando pouco a pouco o espectador, o ambiente sonoro da Central desvanece e encontra-se progressivamente encoberto por diversas falas em *off* que parecem corresponder aos testemunhos dos passageiros que rodeiam o espectador: “há vinte anos eu durmo aqui...

aqui tem tudo, já conheço todo mundo”; “(...) em Vila Militar, só lugares que eu trabalhava mesmo, Caxias (...); “(...) sou de Minas Gerais, estou no Rio há quase 8 anos (...); “(...) naquela promoção (...); “(...) no dia de pagamento (...)”. As falas progressivamente encobrem o ruído da Central até pararem, juntamente com a imagem que se congela durante alguns segundos, antes de aparecerem os créditos finais do filme.

Essa cena, que denuncia seu dispositivo e remete, assim, à *estética da opacidade* de Ismail Xavier ou ainda à recusa do processo de identificação do espectador no teatro do poeta e encenador alemão Bertolt Brecht (GUTIÉRREZ ALEA, 1984: 55), deixou-me com a sensação de que nunca antes de *Cartas a Lumière* eu havia sido olhado por um filme, tornando-me parte dele. Os olhares dos passageiros da cena convergiam exatamente para mim, o que fez com que eu sentisse, de maneira aguda, não só a presença dessas pessoas, mas também a sensação de poder escapar do meu próprio corpo e de encarnar um ponto de vista alheio. Isso me causou um certo incômodo, como se realmente todas essas pessoas estivessem me olhando e como se eu lhes despertasse alguma curiosidade ou insatisfação. Eu procurava o motivo de tal olhar e me lembro de ter descrito a experiência da seguinte maneira após o filme: “É como se eu estivesse com uma mancha enorme no rosto e todo mundo estivesse olhando para ela”. O diretor do filme, entrevistado para esse artigo, corroborou o meu sentimento ao relatar que essa cena havia suscitado vivas reações de incômodo durante a exibição da obra, que iam desde espectadores abandonando a experiência fílmica até reações emotivas como choro.



Figura 3 – O interior da estação Central do Brasil

Fonte: Imagem extraída do filme *Cartas a Lumière* (2017), de Fabiano Mixo

A intensidade dessas emoções ecoava uma experiência passada. Em outubro de 2016, durante um *workshop* de realidade virtual do festival de arte e tecnologia Retune, em Berlim, os organizadores me propuseram adentrar um ambiente de realidade virtual. Sem que me avisassem com antecedência qual seria o lugar de destinação, eu fui propulsado ao topo de uma montanha. Nesse cenário virtual, eu podia



andar, me abaixar, e até mesmo interagir com um cachorro. Mesmo que o mundo virtual da montanha não tivesse um grande realismo de imagem, e que eu tenha permanecido claramente consciente de que eu não estava em cima daquela montanha, mas em um prédio do bairro de Kreuzberg, em Berlim, admirei a paisagem e senti no meu corpo o que poderia descrever como uma sensação de bem-estar; sensação que eu aproximaria das que já tive, no passado, ao fazer trilhas e chegar ao cume para admirar a paisagem. Como era possível que, embora consciente do caráter ilusório dessas imagens, eu pudesse me sentir profundamente iludido e burlado pelo meu próprio corpo, por minhas próprias sensações? De que modo os filmes de realidade virtual teriam a capacidade de suscitar reações emocionais tão intensas nos espectadores? A realidade virtual instauraria um diálogo direto das imagens não só com o corpo, como também com a memória?

Interessados nessa questão, os professores e pesquisadores David Bolter e Richard Grusin assinalam em *Remediation* (2000) a grande capacidade da realidade virtual de produzir no espectador emoções idênticas a emoções da vida real, a ponto de conseguir, por exemplo, gerar medo em sujeitos acrofóbicos imersos em ambientes artificiais simulando uma situação de vertigem, mesmo no caso de imagens não totalmente realistas:

Tal como acontece com outros modelos virtuais, as imagens em si não são particularmente convincentes. O que dá a essa realidade virtual o senso de presença é o caráter interativo do ambiente. Os sujeitos podem olhar para fora ou para baixo a partir da varanda, eles podem tentar atravessar a ponte, e eles podem subir e descer o elevador. Quando acrofóbicos clínicos são testados neste ambiente, eles exibem seus sintomas familiares: palmas suadas, joelhos fracos e ansiedade livre. A realidade virtual é real o suficiente para assustá-los. (BOLTER; GRUSIN, 2000: 163, tradução nossa)

Mais do que o realismo, é o caráter interativo da experiência – através da exploração sensório-motora da imagem – que, segundo Bolter e Grusin, provocaria um sentimento de *presença*. As fortes sensações experimentadas pelos espectadores através da realidade virtual os obrigam a inquirir a possibilidade de ilusão por parte das imagens. Podemos nos perguntar, no entanto, se tais sensações desencadeadas pelo dispositivo de realidade virtual não revelariam menos uma simples ilusão pela imagem do que o desejo de ilusão do espectador e seu anseio por transcender a “mera” realidade.

A busca por um *cinema total*

O desejo de evasão do real e de mergulho num universo virtual, como possibilitado pelo dispositivo de realidade virtual, parecem povoar o imaginário de



inúmeras obras, tanto no cinema quanto na literatura. É o caso do livro *A invenção de Morel* (2006), no qual o escritor argentino Adolfo Bioy Casares apresenta um personagem que prefere se refugiar numa ilha abandonada supostamente atingida por uma praga letal a cumprir pena de prisão perpétua. Chegando à ilha, o personagem descobre um estranho vaivém de pessoas que a povoam de maneira irregular e fantasmagórica. Em realidade, o leitor descobrirá no final do livro que o personagem encontrara-se iludido por uma máquina capaz de gravar e projetar na ilha um novo tipo de imagem. Essa nova imagem, que ultrapassa as existentes, acrescenta às aparências da fotografia e ao movimento do cinema as sensações olfativas e táteis, podendo ser projetada em qualquer espaço, prescindindo de superfície de projeção, borrando assim as fronteiras entre realidade e ficção⁸, real e imagem. Morel, apaixonado de maneira unilateral por Faustina, inventou a máquina para poder conservar sua aparência e dar “perpétua realidade à (...) [sua] fantasia sentimental” (BIOY CASARES, 2006: 80).

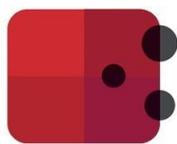
É interessante notar como tanto o personagem principal quanto Morel se encontram iludidos pelas imagens: no primeiro caso, de maneira involuntária, já que o personagem só descobrirá o caráter fantasmagórico de Faustina ao final do livro; no segundo caso, de maneira consciente e voluntária, como desejo de ser iludido, de escapar à triste realidade de um amor não correspondido. A máquina de Morel evoca um futuro possível do dispositivo de realidade virtual ou, para ser mais preciso, de *realidade misturada*⁹ – definido por Baio como “a fusão dos mundos ‘real’ e ‘virtual’ em um *continuum*” (BAIO, 2015: 107) –, já que as imagens do mundo real se misturam com as imagens projetadas, provocando interseções e sobreposições entre o real e a imagem.

A invenção remete também ao mito do cinema total como conceituado por André Bazin em “O mito do cinema total” (BAZIN, *apud* XAVIER, 1991: 27), mito da busca por uma tecnologia que fosse capaz de produzir uma cópia multissensorial e fiel da natureza. No livro, Bazin argumenta que se o cinema demorou tanto para ser inventado, mesmo tendo “todas condições já reunidas há muito tempo”, foi porque seus precursores buscavam um “cinema total, integral” capaz de produzir uma imagem naturalista como uma cópia fiel da natureza:

A imaginação deles [os precursores do cinema] identifica a ideia cinematográfica com uma representação total e integral da realidade; ela tem em vista, de saída, a restituição de uma

⁸ Esse mesmo jogo entre realidade e ficção encontra-se em algumas notas de rodapé, nas quais o autor contradiz as afirmações do personagem principal, instância narrativa do livro. Essas notas trabalham com a ideia de colocar em dúvida as informações trazidas pelo personagem, apontando-as como inverossímeis.

⁹ Conceito de Milgram e Kishino (1994).



ilusão perfeita do mundo exterior, com o som, a cor e o relevo.
(BAZIN *apud* XAVIER, 1991: 29)

Bazin relata ainda: “Os textos são abundantes, mais ou menos delirantes; neles, os inventores não evocam nada menos que o cinema integral, que dá ilusão completa da vida e do qual ainda hoje estamos longe (...)” (BAZIN *apud* XAVIER, 1991: 30). À ideia de Bazin de que o cinema só existe na imaginação de seus inventores, precisando ainda ser inventado, podemos opor a de que essa invenção, ao menos, se concretizou na ficção literária de Bioy Casares através da máquina desenvolvida por Morel:

Saí em busca de ondas e vibrações inalcançadas, de idealizar instrumentos para captá-las e transmiti-las. Obtive, com relativa facilidade, as sensações olfativas, as térmicas e as tácteis propriamente ditas exigiram toda a minha perseverança. (BIOY CASARES, 2006: 83)

Assim, a busca do personagem por sensações reais através de um dispositivo ficcional embaralha, no livro, os limites entre o real e o ficcional, apontando para a possibilidade de um “cinema total”.

Perseguindo o *mito do cinema total*, o dispositivo de realidade virtual isola hermeticamente o espectador das impressões visuais e auditivas do mundo externo e o instala num mundo virtual, envolvendo todo seu campo de sensações. Dessa forma, o dispositivo oferece-lhe uma experiência interativa com uma imagem que responde aos movimentos de seu próprio corpo. A realidade virtual permite, assim, a realização do sonho de “absorção do sujeito no universo da imagem” (BAIO, 2015: 77) e da imersão total através do cinema; como aponta Arlindo Machado, o principal sonho da aventura cinematográfica, o “de transformar o espectador em protagonista e mergulhá-lo inteiramente dentro da história” (MACHADO, 2007: 164).

O mergulho do observador na imagem é, no entanto, bem anterior à emergência do dispositivo de realidade virtual. Procuraremos, agora, entender de que maneira essa tecnologia se inscreve numa história mais ampla de dispositivos imersivos que tendem a reduzir a distância crítica entre o espectador e a imagem. Para isso, focalizaremos, em particular, três das principais características que forjam a experiência dessa nova imagem, a saber: sua tridimensionalidade, seu caráter imersivo e sua interatividade.

A tradição da ilusão e da imersão

Se *Cartas a Lumière* recorre a uma nova variação do dispositivo cinematográfico, ele instaura, ao mesmo tempo, um diálogo com o cinema dos primeiros tempos. Através de cenas que evocam *A chegada de um trem à estação* (1896) e *A saída dos operários da fábrica Lumière* (1895), dos irmãos franceses Auguste e Louis Lumière, o filme assinala a formidável capacidade que o cinema teve de se recriar e de



se reinventar ao longo de sua história. Ainda que atualizando o dispositivo e integrando-se ao *pós-cinema*, a realidade virtual dialoga de maneira importante com dispositivos imagéticos do *pré-cinema*. Se existe uma retórica do novo empregada pelo mercado das tecnologias, gostaríamos, ao contrário, de demonstrar o quanto o dispositivo de realidade virtual dialoga com dispositivos do passado.

Se o dispositivo de realidade virtual oferece ao espectador uma visão da imagem em 3D, Elsaesser nos lembra de que a visão 3D ou estereoscópica já existia antes do cinema e da própria fotografia. Em seu artigo, o autor propõe uma genealogia diferente para o cinema, a partir das relações do cinema com obras que fogem do paradigma monocular e dialogam com a visão estereoscópica, citando como exemplos o pintor romântico inglês William Turner e os movimentos artísticos cubismo e futurismo.

O autor argumenta, então, que nunca houve um “retorno do 3D”, pois essas imagens sempre existiram ao lado das imagens tradicionais, como exemplificam os filmes *A chegada de um trem à estação* (1896), dos irmãos Lumière, *O grande roubo do trem* (1903), de Edwin S. Porter, ou *O preço do trigo* (1909), de D. W. Griffith, que, como aponta Elsaesser, foram filmados e projetados com a técnica estereoscópica¹⁰. Assinalando, dessa maneira, o equívoco de um discurso que vê na história do cinema e nas suas principais inovações tecnológicas uma crescente evolução em busca de um maior realismo, o autor relativiza o discurso contemporâneo que associa a essa técnica um caráter revolucionário.

Nessa perspectiva, o historiador de arte alemão Oliver Grau alega, em seu livro *Virtual art, from illusion to immersion*, que a evolução das mídias de ilusão tem uma longa história e que a ideia de instalar um observador num espaço ilusionista fechado hermeticamente não surge com as tecnologias de criação de realidade virtual gerada por computador. Para isso, o autor estabelece uma pré-história dos procedimentos imersivos da realidade virtual através do estudo de espaços de imersão e de ilusão como afrescos, pinturas de tetos de igrejas barrocas e panoramas do final do século XVIII, passando por diversas tecnologias como “estereoscópio, Cinéorama, televisão estereoscópica, Sensorama, Expanded Cinema, 3-D, Omnimax, e o cinema IMAX, como também o H.M.D (head-mounted display) (...)” (GRAU, 2004: 5). Assim sendo, ele busca uma compreensão histórica da imersão e da ilusão que nos ajudaria a entender melhor as novas tecnologias contemporâneas, se emancipando “da propaganda atual da mídia, futurista e apocalíptica (...)” (GRAU, 2004: 8), ligada às novas tecnologias.

¹⁰ Elsaesser (2017:69) relata uma projeção 3D de *A chegada de um trem à estação* durante a exposição mundial de Paris em 1902.

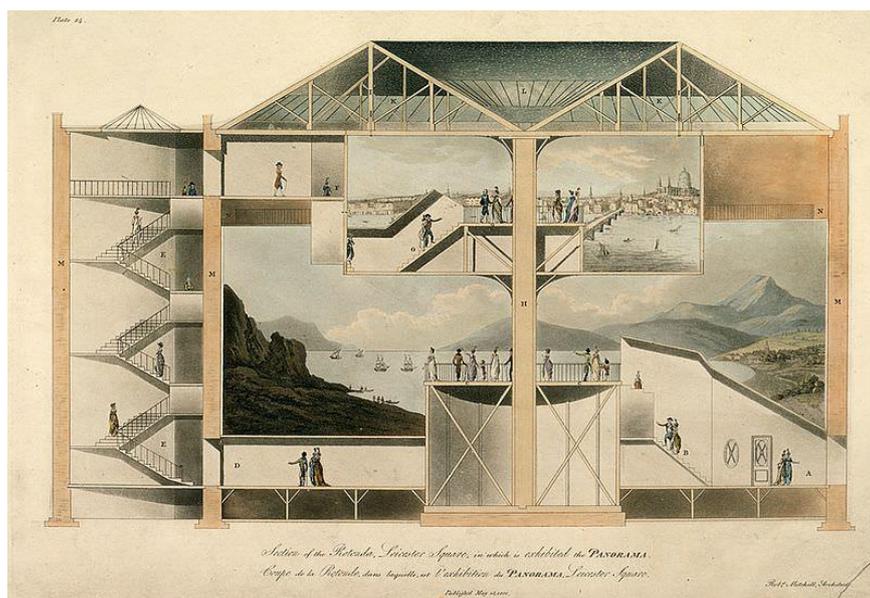


Figura 4: Corte transversal da rotunda em Leicester Square, na qual os panoramas foram exibidos. Aquarela de Robert Mitchell, 1801.

Fonte: Imagem extraída do site: <https://shannonselin.com/2016/11/panoramas-19th-century/>

Definindo a figura da *imersão* como a instalação de um observador em um mundo artificial que preenche todo seu campo de visão, submerge seus sentidos e o isola hermeticamente de impressões visuais externas, Grau ressalta que ela implica uma diminuição da distância crítica ao que é mostrado. Instaura, assim, a experiência de uma sensação de presença – definida por ele como “uma impressão sugestiva de ‘estar lá’” (GRAU, 2004: 7) – e de um aumento do envolvimento emocional com a cena. Para ele, a exploração sensório-motora do espaço imagético provocaria a impressão de um ambiente “vivo”, que faria com que as imagens ganhassem uma “vivência” própria. Diante disso, o autor se pergunta, ainda, se existiria uma possibilidade de distância crítica entre o observador e a imagem nos ambientes imersivos interativos. A partir disso, desenvolve hipótese próxima à de Ismail Xavier a respeito da *transparência* e da *opacidade*:

Mostro como as técnicas de imersão, como a interface de fuga, ou a chamada interface natural, afetam a condição do observador e como, por outro lado, interfaces visíveis e fortemente acentuadas tornam o observador agudamente



consciente da experiência imersiva e são particularmente propícios para a reflexão. (GRAU, 2004: 10)

Ele conclui, portanto, que a ocultação do dispositivo, sua *transparência*, não propicia uma distância crítica do espectador frente ao simulacro fílmico, pois visa a crença numa “realidade verdadeira”. Os diversos dispositivos imersivos citados por Grau são, tal como a realidade virtual, máquinas que buscam a completa transparência da experiência imagética no intuito de provocar e de iludir sensorialmente o espectador.

A questão da distância crítica do espectador em relação à imagem é central na cena dos passageiros olhando para a câmera em *Cartas a Lumière*. Por mais que essa cena quebre o interdito do cinema clássico e torne o espectador consciente do caráter artificial da experiência – a quebra da quarta parede brechtiana –, a sensação de *presença* e as emoções intensas experimentadas pelos espectadores nessa cena nos incitam a pensar que o espectador se encontra corporalmente iludido e sem distanciamento crítico em relação à imagem apresentada.

Uma ilusão corporal e sensorial

Consciente de que a ilusão proporcionada pelo dispositivo de realidade virtual se inscreve numa história e tradição da imersão e da ilusão, de que forma essa nova imagem, essa virtualidade, pode interferir, influenciar ou modelar nossa experiência da realidade? Haveria, nesses diferentes exemplos, uma confusão, um choque entre a imagem e a realidade, o virtual e o real, ou outro mecanismo que estaria em jogo?

É necessário afastar o olhar do âmbito da produção artística para percebermos as possíveis influências psicológicas da tecnologia de realidade virtual sobre o espectador, como no caso da instalação *Serious Games* (2009), do diretor e teórico alemão Harun Farocki. Nela, Farocki nos mostra como essa tecnologia, de origem militar, serve ao exército americano tanto para o treinamento dos soldados, através de simulações de situações belicosas, quanto para o tratamento pós-traumático de soldados feridos em operação, permitindo-lhes voltar aos lugares dos acontecimentos traumáticos, como se essa viagem virtual possibilitasse “reprogramar” sua memória, ainda que o uso dessa tecnologia não dispense a necessidade de um acompanhamento terapêutico tradicional.

No Brasil, esse dispositivo também é usado por profissionais da saúde mental no tratamento de traumas e fobias, como no caso de pessoas agredidas, abusadas sexualmente, assaltadas no trabalho ou, ainda, motoristas de ônibus que vivenciaram um atropelamento. Outro exemplo dessa finalidade terapêutica é o do programa *Livre para voar*, do Instituto de Psiquiatria da Universidade Federal do Rio de Janeiro (IPUB/UFRJ), destinado às pessoas com medo de avião que, de acordo com pesquisas



relatadas por um artigo da revista *Vice* (BERNARDO, 2018), representaria o segundo medo no *ranking* das fobias específicas. O programa, cujo nome completo é *Tratamento gratuito com terapia cognitivo-comportamental (TCC) em realidade virtual (RV) para pessoas com medo de voar* oferece ao paciente com fobia de avião “sessões de terapia cognitivo-comportamental, nas quais ele é orientado a reviver as situações que lhe trazem medo ou angústia”. Dessa forma, “o paciente vê reconstruído cenário onde viveu trauma para poder superá-lo” (CAMBRICOLI, 2017). O princípio do tratamento é, além do acompanhamento terapêutico clássico, a exposição sistemática, gradual e progressiva aos estímulos que causam medo. Desse modo, através do dispositivo de realidade virtual, o paciente é imerso num cenário virtual que recria todas as etapas de um voo, da chegada à sala de embarque até a aterrissagem na pista do aeroporto. Entrevistado para o Estadão, Christian Kristensen, professor titular do Programa de Pós-graduação em Psicologia da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS), explica:

Na terapia tradicional, a gente faz o paciente entrar em contato com as memórias por meio da imaginação e do relato. Ao ser “exposto” à situação novamente, a ideia é que ele, aos poucos, construa uma nova memória do acontecimento e que essa memória não venha mais acompanhada pelo medo. (CAMBRICOLI, 2017)

A realidade virtual seria, então, uma forma de burlar nosso cérebro, nosso corpo e nossa memória. Ainda que estejamos racionalmente conscientes de que estamos vivenciando uma experiência virtual, nosso corpo e nossa memória parecem reagir a essa experiência como se fosse real, instaurando um diálogo direto das imagens não só com o corpo, como também com a memória.

Essa capacidade de ilusão do dispositivo de realidade virtual é assinalada no livro *Future cinema* (2003), em que o artista, teórico e curador ucraniano Peter Weibel e o artista australiano Jeffrey Shaw não hesitam em argumentar que, com essas novas tecnologias imersivas, as imagens em movimento parecem ter passado do *trompe l’oeil* (engana o olho) para o *trompe le cerveau* (engana o cérebro).¹¹

É necessário insistir, contudo, no fato de que tanto em *Serious Games*, que utiliza um grafismo relativamente simples para as simulações, quanto nas simulações do Instituto de Psiquiatria da UFRJ, ou ainda nos relatos de David Bolter e Richard Grusin (descritos anteriormente em “A realidade virtual como dispositivo ilusionista ou

¹¹ “O cinema do futuro poderá simular ou estimular precisamente essas redes nervosas baseadas no impulso. No lugar do *trompe l’oeil*, o próximo passo poderia ser o *trompe le cerveau* – o aparelho cinematográfico enganará o cérebro, não o olho, dirigindo e controlando redes nervosas com precisão e com o apoio de máquinas moleculares.” (WEIBEL; SHAW, 2004: 79)



teatro da memória?”), uma imagem perfeitamente realista não é necessária para iludir o espectador e provocar nele um maior envolvimento emocional. Poderíamos então falar de ilusão, já que se torna claro que a experiência vivida é de caráter virtual?

Conclusão

Como procuramos demonstrar neste artigo, mesmo estando o dispositivo de realidade virtual inserido numa longa história de dispositivos de imersão e de ilusão, a particularidade de sua interface imersiva e interativa tende a diminuir, de maneira importante, a distância crítica do espectador, reavivando o debate sobre ilusão espectral. Sendo assim, questões éticas são colocadas: quais podem ser os impactos psicológicos desse dispositivo completamente transparente, cuja imersão aumenta de maneira espetacular o ilusionismo do espectador? E quais são os riscos de instrumentalização das emoções decorrentes de tal ilusionismo, considerando que a tecnologia é desenvolvida por grandes grupos capitalistas ou empresas da indústria do *videogame*? Como propor alternativas qualitativas para evitar que essa nova tecnologia se torne um dispositivo de controle de seus usuários?¹²

Se as recentes mudanças tecnológicas têm impactos importantes sobre os modos de existência e a formação da subjetividade, um estudo mais apurado de novas tecnologias como a realidade virtual nos parece primordial para entendermos melhor seu funcionamento e podermos medir as relações de poder agindo através de tais dispositivos. Por um lado, as novas tecnologias possuem capacidade entorpecente e podem colocar-nos em uma atitude de passividade que evoca, segundo o crítico de arte e professor Jonathan Crary, o conceito de espetáculo de Debord (CRARY, 2016: 32); por outro lado, iniciativas singulares, tal como o filme *Cartas a Lumière*, conseguem empregar tal tecnologia no intuito de nos reconectar com o fantástico espetáculo de nossa realidade, ao revelar-nos um cotidiano que víamos sem enxergar¹³.

Nesse sentido, como poderíamos entender uma cena que nos coloca de frente com esses passageiros da Central e nos obriga, durante um longo momento, a olhar nos olhos deles? Em *Olhar no olho do outro* (2015), a psicanalista e jornalista Maria Rita

¹² Controle que Flusser evidencia: “Atualmente os aparelhos obedecem às decisões de seus proprietários e alienam a sociedade. Quem afirmar que não há intenção dos proprietários, por trás dos aparelhos, está sendo vítima dessa alienação e colabora objetivamente com os proprietários dos aparelhos.” (FLUSSER, 2011: 95).

¹³ Como descreve Crary, assistimos na contemporaneidade à “desintegração da capacidade humana de ver, em especial da habilidade de associar identificação visual a avaliações éticas e sociais. Com uma oferta infinita e perpetuamente disponível de solicitações e atrações, o 24/7 incapacita a visão, por meio de processos de homogeneização, redundância e aceleração. Apesar de afirmações em contrário, assistimos à diminuição das capacidades mentais e perceptivas em vez de sua expansão e modulação.” (CRARY, 2016: 43).



Kehl aponta para uma possível resposta. No artigo, Kehl defende a necessidade de se interessar e de olhar para os outros se quisermos viver juntos e de maneira igualitária na cidade. Ela argumenta que para viver juntos é necessário viver em cidades, portanto, viver na multidão e na “dependência do contato com pessoas que não escolhemos” (KEHL, 2015). Assim sendo, pergunta-se a autora, como suportar o excesso de contato com o outro? Ela analisa o medo de olhar para um rosto diferente como o medo de poder se reconhecer no mal do outro e, portanto, de ver nele um semelhante. Nas palavras da autora:

Andar nas ruas nos faz ver os outros de frente, de perto – às vezes, olho no olho. O que pode parecer clichê é, na verdade, condição de convívio: é necessário olhar nos olhos dos outros. (...) O rosto do outro nos diz respeito: não é possível ficar indiferente ao que ele comunica. Por isso alguns preferem baixar os olhos diante de um olhar de súplica, de ódio ou de dor: olhar nos olhos do outro é arriscado, você pode se enxergar nesse olhar. Por isso a vida nas ruas pode ser um antídoto contra a indiferença mortífera, que ignora o sofrimento do outro, repele tanto a semelhança quanto a alteridade. (KEHL, 2015)

Desse modo, *Cartas a Lumière* nos permite olhar nos olhos dos nossos semelhantes, nos convidando a encarar a realidade e a diversidade da população brasileira presente na famosa estação que liga o centro da cidade à sua periferia. Um olhar hoje mais do que nunca indispensável se quisermos habitar e ocupar o espaço da cidade de modo igualitário.

Referências bibliográficas

BAIO, Cesar. **Máquinas de imagem**: arte, tecnologia e pós-virtualidade. São Paulo: Annablume, 2015.

BELLOUR, Raymond. De um outro cinema. In: MACIEL, Katia (org). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contra capa, 2009.

BERNARDO, André. A cura do medo de voar pela realidade virtual. Vice, 13 abr. 2018. Disponível em: https://www.vice.com/pt_br/article/zmg8e8/a-cura-do-medo-de-voar. Acesso em: 22 jul. 2018.

BIOY CASARES, Adolfo. **A invenção de Morel**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

BOLTER, David Jay; GRUSIN, Richard. **Remediation**. Cambridge: MIT, 2000.

CAMBRICOLI, Fabiana. Universidades usam realidade virtual para tratar estresse pós-traumático. **Estadão**, 22 jul. 2017. Disponível em: <https://saude.estadao.com.br/noticias/geral,universidades-usam-realidade-virtual-para-tratar-estresse-pos-traumatico,70001900027>. Acesso em: 22 jul. 2018.



CARTAS a Lumière. De Fabiano Mixo. 2017. Instalação de vídeo panorâmica, com óculos de realidade virtual.

CRARY, Jonathan. **24/7 — Capitalismo tardio e os fins do sono**. São Paulo: Cosac Naify, 2016.

ELSAESSER, Thomas. O “retorno” do 3D: sobre algumas das lógicas e genealogias da imagem no século XXI. **Cadernos de história da ciência: imagem e ciência**, São Paulo, vol. 11, n.2, jul./dez. 2015.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Annablume, 2011.

FLUSSER, Vilém. **Nascimento de imagem nova**. Sem data. Disponível em: <http://www.flusserbrasil.com/art381.pdf>.

GUTIÉRREZ ALEA, Tomás. **Dialética do espectador**. São Paulo: Summus, 1984.

GRAU, Oliver. **Virtual art**: from illusion to immersion. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.

KEHL, Maria Rita. Olhar no olho do outro. **Piseagrama**, Belo Horizonte, n. 7, p. 22-31, 2015.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

ROSEN, Philip. **Change mummified**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001.

ROUSSELOT, Philippe. **La sagesse du chef-opérateur**. Paris: Jean-Claude Béhar Éditions, 2013.

SERIOUS Games. De Harun Farocki. 2009-10. Instalação em vídeo, 4 canais, colorido, sonorizado.

VIRILIO, Paul. **A máquina de visão**: do fotograma à videografia, holografia e infografia (computação eletrônica): a humanidade na ‘era da lógica paradoxal’. 2 ed. São Paulo: José Olympio, 2002.

WEIBEL, Peter; SHAW, Jeffreu. **Future cinema**: the cinematic imaginary after film. Karlsruhe: ZKM; Cambridge, MA: MIT Press, 2003.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 2012.

XAVIER, Ismail. O mito do cinema total. In: BAZIN, Andre. **O cinema**: ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.

Submetido em 30 de julho de 2019 / Aceito em 28 de agosto de 2019