

O dispositivo imersivo e a Imagem-experiência

Victa de Carvalho

Partimos da premissa de que a formulação e o papel do dispositivo nas experiências das artes ditas imersivas vêm sofrendo modificações, à medida que acentuam tensões entre o real e o simulacro e abrem caminho para novas subjetividades. Diante dessa perspectiva de análise, pensar sobre o dispositivo imersivo e a experiência constitui também um modo de pensar o estatuto da imagem e do observador na contemporaneidade.

Este artigo sugere a transformação de um modelo de dispositivo imersivo baseado no desejo de ilusão ou de reprodução do real, para um dispositivo capaz de miscigenar ilusão e realidade e de promover experiências da ordem do virtual, indicando novos modos de experimentar a imagem. Nosso foco de análise está sobre o que se dá na relação entre dispositivo e sujeito, tendo em vista um dispositivo que deve ser explorado e evidenciado através do que chamamos aqui de uma “imagem-experiência” que se dá na duração dos deslocamentos.

O termo “imersão” vem sendo amplamente utilizado por alguns teóricos da imagem para descrever uma situação em que o espectador experimenta um estado de ilusão capaz de provocar uma sensação de realidade, de presença à distância ou de telepresença.¹ A idéia de imersão como uma entrada em uma situação ilusória parece, hoje, perder espaço para outras conceituações mais complexas que levam em conta o recorrente discurso sobre a dissolução de fronteiras, tanto do ponto de vista físico quanto do ponto de vista do pensamento, característica marcante do contemporâneo.

A história dos dispositivos de imersão é longa e apresenta diferentes estratégias de inclusão e participação do observador numa trajetória que vai desde os panoramas até as CAVes² de realidade virtual. O interesse desta pesquisa não é de investigar demonstrações da aplicação de um potencial científico ou de celebrar experiências totalmente imersivas em que a ilusão de real seja de máxima semelhança, mas de pensar as questões apresentadas a partir de dispositivos imersivos produtores de subjetividade. Trata-se aqui de pensar a experiência imersiva contemporânea com as mídias eletrônicas e as chamadas Novas Mídias através da noção de dispositivo, tendo em vista a formação de novos modos de subjetividade.³

De modo geral, a imersão se define por uma experiência da ordem da ilusão, que tem como objetivo principal inserir o observador em um contexto previamente criado. Tais experiências são, segundo a lógica do dispositivo, previsíveis e programáveis já que o observador estaria em uma situação em que todas as

possibilidades teriam sido previamente elaboradas. No entanto, é preciso testar os limites do conceito de imersão na medida em que, hoje, inúmeras obras chamadas imersivas oferecem ao observador uma miscigenação de realidade e ilusão. Insistimos que a noção de imersão pode comportar também outras formulações na atualidade tendo em vista não apenas as transformações tecnológicas sofridas pelos dispositivos de imersão, mas também as transformações em relação à experiência do próprio observador com o mundo e com a tecnologia.

Partimos do pressuposto de que já não se trata da busca por uma “impressão de realidade” efetuada através de um dispositivo que se oculta como, por exemplo, o cinema, mas de compreender o dispositivo como algo a ser apresentado e explorado a partir de uma experiência, ao longo de uma *performance* individual ou coletiva. Nosso interesse se mantém nas atuais experiências em ambientes de realidade virtual, onde é possível questionar se o que está em jogo é ainda o desejo de uma reprodução da realidade através de um efeito de semelhança, ou a criação de propostas que misturem essas categorias de formas inéditas e criativas. Nesse caso, a difundida hipótese de um alargamento de real poderia ser entendida a partir da criação de realidades miscigenadas, nas quais a distinção entre o que é real e o que é artificial não é mais a distinção fundamental.

Cada vez mais, a ênfase no referente, isto é, na adequação entre a imagem e a representação, vem sendo substituída e as imagens se constituem como lugar da experiência. A tecnologia faz parte dos processos criativos e, com isso, vem ampliando o campo do visível, possibilitando novas relações espaço-temporais e novas modalidades visuais. Graças à sua natureza simbólica, as imagens de síntese possibilitam diversos tipos de mediações⁴ entre linguagens e representações sensíveis e acentuam tensões entre o material e o imaterial, entre o real e o simulacro, entre a natureza e o artifício. Elas nos permitem mergulhar numa virtualidade na qual as imagens fabricadas tornam-se híbridas e transitórias e somos forçados a redimensionar valores estéticos em vista não do reconhecimento, mas de novos modos de ser.

De acordo com o teórico Jean-Louis Baudry, dispositivos imersivos como os panoramas e o cinema, além de modularem as imagens, modulam também a experiência do observador. Em seu texto “Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base”, Baudry denuncia a falsa neutralidade dos aparelhos ópticos e a ideologia embutida no aparelho de base cinematográfico, que fazem dele a encarnação de um sujeito ideal. O autor nos chama a atenção para o efeito-cinema⁵ produzido pelo dispositivo. O espectador está sujeitado por um dispositivo oculto, portanto, sabe como deve receber as imagens que lhe são apresentadas e tem seu lugar definido.

Ao contrário do dispositivo cinema convencional, os dispositivos imersivos contemporâneos tornam-se cada vez mais evidentes e são apresentados como o lugar da *performance*, como o que deve ser explorado, o lugar das relações que vão possibilitar a obra. O artista contemporâneo cria um contexto para que algo possa acontecer, uma situação para uma *performance*. Nesse contexto, configura-se um observador que é responsável não só pela própria geração das imagens, mas também pela experiência nessas imagens. É uma experiência efetuada na relação entre o sujeito e o dispositivo, a qual não existe fora do dispositivo, nem antes, nem depois.

É importante ressaltar que o dispositivo não corresponde apenas a um sistema técnico, ele propõe estratégias, produz efeitos, direciona e estrutura as experiências, apresenta diferentes instâncias enunciativas e figurativas e tem múltiplas entradas. Para pensar o dispositivo imersivo contemporâneo, é preciso percebê-lo como o que deve ser evidenciado e explorado através de uma imagem-experiência que vai constituir a obra em si. Trata-se de uma experiência que se dá na interação sempre parcial do observador, ou seja, a obra perde sua materialidade e torna-se o próprio processo.

O DISPOSITIVO E A ARTE

A questão sobre o dispositivo vem sendo amplamente discutida por pesquisadores não apenas das artes visuais, mas também da sociologia, antropologia, psicologia. O pensamento sobre o dispositivo tem origem no estruturalismo francês, baseado na idéia de que todas as relações entre sujeito e mundo são feitas com e no dispositivo, através da linguagem. Mas são as reflexões de Foucault que expandem o conceito de dispositivo em múltiplas dimensões, tornando-o determinante nas relações entre visibilidade e subjetividade. Para o autor, é a prisão o dispositivo por excelência, que, sujeitando os corpos, produz subjetividades de acordo com cada formação histórica.

O dispositivo não é constituído apenas por uma parte técnica ou por uma arquitetura, mas por um regime de fazer ver e de fazer falar. É composto por curvas de enunciação e de visibilidade e não há como escapar de suas lógicas de saber e poder. Os estudos de Foucault marcam a subjetividade moderna a partir do modelo de prisão criado por Jeremy Bentham no século XVIII, o panóptico. No entanto, tal processo de produção de subjetividade jamais esteve restrito à prisão. Foucault usa o modelo panóptico como um modelo teórico a ser aplicado em diversas instituições modernas através das estratégias de confinamento e disciplina.

A pertinência desse recuo a uma história filosófica do conceito de dispositivo se dá, aqui, por conta “da relação entre elementos heterogêneos que

produzem no corpo social um certo efeito de subjetivação” (Parente, 2006:1). Recorrer ao pós-estruturalismo nos parece uma opção estratégica para escapar não apenas das dicotomias ainda resultantes do pensamento metafísico, como também para nos afastarmos de qualquer hierarquia no campo das análises estruturais.

Compreender o dispositivo como mecanismo de construção de realidade cria uma situação complexa que aqui não poderia ser analisada sob a égide do real e do falso, do sujeito e do objeto, caso contrário, estaríamos considerando que algo pudesse existir fora de um dispositivo. A idéia de uma experiência de realidade pura e livre de linhas de força, livre de estratégias, fora do dispositivo, nos remete a uma improdutivo nostalgia em relação a um real livre das mediações. O que nos parece interessante na análise de Foucault para pensar as experiências do dispositivo é exatamente a impossibilidade de pensá-las fora desse contexto.

Mas o dispositivo é um campo de forças que também comporta linhas de fuga, fraturas, sendo essas suas formas de resistência. É o pensamento de Deleuze em relação aos processos de subjetivação que radicalizam essa operação de resistência e apontam para outras possibilidades que escapam aos condicionamentos do dispositivo foucaultiano. O dispositivo em Deleuze é atravessado pelas curvas de visibilidade e pelas curvas de enunciação, como “máquinas de fazer ver e de fazer falar” (Deleuze, 1996:84), pelas linhas de força, e por linhas de subjetivação que superam as linhas de força. Superar as linhas de força significa, neste contexto, uma dobra da linha sobre si mesma capaz de produzir novas subjetividades.

Este superar da linha de forças é o que acontece quando esta se recurva, se torna sinuosa, quando se enterra e se torna subterrânea, ou antes, quando uma força, em vez de entrar em relação linear com uma outra força, se volta para si mesma, actua sobre si mesma e afecta-se a si mesma. Esta dimensão do ‘Si Próprio’ (*Soi*) não é de maneira nenhuma uma determinação preexistente que se possa encontrar já acabada. Pois também uma linha de subjetivação é um processo, uma produção de subjetividade num dispositivo: ela está para se fazer, na medida em que o dispositivo o deixe ou torne possível. (*ibidem*:86-87)

Nos últimos anos, a noção de dispositivo vem se tornando cada vez mais freqüente no campo das artes visuais: fotografia, cinema e vídeo, tendo em vista uma concepção do dispositivo que não se limita a uma dimensão técnica, mas também a dimensões estéticas, discursivas e arquitetônicas, capazes de produzir novas subjetividades. Sem dúvida, é preciso levar em conta seus aspectos históricos se quisermos compreender as transformações sofridas pelos dispositivos de produção de imagem. (Parente, 2006:2).

Historicamente, é possível identificar, a partir dos anos 1960, um grande interesse da arte pelo desocultamento do dispositivo, ou seja, por tornar o dispositivo evidente para ser percorrido e testado, mantendo o foco na experiência do observador com a obra. As experiências da vídeo-arte constituem um campo fértil no qual a questão do dispositivo é fundamental e a experiência é apresentada como a essência da obra. A desmaterialização da obra em prol de um processo que convoca o observador de diferentes maneiras assegurou e radicalizou novos papéis para o observador. O observador é convidado a participar, a sentir, a experimentar, a percorrer a obra e a produzir seu sentido. Não mais uma tentativa de ter a experiência da obra, mas de ver a própria obra como uma experiência.

Os dispositivos imersivos contemporâneos serão analisados como condição de possibilidade de uma experiência que comporta o novo, como linha de fuga. Sem dúvida, tais dispositivos propuseram um importante deslocamento no modo como percebemos e lidamos com as imagens. Se, antes, a imersão parecia apontar para funções de reconhecimento, propondo assim a sensação de presença, hoje, as imagens produzidas por esses ambientes tornam-se o próprio lugar de uma experiência que aponta para novos modos de ser e de estar no mundo.

A IMAGEM-EXPERIÊNCIA

Trata-se de atribuir à imagem o estatuto de acontecimento a partir da temporalização da obra. A imagem torna-se o lugar de uma experiência que é da ordem da virtualidade. Chamamos aqui de imagem-experiência a experiência que se dá através do próprio dispositivo, mas que não está nem no dispositivo, nem na imagem, nem no observador e sim nessa interrelação. A imagem-experiência corresponde a essa possibilidade de produção e de interferência do participante com e na obra, sendo o dispositivo a sua condição de possibilidade.

A exploração e a experimentação tornam-se modos de perceber a obra, convidando o observador a uma experiência que se produz necessariamente no tempo a partir de uma duração. A obra está no tempo, é uma experiência da ordem do virtual, se pensamos o virtual como o que se opõe aos ideais de verdade. Tendo em vista uma concepção do dispositivo que permite dissolver “(...)oposições que, em muitas situações, não apenas paralisam nossos pensamentos – linguagem e percepção, discursivo e afetivo, sujeito e objeto, arte e tecnologia, pré e pós-cinema – como criam falsas oposições” (Parente, 2006:10), fugimos das dicotomias e nos aproximamos das miscigenações e das coexistências, sendo essa a operação que parece estar na base da experiência imersiva contemporânea.

É preciso esclarecer a confusão em torno do conceito de virtual, à

medida que ele vem sendo empregado pelo senso comum como o que está ausente, o que é ilusório. A virtualidade, de acordo com Deleuze, estaria em oposição ao atual e não ao real e nela estariam todas as possibilidades, incluindo aquelas ainda não previstas.

Com efeito, para atualizar-se, o virtual não pode proceder por limitação, mas deve criar suas próprias linhas de atualização em atos positivos. A razão disso é simples: ao passo que o real é à imagem e à semelhança do possível que ele realiza, o atual, ao contrário, não se assemelha à virtualidade que ele encarna (Deleuze, 1992:78).

Em *Imagem-tempo*, Gilles Deleuze vê no cinema uma apresentação direta do tempo. O autor nos apresenta uma imagem correspondente a um pequeno circuito cristalino, o menor possível entre atual e virtual constituindo um ponto de indiscernibilidade. O circuito cristalino possibilita imagens que podem ser ao mesmo tempo virtuais e atuais, em que, para cada imagem atual, existiria uma imagem virtual que a ela corresponderia, como um duplo ou um reflexo. Deleuze institui a imagem-cristal,⁶ bifacial, a um só tempo atual e virtual.

A indiscernibilidade do real e do imaginário, ou do presente e do passado, do atual e do virtual, não se produz, portanto, de modo algum, na cabeça ou no espírito, mas é o caráter objetivo de certas imagens existentes, duplas por natureza (Deleuze, 2005:89).

A confusão entre real e imaginário seria um erro comum nessa leitura, pois a imagem-cristal tem duas faces que não se confundem. A indiscernibilidade constitui uma ilusão objetiva que não suprime a distinção das duas faces, mas torna impossível designar seus papéis. São imagens mútuas, duplas por natureza, coalescentes.

A resposta para esta ambigüidade da imagem estaria, para Bergson, no abismo do tempo. Mas é de um tempo que se desdobra a cada instante em presente e passado, ou que desdobra o presente em duas direções: uma se lançando ao futuro e a outra caindo no passado, que o autor nos fala. De um tempo que não é cronológico, mas cindido, simultâneo. Em Bergson, o tempo não está em nosso interior como somos levados comumente a pensar, ao contrário, ele é a interioridade na qual estamos. O tempo é a condição de possibilidade da produção do novo.

É na leitura de Bergson que Deleuze busca a concepção de um tempo puro, como duração, como Memória. O passado aqui não sucede o presente que ele não é mais, ele coexiste com o presente que ele foi. “O presente é a imagem atual, e seu passado contemporâneo é a imagem virtual, a imagem-especular”. (Deleuze, 2005:99). Trata-se de uma imagem presente e passada, ainda presente e, ao mesmo tempo, já passada.

Na concepção deleuziana, o cinema seria capaz dessa apresentação direta do tempo, principalmente o cinema do pós-guerra, capaz de potencializar a crise da imagem-ação, através do afrouxamento dos vínculos sensório-motores. O cinema de vidente apresentava o tempo puro a partir da recusa a uma reação imediata, a quebra da lógica ação-reação predominante no cinema hollywoodiano, privilegiando os tempos mortos e os espaços vazios.

Deleuze nos apresenta um novo regime de imagens, um regime cristalino no qual o par virtual/real se constitui como uma nova maneira de pensar que nos faz questionar os ideais de verdade. “O virtual não se opõe ao real, mas sim aos ideais de verdade que são a mais pura ficção.” (Parente, 2006:11). É, portanto, o tempo o operador dessa crise da verdade, e é também no tempo que se dá a experiência.

É evidente que a imagem é sempre uma experiência, não existe arte sem a experiência do sensível. Trata-se aqui de pensar o que se dá quando a imagem torna-se o lugar de uma experiência no tempo, quando a experiência da obra importa mais do que a obra em si e quando o dispositivo se coloca em evidência e funciona como um ativador capaz de suscitar acontecimentos. Por um lado, a imagem nunca se torna objeto, nunca se fixa, e por outro, o sujeito está sempre em processo.

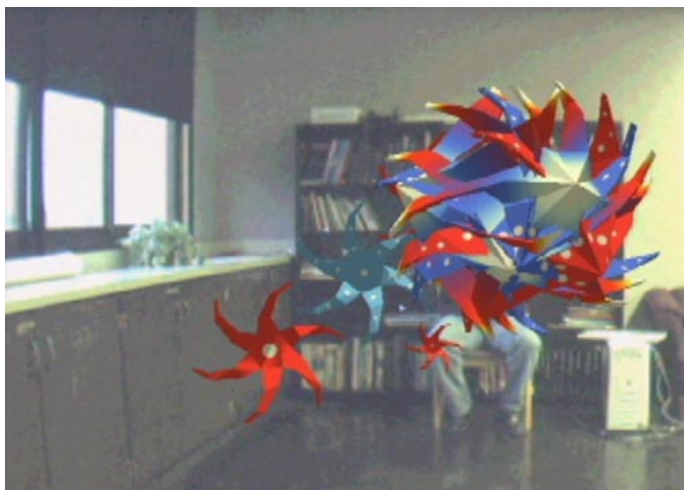
A proposta aqui é pensar a imagem-experiência como um circuito cristalino, um ponto de indiscernibilidade, virtual e atual ao mesmo tempo, capaz de fazer coexistir realidades impossíveis. A imagem-experiência é também um operador do tempo, e nesse processo, é capaz de apresentar o novo.

Se a imagem-experiência convoca a presença de um corpo sensório-motor, é preciso deixar claro que essa interação não se limita ao manuseio das interfaces no sentido de apenas transitar pelas possibilidades em uma relação estímulo-resposta. Nesse caso o participante seria apenas um operador de programas buscando efeitos diferenciados de acordo com uma lógica predeterminada pelo dispositivo. Ao contrário, é na fuga dessa lógica que as obras parecem se concentrar. Cada experiência é uma atualização parcial produzida por determinadas ações capazes de gerar condições específicas através de combinações que geram possibilidades imprevistas. O dispositivo aqui é apenas um ativador de singularidades, de acontecimentos, mas não garante a obra, já que a obra é a experiência sempre nova de cada observador.

OBRAS ABERTAS

*Coexistence*⁷ é uma obra da artista Rebecca Allen, de 2001, que tem como característica principal a experiência a partir de imagens da ordem do invisível. Usando um capacete de realidade virtual com uma pequena câmera acoplada, o participante pode ver não apenas a realidade, mas também objetos tridimensionais

gerados por computador que aparecem integrados ao mesmo espaço. Tais objetos gerados por programas de computador passam a fazer parte da mesma realidade visual compartilhada pelos personagens reais. Cada participante recebe também um pequeno mecanismo manual no formato de um canudo, na verdade um sensor de respiração que vai criar as formas computadorizadas. À medida que o participante respira no sensor, sua respiração vai modificar e jogar no espaço as formas virtuais geradas pelos algoritmos. Do outro lado, seu parceiro vai fazer a mesma coisa, dando início a uma espécie de jogo de formas animadas. Outros visitantes da instalação podem visualizar toda a cena a partir de um monitor localizado próximo à obra, coletivizando assim a experiência.



Coexistence, 2001.

A obra de Rebecca Allen enfatiza a experiência numa realidade miscigenada, atual e virtual ao mesmo tempo. A tecnologia usada amplia o campo do real ao tornar visíveis experiências sensíveis que não são da ordem do visível. A dinâmica da obra possibilita conexões incomuns entre os sentidos, ou mesmo inexistentes sem as tecnologias utilizadas. Afastamo-nos das invisibilidades modernas ligadas a mundos infinitamente grandes ou pequenos, muito rápidos ou muito lentos, invisíveis por conta de uma limitação óptica, para experimentarmos imagens de outra natureza.

Em *Coexistence*, nada garante a obra. É preciso interagir para que a obra aconteça. A interatividade vem sendo apontada como uma das principais características da arte contemporânea. Mas é preciso lembrar que a questão da interatividade em si não foi apontada pela primeira vez pela cultura digital. No passado,

diversos teóricos já haviam anunciado que a atividade receptiva do espectador sempre constitui, de alguma forma, um ato de criação, tendo em vista as diferentes possibilidades de interpretação da mesma obra por diversos espectadores. O fato é que, a partir das décadas de 1960 e 1970, esse observador vem sendo cada vez mais solicitado e vem ganhando cada vez mais autonomia, até o ponto de ser também responsável pela existência da obra. A disponibilidade de inúmeros possíveis em estado potencial ou virtual necessita do trabalho desse novo espectador para realizar a obra, através de uma relação que convoca não apenas a mente, mas também o corpo.

Na instalação *Place-Ruhr*,⁸ de 2000, Jeffrey Shaw apresenta uma situação em que o observador pode explorar um ambiente tridimensional em diferentes lugares e assistir a diferentes eventos. A partir de uma plataforma giratória, o observador pode interagir com a projeção que é feita em uma tela circular. Na paisagem do vale do Ruhr existem 11 cilindros que atualizam regiões específicas da área, ou seja, o observador pode navegar na imagem e escolher ou não entrar em alguns desses cilindros. Uma vez dentro, a imagem torna-se uma *performance* cinematográfica que preenche a tela de projeção e apresenta uma situação previamente filmada como um evento imersivo. Esses pequenos filmes têm aproximadamente um minuto de duração e se repetem em *loop* ao mesmo tempo em que outros eventos em outros cilindros também são iniciados e se repetem.

Na plataforma, existe uma coluna com uma câmera que controla o movimento do observador na cena virtual ao mesmo tempo em que gira a plataforma e a imagem projetada na tela circular. A instalação apresenta ainda um microfone que capta qualquer som que o observador faça e, a partir dele, cria sentenças virtuais na projeção. As projeções desses textos duram cinco minutos e então desaparecem da cena. De acordo com o próprio Jeffrey Shaw, essas imagens constituem um traço e uma memória transitória do observador ali presente.



Place-Ruhr, 2000.

Place-Ruhr é uma instalação que permite relações e experiências produzidas de acordo com as escolhas ao longo da exploração do observador. Cada participante torna-se um narrador único a partir das imagens apresentadas, cada um terá produzido e visto uma narrativa diferente, já que as cenas todas se desenvolvem ao mesmo tempo em todos os cilindros. São realidades paradoxais e indiscerníveis, fora de uma lógica temporal linear e sucessiva. Cada experiência é única e envolve uma temporalidade cindida e simultânea.

Sem dúvida, a instalação que autoriza a experiência é uma característica fundamental da obra. As chamadas “obras em situação” acentuam a questão a respeito da duração da experiência que se constrói progressivamente a partir de agenciamentos múltiplos, de um trabalho da memória e de previsões. “Ela é uma obra aberta por excelência no sentido em que se presta a uma infinidade de interpretações (...) e cada uma de suas atualizações implica na variação” (Duguet, 2002:19)

Muitos dos chamados trabalhos imersivos, hoje, utilizam tecnologias que oferecem imagens tridimensionais para convidar o espectador a entrar de fato na história, ao invés de assisti-la como no cinema. Por um lado, já não se trata da busca por uma “impressão de realidade”, produzida por um dispositivo que se oculta, mas de compreender o dispositivo como algo a ser explorado, a partir de uma experiência efetuada na duração dos deslocamentos. Por outro lado, podemos nos perguntar o que está em jogo quando o desejo de indistinção entre percepção e representação deixa lugar para o de criação de híbridos nos quais essas prerrogativas não façam sentido.

É recorrente, em diversas narrativas dos anos 1990, o discurso fundamentado na quebra ontológica de paradigma a partir das técnicas de realidade virtual, anunciando a obsolescência dos corpos e a libertação das mentes para a imersão no ciberespaço. Pensar a imersão como uma entrada na ilusão supõe uma dualidade, um verdadeiro e um falso, um real e uma representação. Talvez seja mais proveitoso fugir da dicotomia cartesiana e pensar em coexistências de algumas possibilidades antes impensadas.

A difusão de dispositivos imersivos que utilizam tecnologias de realidade virtual vem inserindo nas narrativas contemporâneas os conceitos de alargamento da esfera do visível e de aumento de realidade. Tal alargamento no campo das possibilidades visuais não pode ser confundido com a experiência moderna de visibilidade, que a partir de próteses como a luneta e o microscópio permitiram a visualização de mundos invisíveis a olho nu. O alargamento de real a que nos referimos na contemporaneidade é da ordem das visibilidades não visuais, isto é, da capacidade de tornar visíveis experiências sensíveis de outra natureza.

Essa idéia está intimamente ligada ao aumento de realidade das experiências visuais. A partir das experiências imersivas em ambientes virtuais, diluímos as fronteiras entre representação e referente ao ponto de não ser mais necessário pensar essas diferenças.

Pois o prisioneiro não está mais restrito à imobilidade e à contemplação passiva; enriquecido de próteses que lhe proporcionam habitar um espaço multifacetado e um presente de alcance planetário, torna-se ele mesmo um interagente, tomando parte eficaz na produção da encenação que testemunha; reciprocamente, o fundo da caverna e a imagem ao ar livre se equivalem, coexistem, coalescem (Oliveira, 2005: 124).

Possivelmente estamos vivendo a substituição de um regime de atenção como modelo contemplativo para uma condição processual a partir de experiências heterogêneas. Ambientes/instalações recusam a concentração num único objeto para considerarem as relações entre vários elementos e, assim, a solicitação de uma atenção fragmentada, incessante e não-linear. Nas instalações imersivas apresentadas, o que está em jogo não é mais apenas o desejo de presença como nos panoramas ou museus de cera ou no cinema, mas a possibilidade de interferir nessa mais-realidade apresentada, e vivenciar imagens como o próprio lugar das experiências.

VICTA DE CARVALHO é doutoranda em Comunicação da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO/UFRJ) e colaboradora do Laboratório de Fotografia e Imagem Digital da Central de Produção Multimídia da ECO/UFRJ.

NOTAS

1 A telepresença é definida por Eduardo Kac a partir de uma concepção robótica: “controle à distância de um robô não autônomo em um lugar distante” (Kac, 1996:1, tradução do autor).

2 Uma CAVE é uma realidade virtual tecnologicamente desenvolvida pelos pioneiros em arte digital Tom DiFanti e Dan Sandin do Centro de Visualização Eletrônica da Universidade de Illinois, Chicago. “Na tentativa de escapar das restrições dos capacetes 3D, eles inventaram a CAVE, que projeta imagens 3D polarizadas em todas as superfícies de um cubo ao redor dos visitantes e o imerge em som 3D” (Wilson, 2002:707, tradução do autor).

3 Deleuze fala em processos de subjetivação como linhas de fuga que escapam aos saberes e poderes. “um processo de subjetivação, isto é, uma produção de um modo de existência, não pode se confundir com um sujeito, a menos que se destitua este de toda interioridade e mesmo de toda a identidade” (Deleuze, 1992:123)

4 Segundo Bruno Latour, há uma diferença fundamental entre mediadores e intermediários. Enquanto os intermediários respondem pela diminuição da distância entre sujeitos e objetos previamente determinados, a mediação é um trabalho inventivo (1994).

5 Jean Louis-Baudry (s.d.) aponta para um estado de sujeito produzido pelo dispositivo cinematográfico como consequência do efeito-cinema.

6 Para Deleuze “O próprio circuito é uma troca: a imagem especular é virtual em relação à personagem atual que o espelho capta, mas é atual no espelho que nada mais deixa ao personagem além de uma mera virtualidade, repelindo-a para o extra-campo” (2005:89)

7 Disponível em <http://rebeccaallen.com/v1/work/work.php?isInteract=1&wNR=5&wLimit=0>.

8 Disponível em <http://www.medienkunstnetz.de/works/place-ruhr/images/1/>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAUDRY, Jean Louis. Le Dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité in: *L'Effet Cinema. Colletion ÇAcinema*. Paris, s.d.
- _____. Cinema: efeitos Ideológicos produzidos pelo aparelho de base in XAVIER, Ismail (org). *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 2003.
- CRARY, Jonathan. *The Techniques of the Observer*. Cambridge: MIT Press, 1990.
- DELEUZE, Gilles. O que é o dispositivo? In: O Mistério de Ariana. Lisboa: Passagens, 1996.
- _____. Os Estratos ou formações históricas: o visível e o enunciável in: _____. Foucault. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- _____. *A Imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- _____. *Conversações*. Rio de Janeiro: Ed.34, 1992.
- DUGUET, Anne-Marie. *Déjouer L'image: creations életroniques et numériques*. France: Éditions Jacqueline Chambon, 2002.
- KAC, Eduardo. Ornitorrinco and Rara Avis: Telepresence Art on the Internet in: *Leonardo*. vol. 29, n. 5, 1996, pp. 389-400. Disponível em: <<http://www.ekac.org>>.
- FERRAZ, Maria Cristina Franco. Tecnologias, memória e esquecimento: da modernidade à contemporaneidade in: *Revista Famecos*. Rio Grande do Sul, vol. 1, n. 27, 2005.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir*. Petrópolis: Vozes, 1997.
- GRAU, Oliver. *Virtual Art: from illusion to immersion*. Cambridge: MIT Press, 2003.
- LATOUR, Bruno. *Jamais fomos modernos*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.
- LEVY, Tatiana Salem. *A Experiência do Fora: Blanchot, Foucault e Deleuze*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2003.
- OLIVEIRA, Luiz Alberto. Virtualidades reais in: ADAUTO, Novaes (org). *Muito além do Espetáculo*. São Paulo: Senac, 2005.

PARENTE, André; MACIEL, Kátia. Cinema em Trânsito in: Daniela Bousso. (org.). *Hiper, relações eletro-digitais*. Porto Alegre: Santander Cultural, 2004

_____. “Enredando o pensamento: redes de transformação e subjetividade” in: _____. *Tramas da Rede*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

WEIBEL, Peter(org). *Future Cinema*. Cambridge: MIT Press, 2004.

WILSON, Stephen. The Virtual Reality World as Metaphor in: *Information Arts: intersections of art, science and technology*. Cambridge: MIT Press, 2002.