

# A Imersão Televisiva e o Retorno da Imagem Estereoscópica

## Television Immersion and the Return of the Stereoscopic Image

### Felipe de Castro Muanis

Doutor em Comunicação Social pela UFMG e professor visitante no Institut für Medienwissenschaft da Ruhr-Universität Bochum, Alemanha, licenciado do Departamento de Cinema e Vídeo da Universidade Federal Fluminense. Professor do PPGCOM-UFF, coordena o ENTELAS: grupo de pesquisa em televisão, teoria, imagem e recepção. Atua na área de televisão e mídias digitais e é autor do livro *Audiovisual e Mundialização: televisão e cinema* (Alameda, 2014).

**Email:** muanis@mac.com

**SUBMETIDO EM:** 29/06/2015

**ACEITO EM:** 29/03/2015

## PERSPECTIVAS

### RESUMO

A televisão muda a cada dia suas tecnologias, permitindo novas visualidades e formas de espetatorialidade. Tais mudanças reposicionam a televisão no campo dos estudos da imagem, o que demanda um olhar atento e constante, até mesmo para entender as limitações dessas inovações, se elas podem ser boas ou prejudiciais para o processo comunicativo que a define. Com base em textos de Oliver Grau, Jonathan Crary, Michel Chion, Arlindo Machado e André Bazin, pretende-se neste artigo analisar os potenciais de imersão da imagem televisiva, aproximando-a do estereoscópio e da hipertelevisão.

**PALAVRAS-CHAVE:** Estereoscopia; Representação; Imersão.

### ABSTRACT

Television has been changing its technology each day, allowing for new visualities and new forms of spectatoriality. Such changes reallocate television in the field of image studies. Consequently, there is a need for a more discerning and constant observation, in order to understand the limitations of those innovations, and to identify whether they can be good or harmful to the communicative process that defines it. From articles by Oliver Grau, Jonathan Crary, Michel Chion, Arlindo Machado and André Bazin as background, this paper intends to analyze the immersion potentials of the television image, approaching it to the stereoscopy and hypertelevision.

**KEYWORDS:** Stereoscopy; Representation; Immersion.

[...] sua<sup>1</sup> imaginação identifica a ideia cinematográfica como uma representação íntegra e total da realidade, está interessada na restituição de uma ilusão perfeita do mundo exterior com o som, a cor e o relevo.

André Bazin

## Introdução

**D**e acordo com André Bazin em *Qu'est-ce que le cinéma*, Potoniée sustentava que não foi a fotografia, mas a estereoscopia<sup>2</sup> que motivou os inventores em busca da imagem em movimento. Isso era o que faltava àquelas imagens que pareciam saltar em diferentes planos de profundidade, proporcionadas pela visão mediada por um aparelho de visão binocular. Para Bazin, com o florescimento dos meios imagéticos e sonoros a partir do século XIX, na invenção do cinema surge também o mito do realismo integral, ou seja, “de uma recriação do mundo à sua imagem, uma imagem sobre a qual não pesaria a hipoteca da liberdade de interpretação do artista nem da irreversibilidade do tempo” (2001, p. 37). É ainda nesse contexto, conforme lembra Arlindo Machado, que surgem as primeiras experiências imersivas no cinema, como o Cinerama, o Sensorama e o Expanded Cinema (2007, p. 167). Nelas se buscava a imersão do espectador na imagem, proporcionando, de certa maneira, um enevoamento dos limites entre tela e espectador, de modo que este se sentisse no interior daquela outra realidade apresentada diante dele.

Com o surgimento da televisão, iniciou-se uma disputa com o cinema, que até hoje se mantém, na busca de uma singularidade por parte de ambos para se diferenciarem um do outro. Ainda que buscasse dispor das mesmas possibilidades, a televisão nunca suplantou a capacidade imersiva, mesmo que incompleta, do cinema, proporcionada pelo próprio dispositivo e inovações: a sala escura, o som e a tela panorâmica, o Imax e agora o cinema 4D. A imersão sempre foi, segundo Machado (2007, p. 164), uma pretensão da sala escura, em busca do que André Bazin chamou de o mito do cinema total. Contudo, assim como o cinema, a televisão caminha para suplantar essa última barreira e se tornar uma experiência cada vez mais imersiva, não se limitando apenas a perseguir as estratégias do cinema, mas que, de certa maneira, busca trazer as próprias particularidades de seu meio para o público experimentar novas modalidades de imersão, ainda que deslocadas das propostas imersivas mais comuns.

Com a televisão 3D, a computação gráfica – que permite a construção de novas realidades, cenários e movimentos de câmera, a maior qualidade e acessibilidade aos novos aparatos de som e imagem, além do diferencial proporcionado pelo *zapping midiático* – a hipertelevisão se insere em um lugar diferenciado como espaço de imersão de seu espectador. Estaria, assim, a televisão construindo, de fato, conforme as ideias de Bazin, um realismo integral ou mesmo o que poderia vir a ser uma televisão total?

## 2. Imersão: imagens, sons e sensações

Ao discutir os desdobramentos técnicos e históricos que levaram ao surgimento da arte virtual e da videoarte, Oliver Grau aponta a imersão como uma de suas características essenciais, na qual haveria sempre o distanciamento do senso crítico concomitante a um maior envolvimento com relação ao que se vê (2005, p. 30). Em outras

<sup>1</sup> Bazin se refere aos precursores do cinema.

<sup>2</sup> O estereoscópio é um aparelho de visão binocular inventado em 1838 que gera duas imagens quase semelhantes do mesmo objeto e cria a ilusão de profundidade e de terceira dimensão.

palavras, há um deslocamento do espectador em um processo de crescente diegese, em que ele se aproxima muito da realidade alternativa proposta pela representação, afastando-se de leituras que se relacionam com a forma e o ambiente onde experimenta a imagem – seja uma sala de cinema, uma exposição ou uma sala de televisão. Desse modo, as experiências autorreferentes e metalinguísticas parecem se limitar nesse espectro.

Em se tratando das imagens, entre os séculos V e XIV, as figuras ocuparam um espaço planar na pintura, ganhando profundidade no final da Idade Média até o século XIX. De acordo com Jonathan Crary em seu livro *Técnicas do observador*, herdamos do século XIX um “modelo bifurcado de visualidade” (2012, p. 13), em que, de um lado, um pequeno número de artistas tentava radicalizar um novo modo de ver e de significar, enquanto outros, menos avançados e mais habituais, eram tributários de uma estrutura mais realista, proveniente do século XV. As mudanças mais importantes ocorreram no início do século XIX e, segundo o autor, aconteceram nas margens de uma organização hegemônica do visual que ganha grande impulso no século XX, com o advento da fotografia, do cinema e da televisão. Crary argumenta, ainda, que o cinema e a televisão continuam a utilizar a perspectiva renascentista, ou seja, esses veículos, para o autor, ainda trabalham no registro de sua imagem bidimensional. Contudo, algumas modificações recentes nas tecnologias da televisão talvez ofereçam novas perspectivas para essa discussão.

Talvez tenha sido a *pop art* do século XX que concretizou espaços imersivos por meio das instalações de arte e dos *happenings*, na qual seu espectador entrava na obra, muitas vezes em uma experiência sensorial que envolvia cenografia, imagem, som e sensações diversas. Além dos *happenings*, outros caminhos são as crescentes possibilidades da videoarte e, depois, a realidade virtual, esta última mais comum em simuladores, parques de diversões ou em jogos que proporcionam um descolamento da realidade vivida para uma realidade alternativa. De acordo com Grau:

A maioria das realidades virtuais vivenciadas de forma quase total veda hermeticamente a percepção das impressões visuais externas do observador, atrai sua atenção com objetos plásticos, expande perspectivas de espaço real no espaço de ilusão, observa a correspondência de cores e escala e, como o panorama, faz uso de efeitos de luz indireta para que a imagem apareça como a fonte do real. A intenção é instalar um mundo artificial que proporcione ao espaço imagético uma totalidade ou, pelo menos, que preencha todo o campo de visão do espectador (Grau, 2007, p. 30).

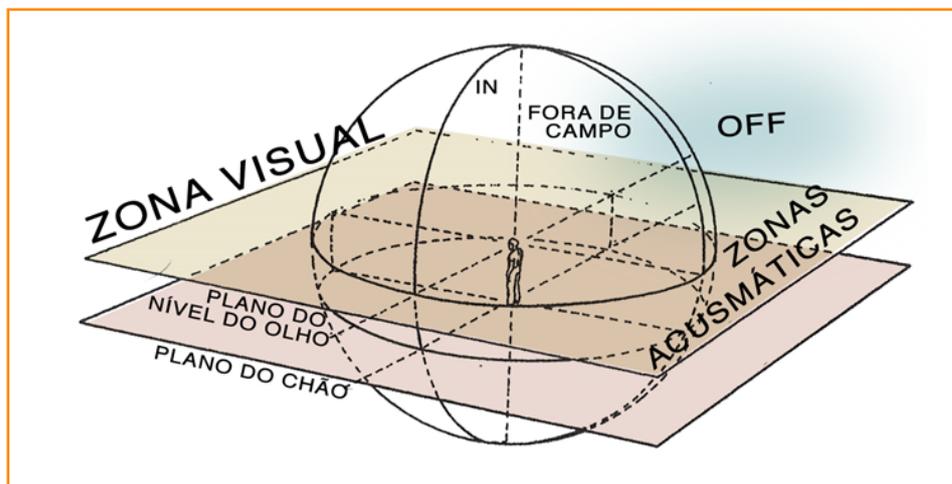
Grau direciona sua pesquisa para a “função representativa e a constituição de presença” (2007, p. 31) como os principais polos de significado da imagem que contemplam possibilidades imersivas. Para o autor, o teatro tradicional, o cinema e a televisão não proporcionariam a imersão por tornarem evidente, pela própria organização de seu dispositivo de recepção, o limite entre o espectador e a representação, já que não permitem que este extrapole seus próprios sentidos. De fato, o limite da tela, da boca de cena ou a simples visão da plateia, à frente ou ao lado, interrompe o espectador no que poderíamos chamar de um realismo integral, para usar um termo de André Bazin. É necessário, portanto, para Grau, que o espectador tenha a sensação mais intensa de participação na imagem, adaptando seus próprios sentidos, deslocando-se para dentro da representação. De acordo com o autor, “o projeto mais ambicioso pretende apelar não somente para os olhos, mas também para todos os sentidos, de modo que a impressão de estar de fato em um mundo artificial seja completa” (Grau, 2007, p. 32).

Ainda assim o cinema também começa a reduzir a distância entre o espectador e a representação, tomando como pressuposto as definições de imersão propostas por Grau. Mais comum em parques como a Disney, mas já com salas especiais em funcionamento, o cinema 4D busca a ampliação dessas sensações e a aproximação do conceito de imersão, em que outras sensações – como vento, luzes, respingos, odores, movimento, vibração da cadeira do espectador sincronizada com a imagem, e mais de outras 20 sensações distintas – complementam o som *surround* e a imagem 3D.

Para exemplificar o processo imersivo, Grau reproduz um desenho de John Boone, *Spherical field of vision*, no qual, dentro de uma esfera dividida por linhas horizontais que representam o nível do chão e o nível do olhar, um homem se situa no centro, circundado pelas diferentes possibilidades de estímulos externos que capturam suas sensações para um processo imersivo de realidade alternativa. As sensações devem, assim, bombardear e envolver completamente esse homem, para que ele se sinta organicamente dentro da representação.

Além das sensações e das imagens, o som teria um papel fundamental na criação desse ambiente imersivo, que ocorre de duas maneiras: em primeiro lugar, compõe a própria estrutura audiovisual, baseada na montagem, minimizando o corte das imagens e criando uma sensação de unidade para o espectador, tal como no cinema; em segundo, de maneira técnica, a partir do momento em que deixa de ser mono para o estéreo e o *surround*, com o posicionamento de caixas em posições diferentes para favorecer um ambiente imersivo. Ambas as estratégias favorecem a diegese, que pode ser lida como o espaço da esfera – o que estiver fora dela quebra o contrato com o espectador e o transporta novamente para sua própria realidade.

Não à toa que, de modo semelhante ao diagrama de Oliver Grau, Michel Chion também utiliza uma estrutura circular, apontando para a posição do homem no centro, a fim de discutir as diferentes direções e posições do som em relação ao observador e à imagem no audiovisual. Nesse círculo, frente ao centro, percebe-se o campo visual do indivíduo e, atrás dele, o fora de campo e o *off*, que compõem as zonas acusmáticas, isto é, as zonas em que o observador percebe o áudio vindo de diversos lugares, que estão fora de seu campo de visão e não acompanham as imagens. Dessa maneira, pensando os espaços imersivos, apenas o *off* aparece como um som não natural, que comprometeria um envolvimento mais próximo do espectador com a realidade alternativa. De fato, se fundíssemos os diagramas de Grau e Chion (Figura 1), o *off* se restringiria aos produtos audiovisuais e ficaria fora da esfera, mas ainda na parte de trás, compondo o espaço acusmático. Ele não se enquadra sempre em estruturas imersivas de *happenings* e da realidade virtual, pois o espectador poderia retornar para um movimento antidiagético, funcionando, talvez, em um processo imersivo; como, por exemplo, o telefone que toca em casa quando se está dormindo e o áudio entra primeiro no sonho para criar uma instabilidade na realidade, provocando, em seguida, o despertar. Assim, o *off* seria um artifício delicado para favorecer uma imersão mais contundente, dependendo, portanto, de como se insere na lógica narrativa da representação.



**Figura 1:** Fusão do diagrama de Oliver Grau e Michel Chion

Com base em Chion, podemos pensar que o espectador do audiovisual está cada vez mais no centro do círculo de som, que separa as zonas acusmáticas (o *off* e o som fora de quadro) das zonas visualizadas (o som da imagem), mais o som ambiente, o som interno, o som no ar (sons eletrônicos sobre ondas), a música de fossa (não diegética) ou da tela (diegética), potencializado pela qualidade crescente dos equipamentos de som das salas de exibição nos cinemas e mesmo nos *home theaters* caseiros (Chion, 2005, p. 65-71).

Da mesma maneira em que o *off* é um elemento estranho à audição natural que compõe o cotidiano das pessoas, seria a própria gramática audiovisual, com fragmentação de planos, enquadramentos e cortes, bem como a trilha sonora, elementos que atrapalhariam a imersão? Será que planos-sequência e gerais, apenas com o som ambiente junto às falas eventuais, teriam um potencial maior de imersão? Ainda que esta seja uma discussão complexa, que deve ser tratada de maneira mais minuciosa, posteriormente, em outro trabalho, pode-se considerar preliminarmente que são tipos distintos de imersão. Talvez um deles busque simular com mais fidelidade a percepção audiovisual natural do homem, enquanto o outro pode e deve explorar não apenas as já conhecidas e tradicionais estruturas gramaticais, mas também proporcionar novas visualidades. Ambos possibilitam a imersão, ainda que de maneiras diferentes, o que ressalta o espaço imersivo como o espaço preferencial de explorar distintas visualidades – tal qual o cinema e a televisão.

## 2. Televisão e imersão

A televisão, de fato, nunca teve como característica a imersão, mas é importante apontar uma série de mudanças, em suas particularidades técnicas e formais, que demonstram caminhos possíveis nessa direção. A hipótese é de que, em função das novas tecnologias, que levam a novos registros de visualidade, a televisão já esteja rompendo com os limites da perspectiva renascentista e ganhando ferramentas que, em breve, poderão permitir até o envolvimento sensorial do espectador e o caminhar para uma visualidade imersiva, apesar das argumentações negativas a esse respeito por Grau e Crary.

Nesse sentido, pode-se fazer um desdobramento das possibilidades de imersão da televisão, complementando e adaptando para seu meio os parâmetros apresentados por Grau. A televisão se aproximaria da imersão na representação por meio de

dois caminhos: o primeiro, pelas suas possibilidades técnicas de imagem e som, e o segundo, pela possibilidade de conteúdo proporcionada pelo *zapping midiático*. O último aponta para o deslizamento entre suportes, como o computador, os celulares e os *tablets*, favorecendo uma experiência mais completa do conteúdo televisivo, potencializando os discursos terciários da televisão no momento da exibição do programa, bem como a criação de um ecossistema midiático que permite a imersão no conteúdo. Ainda que de ordem diferente do conceito de imersão defendido por Oliver Grau, inserir o conteúdo na discussão de imersão nada mais é do que demonstrar que o movimento para dentro da representação acontece de diferentes maneiras e de diversos níveis, o que denota uma demanda natural do espectador em penetrar o quanto for possível na representação, no seu conteúdo, na imagem e no som. De qualquer maneira, essas possibilidades distintas de imersão na televisão a levam também para um caminho aparentemente mais individualista e menos comunitário, o que, em última instância, é justamente o diferencial da televisão.

Quanto às possibilidades técnicas de imagem e som, os equipamentos que permitem que o som da televisão seja valorizado nas casas estão cada vez mais acessíveis e frequentes. Possibilitam, desse modo, um desenho de som que envolve o espectador tanto quando este está referencializado à imagem que é exibida na tela, quanto o som que vem de fora de quadro, das zonas acústicas, proveniente de caixas espalhadas lateralmente e atrás do espectador. Essa estrutura reproduz, ainda que em pequena escala, a organização sonora das salas de cinema e reforça a validade do diagrama de Grau-Chion. Por outro lado, no decorrer do tempo, a imagem televisiva ganhou cor, definição, aumentou de tamanho e passou a ser de terceira dimensão, tudo também cada vez mais acessível, popularizando-se cada vez mais.

A mudança também ocorre no âmbito da produção das imagens veiculadas na TV. Conforme afirmou Caldwell, desde o início da década de 1980, com o advento das estações gráficas, o refinamento da computação gráfica favoreceu a televisualidade. Tais possibilidades proporcionaram que o espectador entrasse em espaços antes improváveis e passasse a acompanhar movimentos de câmera impossíveis se realizados em *live-action*, como fica claro nas vinhetas institucionais das emissoras.<sup>3</sup> Portanto, em movimentos aparentemente complementares, a imagem saltou para fora do aparelho, e aquela produzida pelas emissoras levou o espectador para dentro dele – ou, pelo menos, o aproximou mais, apresentando pontos de vista atípicos que, ao dialogar com o visível ou o fora de quadro, simulam, ainda que de maneira rudimentar, a entrada do espectador na representação. Essa imagem o aproxima de uma visualidade na televisão, ainda que de uma forma bastante limitada, ou seja, de suas condições de uma realidade virtual. Contudo, ambas têm o mesmo potencial de desenvolver e ampliar o repertório sógnico do espectador, como afirma Tânia Fraga:

Imerso no campo sensorial predefinido pelo artista, o indivíduo que o experimenta pode criar novos conjuntos de relações significantes. Ele amplia assim o mundo imaginativo que passa a compartilhar. Tem ele, também, a oportunidade de aumentar o seu acervo visual, de desenvolver e organizar o seu raciocínio lógico e analógico e de exercitar a sua criatividade e a sua sensorialidade. Este indivíduo pode mesmo aumentar o potencial de suas múltiplas inteligências, ampliando a sua consciência sógnica (Fraga, 1997, p. 123).

Ainda que timidamente, quando estivermos mais próximos da realidade virtual po-

<sup>3</sup> Ver MUANIS, Felipe. *As metaimagens na televisão contemporânea: as vinhetas da Rede Globo e MTV*. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2010.

deremos voltar às condições mencionadas anteriormente por Grau que possibilitam a imersão: a sensorialidade e a necessidade de um apagamento do espaço físico entre o espectador e a representação que favoreceriam a quebra da diegese. No caso da televisão, seria necessário “apagar” a imagem da sala e do próprio limite da imagem, enquadrado por sua tela. No cinema, de certa maneira, a tela grande, o ambiente controlado e escuro, e o fato de os óculos para filmes em 3D terem protetores laterais que impedem a visão periférica diminuem a visão do que está entre o observador e a imagem, favorecendo a diegese e possibilitando uma sensação de maior imersão no filme. A televisão chega a um caminho semelhante. Já existem óculos em alta definição em 3D que a substituem e simulam uma tela Imax bem diante dos olhos e quase sem bordas de imagem<sup>4</sup>. Esse recurso é, de certo modo, um retorno à imagem estereoscópica e já é um grande passo para a possibilidade imersiva da televisão, rompendo de vez com o argumento de Crary de que esta não teria abandonado a perspectiva renascentista, mas que falta ainda agregar as outras possibilidades sensoriais demandadas por Grau, o que parece ser uma questão de tempo e popularização. De acordo com Arlindo Machado:

Ao contrário da perspectiva renascentista, que implicava um espaço homogêneo e contínuo, a imagem estereoscópica dispõe um campo constituído de elementos desunificados e simplesmente agregados. [...]

Para Crary, a imagem estereoscópica tem também algo de obscuro, no sentido literal do termo. Ao contrário da separação física entre observador e objeto da visão que marcava a experiência da *câmara obscura*, o estereoscópio as aproxima de forma radical. O próprio funcionamento do estereoscópio depende de uma proximidade máxima entre o olho e a imagem, sem nenhuma mediação entre eles (Machado, 2007, p. 180).

Ou seja, mais do que uma inovação técnica, a televisão que se transforma em óculos 3D é um retorno ao estereoscópio, à visão binocular e à essência do que despertou a curiosidade por criar a imagem em movimento. Assim como outras características técnicas pelas quais a imagem televisiva passou, o retorno ao estereoscópio demonstra que a busca pela imersão na imagem é um caminho natural dos meios audiovisuais e que só deve aumentar no decorrer do tempo, possivelmente agregando alternativas sensoriais. Esses óculos, que de fato se tornam uma televisão-estereoscópio, ilustram bem as novas possibilidades de ampliação da consciência sígnica, aumentando o acervo visual, conforme a citação anterior de Tânia Fraga. É possível que com mais tempo de pesquisas, os óculos 3D permitam que o espectador gire a cabeça para cima, para baixo e para os lados, em um ângulo aberto de até 270 graus, e possa, dessa maneira, preencher sua visão periférica e parte de seu campo acusmático com imagens. Seria o sonho antigo de poder preencher de imagens o que Chion chama de *o fora de campo ativo*, ou seja, o espaço acusmático passível de ser visto com uma simples virada de cabeça do espectador.<sup>5</sup> Desse modo, sons provenientes do campo acusmático chamariam a atenção do espectador, que, com a nova ferramenta, levaria seu olhar para o espaço fora de quadro, reenquadrando e dando imagem ao som, proporcionando assim uma nova visualidade e, talvez, aumentando a sensação de realismo integral. O fato de a imagem obedecer ao movimento do espectador já não é algo muito distante, tendo em vista todas as possibilidades interativas baseadas na captação dos movimentos do jogador que se move diante da tela da televisão atual, interferindo na imagem<sup>6</sup>.

<sup>4</sup> A Sony lançou, em 2011, o Sony 3D Oled Headset HMZ T1. O vídeo promocional do produto está disponível em: <[www.youtube.com/watch?v=UVQ9ALik\\_Hw](http://www.youtube.com/watch?v=UVQ9ALik_Hw)>. Acesso em: 12 out. 2012.

<sup>5</sup> Tais inovações tecnológicas trariam mudanças substanciais à gramática audiovisual clássica, interferindo nos enquadramentos e na montagem tanto de filmes quanto de programas de televisão.

<sup>6</sup> A tecnologia do Kinect já é comercializada e utilizada em videogames de diferentes plataformas.

Em função das inovações técnicas, os meios audiovisuais estão em constante processo de mudança e transformação, aparentemente para buscar seu anseio de origem, que é a imersão na representação. A questão que se impõe, no momento em que houver o retorno da imagem estereoscópica e da imersão na representação, é se será possível chegar a uma televisão total, fazendo aqui uma transposição do conceito do cinema criado por Bazin para a televisão.

### 3. Imersão em contradições

Mitchell afirma que vivemos um momento paradoxal, em que o cinema e a TV assumem importantes papéis no estudo da imagem e em que a tecnologia do vídeo desenvolve novas formas e potencialidades visuais. É importante, portanto, considerar o cinema, a televisão e atentar para seus aparatos técnicos em constante e rápida transformação, que induzem novas percepções não apenas dos meios, mas da imagem, das novas visibilidades e, conseqüentemente, de novas espectralidades.

No caso das discussões propostas até aqui, o objetivo foi mostrar como a televisão, a despeito de certa incredulidade de autores como Jonathan Crary e Oliver Grau, pode não estar tão limitada à imagem bidimensional renascentista e, dessa maneira, propiciar uma imagem cada vez mais imersiva.

Grau considera, na introdução de seu livro, que a televisão está de fora das possibilidades imersivas por causa do seu quadro definido, ou seja, da limitação da imagem pelos próprios limites físicos do aparelho. Ele sequer aponta, no capítulo final "Perspectivas", para uma possibilidade imersiva também na televisão, apesar de reconhecer a constante e sistemática transformação tecnológica pelos quais passam os meios imagéticos. Jonathan Crary parece concordar com essas transformações e defende que muitas das questões sobre a imagem são de "natureza histórica". Ou seja, "estão havendo mutações na natureza da visualidade, que formas ou modos estão sendo deixados para trás?" (Crary, 2012, p. 2). Para o autor, há uma ruptura entre os modelos de visão renascentista e clássico com relação ao observador:

No início do século XIX, a ruptura com os modelos clássicos de visão foi muito mais do que uma simples mudança na aparência das imagens e das obras de arte, ou nas convenções de representação. Ao contrário, ela foi inseparável de uma vasta reorganização do conhecimento e das práticas sociais que, de inúmeras maneiras, modificaram as capacidades produtivas, cognitivas e desajustadas do sujeito humano. (Crary, 2012, p. 13)

Cinema e televisão, nesse sentido, continuam a se organizar e se modificar, transformando as capacidades produtivas e cognitivas de seu espectador. O caminho que a televisão tem percorrido, em sua história, do *broadcast* para o *narrowcast* e para o *webcast*<sup>7</sup>, tem-na levado para lados aparentemente contraditórios. A televisão nasceu como uma experiência coletiva e vem se tornando, por um lado, mais individualista a partir da proliferação dos canais segmentados e dos vídeos sob demanda. Contudo, por outro lado, reforça sua grade e seu aspecto comunitário, com as novas tecnologias digitais e o zapping midiático, reforçado por espectadores que utilizam a internet e as redes sociais para produzir os discursos terciários em grande volume e durante a própria transmissão. Ao analisar, entretanto, o caminho pelo qual a imagem televisiva deve seguir, com os óculos que devolvem e aprofundam as possibilidades do este-

<sup>7</sup> Para mais detalhes sobre o conceito de webcast, ver FIHEY-JAUD, Hélène. Évolution d'un média: naissance d'une troisième génération de télévision. *Médiation & Information: Télévision: l'apart de l'art*. Paris: L'Harmattan, n. 16, p. 187-2002.

reoscópio, a televisão reforça também um aspecto de individualidade, como demonstra, por exemplo, o próprio vídeo promocional da empresa que a fabrica, em que o espectador aparece solitário, deitado e absorto em seu aparelho, como se estivesse sonhando ou experimentando um transe. Dessa forma, é como se a imersão no conteúdo levasse a televisão a uma experiência mais coletiva, enquanto suas novas possibilidades de imagem e som, aqui exemplificadas, levassem seu espectador a uma imersão na representação, mas afastando-o, ao menos, de uma experiência coletiva na sala de exibição e nos espaços dos discursos terciários nas redes sociais. É plausível que, em breve, a tecnologia poderá permitir até mesmo que o espectador, com seus óculos, veja a pessoa que está ao seu lado, compartilhando do programa, dentro da realidade virtual proposta pela representação, quando vira o rosto para fora do campo ativo. A televisão aproxima-se, assim, da realidade virtual e da imersão, com todos os riscos de perder o que mais a fortalece: a ideia de propor um imaginário coletivo. De fato, de acordo com Derrick Kerckhove, aparentemente, realidade virtual e televisão são opostos já que

Assim como ela é praticada hoje, a RV [realidade virtual] lembra mais o fliperama que a TV. Nós a encontramos nos bares e nos halls de exposição. Não é isso que muda a vida. Mas, no dia em que a realidade virtual tiver invadido os lares como a televisão, ela já terá mudado as bases de nossa psicologia, de nossa vida social e política e, certamente, de nossa economia. Desde o aparecimento da televisão, nosso imaginário interno cessou de se exteriorizar. Ora, se ainda se pode culpar a televisão de ter substituído nosso imaginário privado por um imaginário coletivo, isso não é verdadeiro para as multimídias interativas e realidades virtuais que colocam um imaginário objetivo ao alcance de nossas manipulações. Nas telas da hiper e multimídias, a combinatória plurissensorial que naturalmente nosso cérebro pratica para constituir suas imagens tornou-se possível fora do próprio cérebro (Kerckhove, 1997, p. 50).

Então, podemos falar de dois tipos de imersão na televisão: o primeiro, conteudístico, em um ecossistema midiático, hipertelevisivo, dando-se no texto, no conteúdo do programa, favorecido pelas potencialidades do *zapping* midiático e estimulando a experiência coletiva. Quanto ao outro, é focado em imagens, sons e sensações, centro maior deste texto (que tem como uma das fontes teóricas a pesquisa de Oliver Grau), permitindo um envolvimento do espectador por meio de estímulos, aproximando-o de uma realidade alternativa, imersiva, e fazendo com que ele entre na representação exibida na tela. Contudo, esta, pelas próprias demandas aqui apontadas que definem a imersão, tende a dialogar com um espectador mais solitário, reforçando seu aspecto individual.

#### 4. Considerações finais

Tais características revelam como o momento atual da hipertelevisão aprofunda o caráter imersivo da televisão, em que ela se equipara às possibilidades imersivas do cinema, mas passando a ter novos diferenciais além daqueles que já lhe conferiam identidade própria como meio. Nesse contexto, ela se torna mais complexa e até supera o cinema em recursos, por meio da transmissão ao vivo, da grade, da interatividade, do controle remoto, da possibilidade de interferir na exibição a partir da instantaneidade dos seus discursos terciários, compartilhando comunitariamente as experiências conteudísticas, ao mesmo tempo que se tem o movimento, aparentemente contrário, de ser uma experiência imersiva imagética solitária e não conjunta.

Essa aparente contradição pode ser sua maior dificuldade, já que a televisão é uma

mídia coletiva em função da grade e que, a despeito de seu epitáfio, já escrito por muitos, permanece com grande vitalidade. Nesse sentido, apesar dos ganhos com relação ao aumento de suas possibilidades audiovisuais e sensoriais, a imersão na televisão pode ser até mesmo prejudicial para o que se considera sua grande virtude, que é, especialmente, o seu poder comunitário. Ou seja, não é só o possível fim da grade, mas a característica de imersão da televisão que poderia, em tese, enfraquecer sua característica intrínseca: a coletividade. E isso ocorre em dois níveis: no primeiro, da própria coletividade, proporcionada pela grade e pela dificuldade em efetivar seus discursos terciários; no segundo, do espaço coletivo nos próprios espaços de recepção, já que a total imersão oferece um potencial similar à de uma realidade virtual, o que não facilitaria às pessoas a assistirem TV juntas.

Repete-se, por fim, a pergunta do início deste texto. Se eliminássemos a distância entre a tela e o espectador, adaptando o que Bazin escreveu ao refletir sobre o cinema, poderíamos chegar a uma televisão total? Talvez uma condição para que isso aconteça seja de que a televisão enfrente um desafio difícil: conciliar o potencial de imersão com a força da grade e da comunicação coletiva de seus textos terciários.

### Referências bibliográficas

- BAZIN, André. **¿Qué es el cine?**. Madri: Rialp, 2001.
- CHION, Michel. **L'audio-vision: son et image au cinéma**. Lassay-le-Château: Armand Colin, 2005.
- CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- DE KERCKHOVE, Derrick. **A realidade virtual pode mudar a vida?**. In: DOMINGUES, Diana. A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Unesp, 1997.
- GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: Unesp, 2005.
- FRAGA, Tânia. **Simulações estereoscópicas interativas**. In: DOMINGUES, Diana. A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Unesp, 1997.
- KERBER. **Sony lança o óculos 3D imersivo HMZ-T1**. Adrenaline, 1o set 2011. Disponível em: <<http://adrenaline.uol.com.br/tecnologia/noticias/9676/sony-lanca-o-oculos-3d-imersivo-hmz-t1.html>>. Acesso em: 22 set. 2012.
- MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.
- MIRANDA, André. **Uma quarta dimensão para o cinema: Multiplex com tecnologia 4D começam a ganhar força na indústria audiovisual e chegam ainda este ano ao Brasil**. Jornal O Globo, Rio de Janeiro, p. 4, 25 mar. 2012. Segundo Caderno.
- MITCHELL, W. J. T. **Picture theory**. Chicago: University of Chicago, 1995.
- MUANIS, Felipe. **O caminho do olhar: entre as pinturas e as vinhetas de televisão**. Significação, São Paulo: USP, n. 35, p. 109-128, 2011.
- \_\_\_\_\_. **O tempo morto da hipertelevisão**. In: XXI ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS. Anais... Juiz de Fora: UFJF, 2012.