



GEMINIS

[ABORDAGENS MULTIPLATAFORMAS]

GEMINIS

O OLHAR E A CONTRA-PERSPECTIVA

ALEXANDRE DAVI BORGES

*Professor de Comunicação e Fotografia da Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC), RS. Doutorando no Programas de Pós-Graduação em Comunicação e Informação (PPGCom) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), RS.
E-mail: adaviborges@gmail.com*

SUELY FRAGOSO

*Professora dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação e Informação (PPGCom) e em Design (PGDesign) e do Curso de Design Visual da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), RS. Bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq.
E-mail: suelyfragoso@gmail.com*

RESUMO

Tendo como base as significações construídas pelas diferentes modalidades do olhar, propomos neste trabalho a noção de contra-perspectiva. A perspectiva - e, com ela, a imersão visual - diz respeito ao alinhamento entre os pontos de vista do observador teórico e daquele que efetivamente olha para a imagem. A contra-perspectiva, por sua vez, corresponde à visão daqueles que, sendo eles mesmos parte da imagem, simbolicamente olham para quem os vê. Após a descrição e discussão dessa construção espacial e suas características, discutimos brevemente o caso particular dos autorretratos e sugerimos possibilidades para pesquisas futuras.

Palavras-chave: ponto de vista, perspectiva, espaço

ABSTRACT

Based on the meanings built by different types of sight, we propose the idea of counter-perspective. Perspective - and visual immersion - is related to the alignment of the points of view of the theoretical observer and of the one who effectively looks at the image. Counter-perspective corresponds to the vision of those that, being themselves part of the image; symbolically look at those who see them. After describing and discussing this spatial construction and its characteristics, we discuss the case of self-portraits and suggest further possibilities for future studies.

Keywords: point of view, perspective, space

1 INTRODUÇÃO

Apresentamos neste trabalho a ideia de contra-perspectiva e, como sua decorrência direta, a existência de modalidades de experiência imersiva que se dão na direção inversa àquela em que o tema é normalmente abordado. Como a proposta vai contra alguns pressupostos que já se encontram um tanto consolidados, optamos por ancorar a discussão nas variantes expressivas de uma tecnologia de representação visual cuja presença é pouco frequente nas discussões sobre imersão: a fotografia. Essa opção nos permitiu concentrar a discussão nos aspectos relativos à visualidade e, ao mesmo tempo, evitar as questões relativas aos encadeamentos temporais e as formas narrativas que lhes são próprias. Consideramos, neste texto, que a fotografia é, a princípio, estática, e que, assim sendo, as narrativas que ela estabelece desenvolvem-se no espaço, não no tempo. Entretanto, em nome da clareza e, sobretudo, da fidelidade em relação às considerações que trazemos da literatura sobre imersão, em algumas ocasiões consideramos mais apropriado trazer para o texto outras técnicas e tecnologias mais comumente referidas, como é o caso do cinema e dos *games*.

2 IMERSÃO

Inicialmente cabe apontar o entendimento do conceito de imersão em sua forma mais generalizada e também mais objetiva, justamente para, ao problematizá-lo, propor a ideia central da contra-perspectiva. Entre as definições mais conhecidas encontra-se a de Janet Murray (1998, p.98), que traz do sentido mais literal da imersão na água a ideia de sensação de estar totalmente mergulhado em outra realidade, que absorve nossa atenção e toma conta do nosso aparato perceptivo. Em seu famoso exemplo do *Holodeck*¹, Murray aponta para todos os elementos aos quais se atribui a capacidade de criar experiências imersivas: a narrativa, a multisensorialidade e a interatividade.

¹ O *Holodeck* é uma mídia narrativa multissensorial que aparece em episódios da série de ficção *Jornada nas Estrelas*, criada por Gene Roddenberry e iniciada na década de 1960.

O poder imersivo da narrativa foi trabalhado em diferentes meios, por exemplo, na literatura, sob a forma de ‘suspensão de descrença’, ou no cinema, como uma forma de ‘sonhar acordado’ (respectivamente em Coleridge e Metz, conforme Fragoso, 2013). As técnicas que buscam o envolvimento multissensorial têm uma longa história, que passa pelo uso de recursos olfativos e táteis como estratégias cenográficas teatrais e se materializa tecnologicamente em diversos dispositivos, o mais famoso dos quais o *Sensorama*, dos anos 1960 (Fragoso, 2002). Finalmente, a interatividade foi a grande novidade que trouxe o tema de volta ao centro das atenções, aparentemente atenuando as demandas do acordo de espectador que condicionava a experiência imersiva nos meios ‘passivos’ (Metz, 1982). Isso se deve ao fato de que a interatividade, que é própria dos meios digitais, permite interferir sobre os dois outros condicionantes da imersão: a narrativa e a experiência sensorial. O exemplo utilizado por Murray é particularmente ilustrativo: em sua interação com o *Holodeck*, a comandante da *Enterprise* altera a narrativa afetando seu desenvolvimento pelo que diz ou os modos como age, mas também experimenta o mundo ficcional ao ser abraçada por um dos personagens, ou sentir o gosto de uma bebida.

Em meio à trajetória dos dispositivos e estratégias de imersão multissensorial, as telas prevaleceram como suportes privilegiados da enunciação audiovisual. Desde as grandes pinturas até o IMAX, passando pelas múltiplas proporções e dimensões das tantas telas que nos circundam nos dias de hoje, a história da imagem fala da importância da representação em superfícies planas. Em sua atual variedade de tamanhos e materialidades, as telas desempenham um papel fundamental na multiplicidade espacial da paisagem contemporânea, povoada de imagens bidimensionais, enunciadas em telas de pintura e de celulares; telas de televisão e de porta-retratos digitais ou, ainda, em superfícies mais tradicionais, mas nem por isso menos frequentes, como o papel fotográfico ou a página impressa. De acordo com Nikos Salingaros (1999), a informação a partir da qual construímos nossa percepção da espacialidade advém das superfícies que nos circundam (nos exemplos do autor as fachadas dos prédios, o pavimento das ruas, por exemplo, mas também, acrescentamos os outdoors, os cartazes, etc.). De modo semelhante, consideramos que é prioritariamente a partir do olhar (prioritariamente, e não exclusivamente) que passamos a nos relacionar substancialmente com o espaço à nossa volta. Assim, é na relação entre o olhar e as superfícies que a ele se oferecem que se constitui, de forma muito intuitiva e seminal, a nossa experiência espacial. Por isso mesmo, nossa relação com os mundos representados nas muitas telas das mídias audiovisuais constitui uma forma de imersão, o que pode ser compreendido a partir da metáfora do espelho - e de seu atravessamento. Como nos aponta Arlindo Machado:

Atravessar o espelho tem um sentido mágico na nossa cultura. O espelho é justamente o lugar onde vivem as imagens, essas entidades virtuais que “imitam” gestos e comportamentos das criaturas de nosso mundo, mas cuja existência é puramente luminosa. Atravessar o espelho significa, portanto, entrar dentro da imagem, existir como pura possibilidade dentro de um mundo virtual, um mundo sem espessura, sem densidade, onde, em princípio, tudo é possível. (MACHADO, 2007, p. 163)

A semelhança entre os limites impostos pela superfície do espelho e pela planura da tela ajuda a compreender alguns pressupostos que se ocultam por trás da ideia de imersão. Como bem lembra Arlindo Machado, Jacques Lacan também recorreu à metáfora do espelho para explicar o processo através do qual passamos a reconhecer a nós como sujeitos, separados da mãe e, por extensão, de tudo que nos é *outro* (Lacan, 1949). Uma dissociação de mesmo tipo está implícita na ideia de imersão, pois a ilusão de estar em outro espaço e tempo depende da aceitação de uma separação cartesiana entre o sujeito e o mundo. Em outras palavras, para aceitarmos a viabilidade da imersão é preciso aceitar, antes, que o mundo e as coisas do mundo nos são exteriores. Só assim podemos nos identificar como subjetividades que são essencialmente imateriais e, por isso mesmo, podem experimentar a representação - o outro lado da tela - do mesmo modo como vivenciam o mundo físico.

Entretanto, nossa convicção pessoal vai em outra direção, mais afinada com a perspectiva fenomenológica, segundo a qual não estamos *dentro* do mundo, nem o mundo está *lá fora*, separado de nós. Para Martin Heidegger (2001), o entendimento do mundo é essencialmente um entendimento de como nos situamos nele, de modo que nossa existência no mundo configura o modo como o compreendemos. Por decorrência, “[o] mundo é inseparável do sujeito, mas de um sujeito que não é senão projeto do mundo, e o sujeito é inseparável do mundo, mas de um mundo que ele mesmo projeta” (Merleau-Ponty, 2006, p 576). Essa indivisibilidade implica que o sujeito não está *contido* no mundo, nem *faz parte* do mundo como um corpo que *abriga* uma consciência. Nossos corpos são, também eles, nossas consciências - e portanto não podem ser deixados para trás durante uma experiência imersiva. Nasce aí, de certa forma, a origem da proposição da contra-perspectiva, como um movimento não para passar, cognitivamente, para ‘o lado de lá’; mas para identificar-se e compartilhar um espaço que é inaugurado pela intersecção entre o olhar que se dirige à imagem e o(s) olhar(es) que, de dentro dela, também olham para quem olha para elas. Um espaço, portanto, que pertence aos dois lados do plano da representação ou, para voltar à metáfora anterior, aos dois lados do espelho.

Dissemos que seria apenas na vigência de um conhecimento de mundo

baseado na dualidade cartesiana entre o sujeito e o mundo, a consciência imaterial e as coisas materiais, que a imersão nas representações poderia acontecer. Nesse sentido, acreditamos que a imersão depende de um conjunto de concessões, que seriam aquelas que autores anteriores tentaram descrever com expressões como “suspensão de descrença” (Coleridge, 2004), “criação de crença” (Murray, 1998) e “acordo de espectador” (Metz, 1982). Todas essas proposições dizem respeito, justamente, a deixar de lado possíveis percepções e compreensões anti-cartesianas, intuitivas ou racionalizadas, que trariam à tona questões de outra natureza comprometendo a experiência imersiva. Porém, essa proximidade entre a ideia de imersão e o cartesianismo não nos obriga a descartar a perspectiva fenomenológica - na verdade, é apenas devido a ela que podemos nos aventurar a discutir a imersão em outros termos que não os de experiências narrativas, multissensoriais e/ou interativas, como é de praxe (Murray, 1982; Machado, 2007).

A ideia da contra-perspectiva trata do reverso da imersão nas representações das imagens tecnologicamente produzidas, cuja profusão domina a paisagem contemporânea, caracterizando-as como elementos indissociáveis de nossa existência e experiência *no* mundo e de nosso conhecimento *sobre* o mundo. Na medida em que os espaços físicos confundem-se e complexificam-se com as representações enunciadas nas telas com as quais nos relacionamos no dia-a-dia, faz cada vez menos sentido tentar separar nossas experiências sensório-cognitivas em termos da materialidade das coisas do mundo *versus* a imaterialidade das imagens. Ou seja: as imagens enunciadas nas telas evidenciam a complexidade das relações espaciais estabelecidas entre nossos corpos, as coisas materiais e as coisas imateriais. Com isso, elas nos propõem novas compreensões do mundo e de nós mesmos. Diante da espacialidade assim instituída e do caráter inaugural da ideia de contra-perspectiva - ou pelo menos de alguns dos seus aspectos -, optamos por restringir nossas considerações, na medida do possível, ao caso das imagens fotográficas e estáticas, enunciadas em telas planas. Ainda com essa restrição, no entanto, a questão rapidamente se expande, mesmo porque as enunciações nas telas não independem dos esforços de intersecção que procuram aproximar o observador e a produção simbólica que a ele se oferece, sobretudo no que diz respeito à multissensorialidade. Quer dizer: a relação que temos com a planura das telas (desde as telas de pintura, do cinema, da TV e, mais recentemente, dos monitores) parece ter muita ligação com o “contato” visual que engendramos sobre estas superfícies - porém, o contato físico entre olho e tela também vem sendo transformado, pelas técnicas relativas à interatividade (como na experiência de controle visual dos *games*) e pela incorporação de novos sentidos (tátil, olfativo, sonoro). Neste texto, entretanto, o que nos interessa não

são as estratégias tecnológicas, mas as questões cognitivas, as aproximações e reflexões propostas pela transformação do entendimento do próprio olhar através da tela.

Para tratar disso, consideramos inicialmente modalidades de 'envolvimento visual' propostas pelas estratégias que direcionam o olhar para as telas, às quais designamos tentativamente: olhar *perpendicular*; olhar *oblíquo*; olhar *paralelo* e olhar *sobreposto*. Somam-se a esses, pela via da interatividade, a *incrustação*. Tendo apresentado esse conjunto de noções, passamos à proposição central deste trabalho, a *contra-perspectiva* e, finalmente, a um exercício de aplicação dessa ideia, voltado para os retratos fotográficos.

3 OLHARES

Os nossos olhares, contatos tão próximos e objetivos com as coisas do mundo que vivemos (e somos) são representados midiaticamente pelos pontos de vista tomados pelas câmeras. As relações espaciais que constroem esses olhares mediados são importantes para as significações propostas pelas imagens.

3.1 O OLHAR PERPENDICULAR

Estamos chamando de *olhar perpendicular* aquele em que a localização da câmera situa o observador em um ângulo de aproximadamente 90º em relação ao eixo da cena. As imagens assim constituídas correspondem à famosa metáfora da pintura como uma janela por meio da qual se vê a cena retratada (Alberti e da Vinci *apud* Fragoso, 2005, p. 24), bem como da 'quarta parede', desaparecida ou invisível, que carrega de imparcialidade o ponto de vista do espectador de teatro². Muito já foi dito sobre esse tipo de construção transparente como uma estratégia cultural de imediação, conforme proposta por Bolter e Grusin (1999). Para o nosso trabalho, é importante notar também que essa ilusão de um plano transparente metafórico através do qual se vê a pintura ou o teatro não é apenas uma estratégia de produção de realismo, mas também uma demarcação do limite entre o que é interno e o que é externo à representação, ou seja, entre a imagem e seu observador. O olhar perpendicular posiciona o observador fora da imagem, o que, de certa forma, o isenta de qualquer posicionamento (diegético ou emotivo) em relação aos elementos e acontecimentos da cena. Essa imparcialidade já dá claros sinais do *acordo de imediação* (Bolter e Grusin, 1999) que se estabelece entre o observador e a enunciação. Ao adotarmos este ponto de vista, antes do que qualquer outro sentimento, propõe-se

2 O uso dessa expressão no âmbito do teatro remonta ao século XVIII e sua origem é geralmente atribuída a Denis Diderot.

que nós não estamos ali (ou não somos percebidos) e, portanto, a mediação também não está ali. Essa imparcialidade, agregada ao *voyeurismo* promovido por tal modo de olhar, já dá claros sinais do *acordo de imediação* que se estabelece entre o observador e a enunciação. Ao tomarmos este ponto de vista, antes do que qualquer outro sentimento, parece mesmo que não estamos ali (ou não percebemos). Ao não sermos vistos, aquilo que “olha” os personagens também não está ali.

3.2 O OLHAR OBLÍQUO

O *olhar oblíquo* é uma estratégia de representação cujo lugar é intermediário entre o olhar perpendicular e o olhar paralelo (que descreveremos a seguir) e que, por isso mesmo, apresenta características de ambos. A literatura muitas vezes não distingue entre o que estamos chamando de olhar oblíquo e olhar paralelo, denominando a ambos “câmera sobre o ombro”, já que em ambas o posicionamento da câmera se aproxima do ponto de vista de um dos personagens (ou elemento do cenário). Nossa diferenciação visa demarcar alguns aspectos que consideramos importantes para a questão da imersão na imagem fotográfica. O olhar que estamos chamando de *oblíquo* guarda muita semelhança com o olhar perpendicular, primeiro porque mantém o princípio do plano invisível, e portanto o acordo de imediação e, também, porque também posiciona o observador explicitamente fora da representação. O olhar oblíquo diferente daquele, entretanto, pelo posicionamento da câmera, que é colocada em um ângulo menor que 90° em relação aos elementos centrais da imagem, de modo que é possível ver a cena representada e, ao mesmo tempo, um semi-perfil, pelas costas, de um personagem que faz parte dela. O observador é direcionado para o olhar desse personagem, mas não chega a adentrar a cena. O que se propõe ao observador parece ser que ele continue desempenhando o papel de *voyeur*, mas de um *voyeur* autorizado e privilegiado.

3.3 O OLHAR PARALELO

O *olhar paralelo* é criado por um posicionamento de câmera que incide sobre a cena visualizada desde um ponto bastante próximo à cabeça de um de seus personagens. Optamos pela denominação *paralelo* porque o ponto de vista ‘corre’ no mesmo eixo do olhar do personagem - o qual, no entanto, não deixa de aparecer na cena. Assim, o olhar paralelo não corresponde a um compartilhamento do ponto de vista do personagem, o observador não ‘é’ o personagem. Ele está (ou pode estar) dentro da cena, mas quem efetivamente participa dela é o outro.

Curiosamente, embora a câmera paralela seja a primeira a propor a ilusão de imersão, no sentido de um certo tipo de presença (ainda que muito peculiar) na representação, o olhar paralelo é também o mais evidentemente mediado de todos os classificados neste trabalho. Isto ocorre justamente porque esse olhar cria uma distorção no acordo de imediação, na medida em que ao mesmo tempo intensifica a transparência ao situar o observador dentro da cena, e a contradiz, ao delegar a ele uma posição impossível, na qual ele é ao mesmo tempo *voyeur* e cúmplice. Em outros termos, o olhar paralelo ao (olhar do) sujeito posto na cena constitui uma estratégia de busca de transparência, mas cria uma ambiguidade ('sou ou não o personagem?') que acaba por tornar mais presente a própria superfície da tela, enquanto artefato material. Assim, não sendo nem externo, nem interno à cena representada, o observador é permanentemente lembrado da situação de mediação pela visão constante do personagem ao seu lado e à sua frente.

Por outro lado, justamente por essa característica, esse ponto de vista é favorável para narrativas audiovisuais interativas, como os *games*, que o exploram amplamente. O olhar paralelo estabelece o mesmo tipo de ambiguidade que a "dupla consciência" que Salen e Zimmerman (2004) identificam no *gameplay*, quando o jogador está plenamente consciente da situação de jogo e, ao mesmo tempo, profundamente absorvido por ela. Do mesmo modo, diante das fotografias em olhar paralelo, olhamos *para* o personagem *no* cenário, o que nos alerta sobre nossa exterioridade em relação à cena e chama atenção para o caráter mediado da experiência. Por outro lado, sabemos que estamos vendo o mesmo (ou quase o mesmo) que o personagem vê, o que nos impulsiona para dentro da representação. Consideramos, por isso, que o olhar paralelo seja um exemplo particularmente apropriado da simultaneidade de estratégias de imediação e hipermediação em uma mesma representação.

3.4 OLHAR SOBREPOSTO (E INCRUSTAÇÃO)

O *olhar sobreposto* corresponde ao que, no cinema, costuma-se chamar de 'câmera subjetiva', uma estratégia que busca a máxima identificação entre o olhar do observador e o de um personagem ou elemento interno à cena. O olhar sobreposto procura alinhar perfeitamente o ponto de vista do observador com o de um participante da representação e é, portanto, uma estratégia que procura a máxima imersão visual. Colocar o ponto de vista do observador dentro da cena é uma tentativa de eliminar os resquícios de hipermediação das outras modalidades de olhar, para ficar com a imediação mais pura. Este é um ponto de vista relativamente comum na fotografia, cuja utilização no cinema

é dificultada pelas diferenças entre os tempos da narrativa e do espectador, bem como pelas quebras de continuidade (Machado, 1997).

Sob outro prisma, o olhar sobreposto é muito utilizado nos *games*, correspondendo praticamente a um gênero em pleno direito dentro dessa categoria de produtos midiáticos. Isso porque a interatividade é especialmente convergente com o olhar sobreposto, na medida em que ambos procuram situar o observador dentro da representação, configurando uma forma de ‘corporificação’. Esse movimento intensifica o envolvimento entre o observador e aquilo que lhe surge na tela de tal modo que, em nosso entender, estabelece um regime especial de identificação, ao qual denominamos *incrustação*. A *incrustação* já não é um olhar, mas uma forma de *presença* na representação, que resulta da formação de vínculos cognitivos e emocionais especialmente intensos, somados a atravessamentos frequentes do plano transparente metafórico. Em um certo sentido, a *incrustação* seria a forma por excelência da imersão nos sistemas dotados de interatividade, uma vez que, incorporados na cena, somos incluídos no produto audiovisual (fotografia, filme, *games*, etc.) de modo mais intenso e próximo (frequentemente como um personagem).

Apesar de ser possível entender a interatividade como um fator de intensificação de imersão, ela está em permanente tensão com a ideia de transparência e o regime imersivo. Ao ampliar o compartilhamento espacial entre aquele que *vê* a cena e aquele que *está* na cena, o olhar sobreposto é também um atenuante das incompatibilidades entre a imediação e o exercício da interatividade. Para entendermos isso, é interessante retornar uma colocação anterior, quando chamamos a atenção para o fato de que o próprio plano transparente (metafórico) através do qual as representações são vistas demarca a separação entre o que está de um lado da tela e o que está de outro. O olhar sobreposto transfere o ponto de vista do jogador para dentro do jogo, mas o exercício da interatividade demanda ações que são exercidas por ele ‘do lado de cá’, fora do jogo. Entram aí as interfaces, mais evidentemente (mas não apenas) as de hardware, que tanto são instrumentos de entrada de dados (de imersão) quanto invasoras do espaço físico. Isso explica o contra-movimento de busca de realismo e imediação que guia o desenvolvimento das interfaces de hardware no sentido da ampliação de sua projeção sobre os corpos dos usuários. Luvas, capacetes, joysticks, sensores de movimento, também se revelam como esforços na tentativa de envolvimento do usuário com a tela através da hipermediação, procurando restabelecer o equilíbrio que viabiliza a experiência imersiva.

As interfaces de hardware são normalmente vistas como atravessamentos que vão do espaço físico para a representação. Entretanto, a troca de informações através

delas é de mão dupla: tanto no sentido mais evidente do feedback háptico quanto no nível simbólico em que as determinações do software condicionam as funções mesmo das interfaces mais tradicionais, como teclados, e portanto afetam e orientam também a corporalidade do jogador. Vistas como acréscimos que preenchem lacunas entre o observador e a representação, as interfaces de hardware se aproximam do conceito central que propomos neste trabalho.



Figura 1: Modalidades do olhar. No alto, à esquerda, olhar perpendicular e à direita, olhar oblíquo. Embaixo, à esquerda olhar paralelo e à direita olhar sobreposto.

4 CONTRA-PERSPECTIVA

Tendo tratado das modalidades do olhar que se direciona para a tela e percebido a importância do espaço que separa o observador da representação, passamos agora à proposta central deste texto, que é a ideia da imersão pela contra-perspectiva - ou, mais precisamente, da contra-imersão.

Muito sucintamente, é possível dizer que a contra-perspectiva se estabelece pelo olhar do sujeito que, estando na imagem, é olhado, mas que, ao mesmo tempo, de dentro da imagem, nos olha. Não é difícil perceber que o entrecruzamento desses dois olhares, do observador e do personagem, estilhaça o plano transparente metafórico que separa a representação do espaço físico. O resultado, entretanto, não é a quebra da imediação ou do realismo, mas a ocupação, por esse olhar que nos olha, do espaço que antes nos mantinha do 'lado de cá' da tela.

4.1 O OLHAR QUE NOS VÊ

A noção de contra-perspectiva é muito próxima do olhar sobreposto (ou da câmera subjetiva) mas, ao mesmo tempo, muito diferente deles. Assim como eles, a contra-perspectiva envolve o alinhamento dos pontos de vista do observador e da câmera. Porém, ao contrário deles, a contra-perspectiva não diz respeito ao que o olho da câmera estaria vendo, mas ao olhar de quem estaria vendo o que a câmera vê. Ou seja, o observador não se identifica com a câmera pelo que ele mesmo vê, mas pelo olhar que se dirige a ele, pelo fato de que ele mesmo é (simbolicamente) visto. Entendemos por contra-perspectiva a atribuição (ou devolução), ao personagem que vemos 'dentro' da tela, do poder (imaginado) de olhar para fora, para o outro lado do plano transparente. O que interessa nesse movimento é que, através da instituição desse olhar, a contra-perspectiva registra a inclusão espacial e simbólica do observador na representação: a contra-perspectiva é, portanto, uma estratégia de representação que promove a experiência imersiva. Sob outros termos, podemos dizer que é pelo olhar *daquele que é visto* que nos incluímos; é pela perspectiva que se projeta *sobre* nós que somos ainda mais engajados na relação espacial.



Figura 2: Contra-perspectiva.

A contra-perspectiva corresponde a uma segunda face da imersão das imagens em perspectiva, a primeira sendo aquela que engaja a sensibilidade do observador desde sua projeção no ponto de vista. Afinal, como bem nos lembra Arlindo Machado, o próprio ponto de vista sempre fez parte da representação:

o ponto de vista está inscrito na tela através do afunilamento dos planos em direção ao ponto de fuga. Em outras palavras, o sujeito, embora ausente da cena, encontra-se nela embutido pelo simples fato de que a topografia do espaço está determinada pela sua posição: as proporções relativas dos objetos variam conforme esses objetos se aproximam ou se afastam do ponto originário que organiza a disposição da cena. (MACHADO, 2007, p. 23)

Ou seja, o observador está inscrito na imagem, na posição daquele que a vê. Ocupa, portanto, o lugar que é indicado pelo ponto de vista em função do qual a perspectiva é construída. Nossa ideia da contra-perspectiva depende disso, já que o que propomos é que, ao ocupar esse lugar, o observador necessariamente se torna objeto do(s) olhar(es) que, na representação, dirijam-se ao ponto de vista. Estamos falando que o observador está interligado ao espaço representado na tela tanto porque a representação só se organiza e passa a fazer sentido quando ele concorda em emparelhar seu olhar com o ponto de vista, quanto porque é (ou pode ser) cooptado por olhares daqueles que estão na planura da imagem. A contra-perspectiva não é, portanto, uma contradição ao conhecimento já estabelecido sobre a perspectiva, mas uma percepção adicional de sua complexidade.

O que a noção de contra-perspectiva revela é o poder desse movimento que transforma o observador em observado. Isso poderia ser compreendido metafóricamente como um movimento de 'abraço' proposto pelo sentimento do olhar do outro sobre nós. O sujeito que está vendo não pode realmente 'entrar' na tela, mas pode experimentar a imersão pela via da projeção de seu próprio olhar no ponto de vista. Assim também o que está na tela não pode realmente *sair* para abraçá-lo, mas o olhar de quem está na tela amplifica - e transforma - a experiência imersiva. Trata-se, portanto, de uma inversão do vetor de imersão, uma imersão 'por sufocamento', como a imensa garganta da baleia *Moby Dick*, que nos leva para dentro, nos prende, mas não nos mata. Ficamos vivos dentro dela, observados por seres que, por outras vias, são 'nativos' daquele ambiente.

A contra-perspectiva identificaria então um outro patamar de relação espacial com a representação, que complexifica ainda mais a relação com as múltiplas telas que povoam a paisagem contemporânea, em um turbilhão de pontos de vista muitas vezes concorrentes entre si (Fragoso, 2005). Não apenas nos projetamos simbolicamente em cada um desses lugares representados, somos também 'engolidos' por cada um deles. Na vigência dos dois sentidos desse vetor de observação, estabelece-se uma força imersiva cuja força se aplica a todas as tecnologias de representação visual que fazem uso de câmeras, ou baseadas na codificação perspectivada. No que concerne a contra-

-perspectiva, nenhuma delas fica a dever à experiência imersiva de nenhuma outra, mas a maior intensidade tende a se estabelecer nas imagens estáticas produzidas por câmeras: em uma palavra, na fotografia. Isso porque, somando-se a todos os outros fatores de apagamento da mediação próprios da fotografia (Machado, 1984), a ausência de movimento favorece a continuidade do engajamento simbólico com o ponto de vista e, portanto, do vínculo entre o olhar que observa a imagem e o olhar que observa a partir do interior da imagem.

4.2 IMERSÃO POR COOPTAÇÃO

A contra-perspectiva altera o entendimento das relações mediadas pela tela. Convocados pelo olhar de quem olhamos, somos envolvidos cognitivamente e atravessamos a superfície plana da tela. Seríamos – e estaríamos – nos dois lugares, dentro e fora da representação: como na dupla consciência de Salen e Zimmerman (2004), porém agora independente da interatividade. As situações cognitivas que a ideia de contra-perspectiva permite perceber estariam, desde já, afetando a noção de imersão: não estamos mais falando em imersão *na* tela mas, principalmente, de imersão *pela* tela. Embora a experiência imersiva se estabeleça mais propriamente na simultaneidade dos dois regimes do olhar, o que é próprio da contra-perspectiva permite considerá-la como uma inversão da imersão, uma contra-imersão, que se estabelece menos pela *sedução* da imagem do que por seu poder de *cooptação*.

A imersão promovida por esse movimento de cooptação ainda está relacionada ao entendimento cartesiano de sujeito e objeto, especialmente porque é ele que propicia a instituição do que se veio a chamar “observador de segunda ordem”. Em suas considerações sobre a proeminência do dualismo nas ciências humanas (e, acrescentamos, sociais), Hans U. Gumbrecht apresenta essa ideia de forma particularmente esclarecedora:

(...) the special nature of the sciences de l’homme (humanities) as the episteme of the nineteenth century lay in the double role assigned to humans as subjects and objects of observation. This historical configuration corresponds to the definition of second-order observer, who observes himself observing (as a first-order observer) and in whose field of vision blind spots of the first observer level therefore become apparent. One such blind spot of the previous episteme had been the human body as an instrument of world-perception and world-experience. (GUMBRECHT, 1998, pg. 356).

Percebe-se aí um outro aspecto de interesse da discussão sobre contra-perspectiva, que fica mais claro quando refletimos sobre dois aspectos nos quais as capacidades

promovidas pela *cooptação* da contra-perspectiva parecem concentrar-se: sua capacidade *inclusiva* e *convocatória*.

Ao tratar de vínculos que se originam na representação e avançam em direção ao espaço físico, a contra-perspectiva combina, agrega e complexifica a presença do sujeito (e seu corpo) ao mesmo tempo como experiência e como percepção. Por isso mesmo podemos falar em contra-perspectiva, não apenas em um contra-olhar paralelo. Trata-se da inversão dos princípios da perspectiva *artificialis*, que busca representar a relação entre nosso olhar e o espaço observado como um todo, não apenas a relação entre o ponto de vista e o ponto de fuga (tanto é que podem existir múltiplos pontos de fuga). Se há tempos nos acostumamos a aceitar que os recursos da perspectiva constituem um esforço de espelhamento do espaço físico, então devemos aceitar que o inverso também seria válido. Ou seja, quando somos vistos pelo personagem, o sistema através do qual ele nos vê é o reverso da perspectiva, ou uma perspectiva refletida. Desse modo, aquele que nos olha, mesmo que preso à tela, aplicaria sobre nós (e sobre o nosso espaço) as mesmas regras perceptivas e passaríamos, então, a compor o quadro da visão daquele que olhamos. É nesse sentido que a contra-perspectiva é *inclusiva* - porque a projeção do olhar que vem de dentro da tela para fora dela, agrega o espaço a partir do qual estamos olhando. Importante enfatizar que essa inclusão não se restringe a uma suposta consciência imaterial do sujeito, mas inclui seu corpo e todo o espaço que o circunda. Nós - nosso corpo e nosso entorno, mais que nossas imaterialidades - somos parte da ilusão de quem nos olha, justamente pela naturalização da perspectiva.

A contra-perspectiva também pode ser considerada *convocatória*, pois solicita ao usuário que faça parte, objetivamente, da narrativa representada na imagem. Enche-nos de responsabilidade na medida em que nos convoca a compartilhar tanto o espaço que pertence à narrativa quanto o espaço que nos pertence. Em outros termos, a contra-perspectiva reforça o sentido proposto pela câmera subjetiva, justamente porque parece *devolver* ao observador a sua existência (inclusive espacial) parcialmente perdida pela mediação do aparato fotográfico. Ela então convoca o observador a compreender os espaços simultâneos, *mesclando* consideravelmente as noções do *eu*, como sujeito que observa, e do *outro* que seria objeto de observação.

A intensidade do engajamento que parece ser promovida pela combinação dos poderes inclusivo e convocatório da contra-perspectiva revela possibilidades de significação e recepção relativas à força do olhar que se volta para a câmera (e, portanto, para o espectador), em diferentes produtos midiáticos, apontando para um objeto sobre o qual é preciso saber mais.

Por exemplo, tendo como base o que se explanou até aqui a partir das relações

projetadas pelo olhar sobre as telas e, propositivamente, sua posterior ampliação pela contra-perspectiva (o olhar que vem da tela) seria possível pensar, tentativamente, nas relações espaciais e cognitivas propostas por esses olhares, bem como suas possíveis ampliações, limitações ou alterações conforme os usos destas imagens.

Entendemos que esta ampliação do entendimento sobre o engajamento espacial e sensorial que se institui com a contra-perspectiva amplia significativamente as noções de identificação e envolvimento não somente *com as* telas, mas principalmente, *nas* telas. Esta colagem ou, melhor, esta mesclagem (pois não apenas se obtém contato, mas se ultrapassa a superfície do contato) parece desafiar as ideias de imersão até hoje propostas, apontando para a necessidade de uma compreensão que dê conta da maior complexidade diagnosticada. Aquele que está sendo visto por nós, quando olha para a câmera, parece projetar uma perspectiva sobre quem olha para a imagem. Temos falado, até aqui, em termos do olhar de pessoas, mas o efeito pode ser causado por qualquer olhar frontal: é o calafrio causado pela imagem do tigre que parece ameaçar-nos ao voltar-se diretamente para o olho da câmera. Parece que este calafrio advém justamente do desvelamento do observador oculto, do *voyeur* frente ao seu olhado. Seguros e confortáveis, estávamos atrás de uma cortina translúcida que, quando cai, assusta-nos, mobiliza-nos e envolve-nos de uma maneira contundente. É então que a mediação parece realmente desaparecer, pois o produto midiático deixa de se interpor entre os dois mundos (o da tela e o do observador da tela), permitindo que se aproximem e, mais, se mesquem.

Perceba-se que consideramos que a contra-perspectiva não contradiz os princípios da perspectivação, nem muito menos exclui os seus efeitos. Mais do que isso: se todas as imagens em perspectiva nos convidam a mergulhar no espaço que elas representam, as imagens de pessoas que olham para o ponto de observação também o fazem e, ao mesmo tempo, convidam a si mesmas para participar do nosso espaço. Esta parece ser a motivação desta mesclagem. Se ao olhar, estou vivo e sou parte do mundo, aquele que me olha faz também parte deste meu mundo. Aquele que me olha me engloba pelo seu olhar e, ao compartilharmos dos mesmos espaços (perspectivados e cognitivos) somos um só, ao menos durante o nosso tempo de entrecruzamento de olhares.

Examinar como se ampliam os sentidos a partir desta contra projeção parece-nos rico sob muitos aspectos. Antes de mais nada, expandem-se as possibilidades de pensar as implicações das imagens dos retratos (antigos ou atuais) das pessoas. Complexificam-se as análises possíveis sobre a construção, apresentação e poder simbólico dos autorretratos nos quais, segundo nossa noção de contra-perspectiva, não estamos apenas

diante da nossa própria presença, congelada no tempo e no espaço. Ao aceitar a ilusão da perspectiva e do jogo de olhares da contra-perspectiva, concordamos em participar do espaço e do tempo representados na imagem: somos nós mesmos que estamos do lado de lá e do lado de cá da tela. Essa duplicidade, que não raras vezes é incômoda em relação a terceiros, torna-se ainda mais perturbadora quando a nossa própria representação também nos observa - ou seja, quando o nosso próprio retrato institui a contra-perspectiva.

Outras possibilidades de análises viriam complexificar as discussões sobre o uso deste recurso de olhar para a câmera na publicidade, no fotojornalismo, na fotografia documental ou antropológica, bem como nas decisões sobre postura dos personagens nos materiais audiovisuais, como vídeo e cinema. Acreditamos, ainda, que a noção de contra-perspectiva pode também servir de base para reflexões sobre o papel da representação do olhar em produtos interativos mais dinâmicos, como os *games*. Toda a amplitude presumida das análises destes produtos midiáticos se fariam a partir da complexidade de um fato que, em si mesmo, é muito simples: o fato de que, ao olhar para a câmera, o personagem inaugura um novo espaço, que é justamente o espaço em que estamos. É neste espaço que somos. Com essa interferência produzida pela contra-perspectiva podemos considerar que aquele que nos olha, reforça: ao existirmos do lado de cá e do lado de lá, nós somos, estamos e fazemos desse espaço um espaço ao mesmo tempo imersivo e invasivo, inclusivo e agregador. Nesse espaço, estamos todos do mesmo lado.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas, SP: Papirus, 1993.

BOLTER, Jay. e GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: MIT Press, 1999

COLERIDGE, Samuel T. **Biographia Literaria**. EBook #6081, Project Gutenberg, Release date: Julho de 2004, Última atualização: Janeiro de 2013. Disponível em: <http://www.gutenberg.org/ebooks/6081> [05/02/2013]

FRAGOSO, Suely. Lembranças dos mídias mortos. **Conexão Comunicação e Cultura** (Caxias do Sul), v. 1, n. 1, 2002, p. 103-116.

_____. **O Espaço em Perspectiva**. Rio de Janeiro, E-Papers, 2005.

_____. Imersão Em Games: Da Suspensão de descrença à encenação de Crença. In: **Anais da Compós 2013 - XXII Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**. Brasília: Compós, 2013

FRAGOSO, Suely e ROSÁRIO, Nísia. M. Melhor Que Eu: um estudo das representações do corpo em ambientes gráficos multi-usuário online de caráter multicultural. **Interin** (Curitiba), v. 6, p. 3, 2008. Disponível em <http://interin.utp.br/index.php/vol11/article/view/89> [15/03/2014]

GUMBRECHT, H. U. Perception versus Experience. In. LENOIR, T. (org.) **Inscribing Science, Scientific Texts and the Materiality of Communication**. Stanford: Stanford University Press, 1998, pp. 351-364.

HEIDEGGER, Martin. **Being and Time**. Oxford: Blackwell Publishers Ltda, 2001.

LACAN, Jacques. "El Estadio del Espejo como Formador de la Función del yo (je)". Presented in **XVI Congreso Internacional de Psicoanálisis**, Zurich, 17/07/1949, 1949. Disponível em El Oriba, <http://www.elortiba.org/lacan5.html> [14/01/2008]

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papyrus Editora, 1997.

_____. **A Ilusão Especular**. São Paulo, Brasiliense, 1984.

_____. **O sujeito na tela. Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Ed Paulus, 2007

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

METZ, Christian. **The Imaginary Signifier: psychoanalysis and the cinema**. Bloomington: Indiana University Press, 1982.

MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace**. Cambridge: MIT Press, 1998.

SALEN, Katie e ZIMMERMAN Eric. **Rules of Play: game design fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2004.

SALINGAROS, Nikos. "Urban Space and its Information Field", **Journal of Urban Design**, v.4, 1999, pp. 29-49. Disponível em: <http://www.math.utsa.edu/ftp/salingar/UrbanSpace.html> [31/11/1999]