

## O uso de imagens visuais e a imersão em processos de criação cênica.

Tharyn Stazak de Freitas

Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - UDESC

Mestranda – Teatro e Sociedade – Or. Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Beatriz Ângela Vieira Cabral

Bolsa CAPES

Resumo: O presente artigo traz a leitura do conceito de imersão enquanto experiência, por meio dos níveis graduais de *engagement* (engajamento), *engrossment* (absorção) e *total immersion* (imersão total), tratando paralelamente do conceito de atmosfera e a partir destes, faz uma reflexão sobre a utilização de imagens visuais como desencadeadora dos processos de criação cênica sinalizando a possibilidade deste uso enquanto uma estratégia de criação de ambientes de imersão.

Palavras-chave: imersão – imagens visuais – criação cênica

O elemento desencadeador deste estudo foi a investigação de uma alternativa para processos de criação cênica no contexto da escola de educação básica, universo diverso, que compartimenta os saberes, mas que possibilita ao professor de teatro a criação dos próprios procedimentos e fins dentro de seus contextos particulares. Aliada a esta especificidade do fazer teatral dentro da escola, a contemporaneidade nos trouxe uma mudança significativa na forma como se produzem referências e identidades. Partir do pressuposto de uma mudança na forma perceptiva-cognitiva nos impulsiona a refletir sobre pedagogia do teatro dentro da escola, buscando alargar os potenciais de interatividade e imersão do fazer teatral.

Murray (2003) nos relata que o desejo ancestral de vivermos uma fantasia originada num universo ficcional foi intensificada pelo surgimento da tecnologia com seus meios participativos e imersivos. Uma noção do que seja a imersão pode ser investigada a partir da expressão em latim, *immersione*, ato ou efeito de mergulhar, de mergulhar, de encontrar-se envolvido.

Ambientes imersivos, em geral, proporcionam uma imersão perceptiva a ponto de estimular os sentidos, provocando a ilusão de uma outra realidade. A televisão, o cinema e os ambientes digitais podem ser categorizados como ambientes imersivos de experiência exteriorizada.

Os ambientes digitais tornaram-se ferramentas cotidianas na vida contemporânea, mas a idéia de um ambiente que pareça real sempre acompanhou a relação que os seres humanos tem com a imagem. Desde a época clássica, (logicamente com os meios e técnicas específicos a cada época) os ambientes imersivos e espaços imagéticos de ilusão vem sido desenvolvidos.

Existe uma história dos ambientes imersivos, conforme Grau (2007) que desenrola-se desde os afrescos como os de *Villa dei Misteri*, em Pompéia, passando por espaços de ilusão Renascentistas e Barrocos e também por panoramas, que eram a forma

mais desenvolvida de ilusão obtida por meio de métodos tradicionais de pintura. Passa pelos *mass media* de imagens anteriores ao filme e por meio do cinema imersivo caminhando pelo Cinerama, Sensorama, cinema expandido, 3D, entre outros.

Jennett et al. (2008) afirmam que os processos imersivos no cinema, nos videogames ou em sistemas de realidade virtual são distintos. Fatores dos quais dependeriam a imersão, como motivação, empatia e atmosfera, ocorreriam de forma distinta nas diversas mídias.

Ambientes de imersão podem ser encontrados ao longo de toda a história humana, contudo, agora a tecnologia permitiu a imersão interativa em ambientes que são alterados pelas ações dos sujeitos, e para que o indivíduo tenha a sensação de estar numa outra realidade, é preciso que essa interação seja realizada em tempo real. Segundo Murray (2003), *agency* (agenciamento), é um termo utilizado para designar esta sensação experimentada por um interator de que uma ação significativa é resultado de sua decisão ou escolha.

Grau ainda nos oferece um questionamento sobre a imersão: apesar de ser um processo estimulante intelectualmente, muitas vezes é mentalmente absorvente no desenrolar de um processo. E isto deixa-nos a uma distância menos crítica daquilo que é exibido enquanto cresce o envolvimento emocional com aquilo que está acontecendo.

Bizzocchi (2006), neste sentido, aponta uma confusão gerada por diferentes conceitos de imersão. O autor cita a mais antiga, expressa por Coleridge (1906), que é a imersão de "suspensão da descrença" e a mais recente, de Csikszentmihalyi (1990) que é a imersão do engajamento ativo com processo dinâmico, a imersão de "fluxo".

Ermi e Mäyrä (2005) incluem as duas formas de imersão citadas acima. O que eles chamam de "desafio baseado na imersão", corresponde ao fluxo de Csikszentmihalyi e o que chamam de "Imersão criativa", corresponde a "suspensão da descrença" de Coleridge. Porém, vão além do simples modelo dualista, acrescentando uma "imersão sensorial", relacionada com as saídas sensoriais do sistema de jogo.

Para fugir da imersão enquanto possível processo de sedução passiva, Klastrup (2003) sugere tratar de "presença e relacionamento" que são conceitos que melhor representam a experiência de "estar" em um "mundo outro". Já Ryan (2001) acredita que esta combinação entre imersão e interação serve para explicar a experiência de realidade de um jogador, por meio do efeito de "telepresença".

Existem estágios a serem superados até que se alcance o nível máximo de imersão, que seria a sensação de presença. Estes estágios são, segundo Brown e Cairns (2004), "*engagement*" (engajamento), "*engrossment*" (absorção) e "*total immersion*" (imersão total).

O primeiro estágio, engajamento, é o menor nível de envolvimento com o jogo.

Para entrar neste nível é preciso o acesso e o investimento de tempo. Acesso relaciona-se às preferências do jogador a determinado tipo de jogo e o investimento de tempo à energia despendida desde o aprendizado do jogo até o término.

Estando engajado e para chegar ao estágio de absorção, o jogador terá que ultrapassar a barreira da construção do jogo, que se refere ao seu visual, às tarefas interessantes, e ao plot. Estas características devem ser aprovadas pelo jogador e se ele perceber falhas em alguma dessas estruturas, dificilmente passará ao estágio de absorção.

Tendo dispensado tempo, energia, esforço e atenção suficientes e estando absorto, as próximas barreiras até a imersão total são a empatia e a atmosfera. Empatia refere-se à sensação de estar no lugar do personagem principal. Aqui entram os termos agenciamento e regimes de imersão que vimos anteriormente.

Atmosfera refere-se à combinação de elementos visuais, sons e plot. Segundo Brown e Cairns (2004), estes elementos devem ter relações com as "ações e localização dos personagens do jogo", pois o jogador dará maior atenção a esses elementos e quanto maior a atenção, mais imerso o jogador se sentirá.

### **Atmosfera e Imagens visuais desencadeando processos de criação cênica**

É corrente nas teorias da educação atual a crítica ao racionalismo e a ênfase na empiria, segundo Bondía (2002) uma das alternativas é explorar uma qualidade mais existencial da experiência, aproximando-se mais à questão estética e pensando a educação a partir do par experiência/sentido. Partindo do conceito de que "experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca." (p21), Bondía retoma Benjamin quando este afirma que existe em nossos dias uma pobreza de experiências, provocadas pelo excesso de informação, excesso de opinião, falta de tempo e excesso de trabalho.

A experiência, desta forma, somente torna-se possível por meio de um gesto de interrupção. Um parar para pensar, sentir e escutar mais devagar, suspender o juízo e a vontade, aprender a lentidão, dar-se tempo e espaço. O sujeito da experiência de Bondía, se define não pela atividade mas pela passividade, receptividade, disponibilidade e abertura. Para o autor, trata-se de uma passividade feita de atenção. O sujeito da experiência é um sujeito ex-posto, que se põe à prova.

Por consequência, o saber da experiência, segundo o autor, se adquire no modo como vamos respondendo ao que nos acontece ao longo da vida e no modo como damos sentido ao acontecer do que nos acontece. É um saber particular, subjetivo, relativo, contingente e pessoal e que nos permite apropriar-nos de nossa própria vida.

O termo imersão vem ganhando maior caracterização e sendo elaborado por Brown e Cairns (2004) a partir do que os próprios jogadores entendem: um processo que

ocorre em jogos (em sua maioria digitais) que descreve uma forma de integração que leva o jogador a se situar dentro da experiência.

Torna-se interessante a pesquisa sobre como motivação, empatia e atmosfera, podem ocorrer a partir da criação de ambientação cênica e de que forma podem levar o participante a alcançar a imersão e a presença durante o processo de criação. Parte-se aqui da perspectiva dos jogos teatrais enquanto tal: jogos que contam com o elemento lúdico e a estrutura de regras que clamam por interação. As regras enquanto conjunto de instruções competiriam com a ficção pela atenção do jogador.

Além das regras, os jogos ou narrativas precisam contar ainda com elementos de atenção visual, auditiva e mental. Neste sentido há necessidade de estimular os sentidos do jogador durante o processo de criação. O nível de imersão sentida pelos jogadores parece correlacionar-se com o número de fontes atencionais necessários, bem como a quantidade de atenção, segundo Brown e Cairns.

Um dos objetivos da pesquisa é a utilização de imagens visuais como desencadeadora de processos de criação cênica, sejam elas imagens naturais ou artificiais. No caso da segunda categoria, imagens materiais ou não materiais, bi ou tridimensionais, estáticas ou móveis, representativas ou não, produzidas por meios mecânicos ou humanos.

O trabalho do professor enquanto produtor das intervenções poderá se dar por meio da elaboração do visual, das tarefas interessantes aos jogadores e do plot-enredo. As ações podem ser desencadeadas pelo plot, a empatia pode ser alcançada por meio do próprio modo de agenciamento que se dá durante o processo, a localização dos personagens/jogadores em cena pode ser dada a partir da ambientação cênica, que inclui a imagem espacial entre outras imagens visuais.

Não se trata aqui de simplesmente trazer para o teatro o mesmo ambiente de um jogo virtual, mas de conhecer a imersão enquanto ferramenta que permite avaliar de maneira objetiva a produção, orientando na criação dos elementos de um jogo ou narrativa associados ao potencial de agenciamento e interatividade dos participantes, favorecendo a experiência direta dos participantes além de contribuir para uma realização estética da produção.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIZZOCCHI, Jim. *Games and Narrative: An analytical framework*. 2006. Disponível em :<http://www.sfu.ca/~bizzocch/documents/Loading-citation.pdf>. Acesso em 08/10/2010.

BONDÍA, Jorge L. *Notas sobre a experiência e o saber de experiência*. In: Revista Brasileira de Educação. Nº 19, 2002.

BROWN, Emily. CAIRNS, Paul. *A Grounded investigation of game immersion*. 2004. Disponível em: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.118.3278>. Acesso em 23/09/2010.

GRAU, Oliver. *Arte virtual: Da ilusão à imersão*. Trad. Cristina Pescador, Flávia Saretta e Jussânia Costamilan. São Paulo:UNESP, editora SENAC, 2007.

JENNETT, Charlene; COX, Anna; CAIRNS, Paul. *Being 'In the Game'*. In: Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008. Potsdam: Potsdam University Press, 2008.

KLASTRUP, Lisbeth. *A Poetics of Virtual Worlds*. Artigo apresentado na conferência Melbourne DAC2003. Melbourne: 2003. Disponível em: <http://hypertext.mit.edu.au/dac/papers/>. Acesso em 15/09/2010.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural:UNESP, 2003.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality*. Baltimore: The J. Hopkins Press, 2001.