

Pathos paradoxais na Realidade Virtual e na Virtualidade Real: leituras de simulações de holograma e de óculos de realidade virtual

Jaqueline Fonseca Veiga^{1*} (UEG-PIVIC), Luana Alves Luterman² (UEG-PQ)

UEG Câmpus Inhumas - Av. Araguaia, 400 - Vila Lucimar, Inhumas - GO, 75400-000, Brasil

Resumo: Esse artigo objetiva apresentar resultados parciais decorrentes do plano de pesquisa *Efeito de realidade na projeção hologramática e no meio virtual: inovações na formação de leitores contemporâneos*, vinculado ao projeto *Práticas de leitura contemporâneas em outra dimensão: jogos de verdade na interação tridimensional*. Desenvolvemos a investigação por uma pesquisa de campo: voluntários responderam a um questionário acerca das sensações despertadas quando submetidos às leituras que simulam a terceira dimensão. O aporte teórico é a Análise do Discurso de linha francesa, especialmente Foucault (2008) para a compreensão do funcionamento dos discursos que interpelam sujeitos e promovem efeitos subjetivos da leitura em 3D. Utilizamos concepções epistemológicas de Curcio (2011) para analisar a composição semiológica. Como resultados, notamos *pathos* paradoxais acerca da inserção da virtualidade na realidade propriamente dita e do deslocamento dos sujeitos para a realidade virtual. Concluímos que as sinestesias despertadas nos leitores são particulares e se projetam de modo impactante porque clivam o corpo dos leitores de modo orgânico, provocando efeitos de imersão na realidade virtual.

Palavras-chave: Análise do Discurso de linha francesa. Holografia. Realidade Virtual. Óculos de realidade virtual.

Introdução

É fundamental discutirmos como ocorrem algumas inovações nas práticas de leitura desenvolvidas na contemporaneidade, que costumam estimular o envolvimento e a proximidade dos leitores no processo de fruição estética. Algumas delas são diferentes das tradicionais, que disciplinam os corpos ao distanciamento durante o processo de contemplação. Trataremos das inovações nas práticas de leitura contemporâneas a partir de uma pirâmide holográfica e de um estereoscópio de Brewster, popularmente conhecido como óculos de realidade virtual. As

1 Aluna do 4º ano do curso de Letras e voluntária de Iniciação Científica da Universidade Estadual de Goiás (UEG), Câmpus Inhumas. E-mail: jaquelinefveiga@outlook.com

2 Pós-Doutora e Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística (Área de concentração: Linguística; Linha de pesquisa: Análise do Discurso) da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Goiás (UFG) e Professora da Universidade Estadual de Goiás (UEG – Câmpus Inhumas). Professora do Programa de Pós-Graduação em Língua, Literatura e Interculturalidades (POSLLI – UEG). E-mail: luanaluterman@yahoo.com.br

condições sócio-históricas atuais promovem uma ordem discursiva permeada por uma cultura iconográfica, que permite o gosto pela leitura, na contemporaneidade. As simulações de hologramas funcionam por meio de um jogo de luz e de um efeito de profundidade promovidos pelos óculos de realidade virtual.

Observamos a escassez desse tipo de material para pesquisa como corpus sob o aporte investigativo da Análise do Discurso. Não encontramos indagações com uma abordagem parecida com a que propomos: o funcionamento de hologramas como possibilidade didático-pedagógica no ensino de Língua Portuguesa e os *pathos* paradoxais como efeitos de sentido organicamente diferentes nos leitores. Tendo isso em vista, o que propomos é veicular conteúdos nessa mídia, fazer com que conteúdos tradicionais passem a ser difundidos nesse novo formato, mas com metodologias diferentes, como a hermenêutica, que estimulam a reflexão para a compreensão, por exemplo, sobre as materialidades linguísticas por meio de textos, sem explorar apenas a capacidade mnemônica de nomenclaturas e conceitos da gramática normativa.

A Análise do Discurso nos permite afirmar que essas são novas práticas de leitura, possibilitadas pela ordem histórica contemporânea, que cliva os sujeitos pelas novas tecnologias, como o 3D, e transformam suas relações com os materiais de leitura capazes de atrair leitores em condições sócio-históricas de ordem iconográfica. De acordo com Mckenzie (1986, p. 20), “Novos leitores criam textos novos, cujas significações dependem diretamente de suas novas formas”. O efeito de realidade propiciado pelo 3D é um mecanismo capaz de aproximar do leitor o conteúdo, de forma que a atração pela leitura provoque um impacto maior que a leitura bidimensional.

Buscamos compreender como ocorre a ruptura com a leitura convencional e a (res)significação dela com novos recursos, inclusive de acesso aos conteúdos, por meio da tridimensionalidade, que podem conquistar um público leitor, além de, inclusive, estimular o interesse por leituras de obras previamente publicadas em materialidades linguísticas tradicionais. Afinal, o deleite estético também é mobilizado na aprendizagem de língua portuguesa por meio da simulação holográfica, pois a imersão do corpo dos leitores é estimulada, de forma que o conhecimento se torna mais palpável, uma vivência que remete à lógica da necessidade cotidiana, prática.

Material e Métodos

Para investigar as hipóteses, aplicamos um questionário aos voluntários após sua participação nas leituras dos vídeos. Além do questionário, também temos dados da observação feita no momento em que os voluntários participavam dessas leituras por meio dos óculos de realidade virtual e da pirâmide holográfica. O questionário se refere às experiências com relação à sensação de inserção na virtualidade: em alguns casos, os pesquisados sentem que entram na realidade virtual; em outros casos, afirmam que a realidade virtual é que emerge até a realidade propriamente dita.

Realizamos as seguintes perguntas:

1. Você sente que entra na realidade virtual ou a realidade virtual se inscreve na realidade propriamente dita? Explique.
2. Você tem a sensação de que faz parte dessa narrativa? Se sim, como?
3. Com relação à pirâmide holográfica, você acha que aquela projeção te aproxima do mundo virtual ou que o mundo virtual se aproxima da realidade propriamente dita? Ou nenhum dos dois? Explique.

Resultados e Discussão

Nesse artigo, traremos uma possibilidade de análise dos dados de três voluntários. A primeira pergunta será analisada. Essa pergunta os voluntários responderam da seguinte maneira:

Nos óculos, sim, eu entro na realidade virtual. A plataforma permite, ao meu campo de visão, um adentramento naquilo que é, de certo modo, irreal. Isto é, acabo comprometendo minha visão e tudo que ela alcança, eu me coloco aos pés da realidade virtual de tal modo a sentir tudo que ela me proporciona (Voluntário 1).

Sim, sinto que entro na realidade virtual. Parece muito que somos realmente nós que estamos vivendo. Há um mix de sensações exatamente por me sentir ali vivenciando aquela situação (Voluntário 2).

Sinto que a realidade virtual se inscreve na realidade propriamente dita, pois ao entrar em contato com a virtual já tenho a real em minha mente e ao ver a outra tenho a sensação que o meu espaço está sendo invadido por outro “ser”: realidade virtual, mesmo eu estando bem próxima dela, quase dentro (Voluntário 3).

Nas duas primeiras respostas, os informantes se sentem inseridos na realidade virtual; na terceira, a sensação é que a virtualidade entra na realidade. Foucault presume que,

[...] entre todos os acontecimentos de uma área espaço-temporal bem definida, entre todos os fenômenos cujo rastro foi encontrado, será possível estabelecer um sistema de relações homogêneas: rede de causalidade permitindo derivar cada um deles de analogia mostrando como eles se simbolizam uns aos outros, ou como todos exprimem um único e mesmo núcleo central (FOUCAULT, 2008, p. 11).

A rede de causalidade promovida pelo efeito 3D permite um efeito de homogeneidade ao garantir aos leitores o afastamento temporário da realidade e uma imersão em outra realidade, a virtual, que parece real; pode também haver o efeito de a virtualidade dominar a realidade. Esses valores são previstos pela realidade virtual dada pelo protocolo sinestésico de leitura. O terceiro voluntário consegue distinguir da virtualidade a realidade, e, por estar fisicamente presente na realidade, é como se a virtualidade adentrasse na realidade. Nos dois primeiros casos, a limitação da visão e da audição reais podem ser os fatores que provocam essa inserção na virtualidade. Entretanto, em todas as respostas é observada a sensação da virtualidade, então, por mais que sejam percepções diferentes, elas giram em torno do mesmo núcleo central, da mesma regularidade, que é a virtualidade com efeito de realidade.

Considerações Finais

Os recursos de leitura apresentados, tanto os óculos de realidade virtual quanto a pirâmide holográfica, e o conteúdo veiculado, vídeos e simulações de hologramas, estimulam uma leitura que rompe com os padrões convencionais. Essa leitura, assim como a leitura bidimensional, possibilita várias maneiras de

interpretação. Entretanto, os recursos visuais, auditivos, a movimentação, meios utilizados nesses suportes, contribuem para maiores possibilidades de interpretação, o que faz irromper perspectivas diferentes a partir de um mesmo experimento. O que acontece não é exatamente diferenças na interpretação do conteúdo, que já aconteciam nas leituras convencionais, e sim nas sensações que se tem ao vivenciar a experiência tridimensional. Curcino preconiza que

Nossa sociedade se caracterizaria pela acentuação significativa da exploração de uma sintaxe mista, multimodal, cujos efeitos de sentido são produzidos graças à homologia discursiva estabelecida entre essas diferentes formas de linguagem empregadas na produção de um texto. O olhar linearizado, que percorre a escrita em linhas horizontais dispostas na folha ou na tela do computador, lê numa ordem diferente daquela do olhar pluridimensional que apreende a imagem (CURCINO, 2011, p. 190).

A leitura por meio desses formatos em 3D traz uma possibilidade maior de interpretações por meio do visual, do auditivo, os efeitos de sentido que essas possibilidades de leitura trazem, muito maiores e mais plurais.

Segundo Luterman (2012),

Um mesmo objeto de análise comporta vários temas. Por isso, não há fixação de um discurso numa mesma trama de enunciados, como uma regularidade ou uma sistematização que engessa as materialidades discursivas e não permite suas inscrições em outras relações enunciativas: a unidade discursiva está dispersa, porque os discursos são heterogêneos, mas encontra regularidade, quando é descrita por meio de relações entre eles (LUTERMAN, 2012, p. 54, 55).

Pudemos observar em nossa análise um suporte que contempla vários temas, uma variedade de textos imagéticos, possibilidades maiores de imersão dos sujeitos observados no texto e imersão dos textos na realidade dos sujeitos, tudo isso tendo por base a memória interna e as reações orgânicas de cada voluntário, o que permitiu interpretações diferentes, não apenas restritas à observação trivialmente distante, pertencente à convenção bidimensional, mas associações diferentes, desejos variados de consumo dessas mídias, mas sempre irrompendo da mesma regularidade discursiva que é o estranhamento provocado pelo efeito de pertencimento ao 3D, acompanhado pelas sinestesias singulares a cada corpo que experimenta a narrativa, e a presença da virtualidade que parece real, porém, é ausência, pois permanece como mimesis da realidade. Daí o paradoxo entre pavor e prazer, que se imbricam nas regularidades enunciativas dos informantes. Afinal, a

sobreposição de outra realidade na realidade propriamente dita é uma miragem, uma fantasia que se aproxima com destreza da realidade e se apropria dela para causar dor e satisfação, contradição partícipe da condição humana – e também desumana, se assim pode ser a realidade virtual.

Agradecimentos

- À UEG, por oportunizar a Iniciação Científica;
- À professora-orientadora Dra. Luana Alves Luterman, pelo projeto de pesquisa e por disponibilizar vagas para a Iniciação Científica;
- Aos voluntários que participaram da pesquisa.

Referências

CURCINO, L. Os sentidos do olhar: o leitor e a escrita da mídia nas sociedades democráticas. In: SARGENTINI, V. M.; CURCINO, L.; PIOVEZANI FILHO, C. (orgs). **Discurso, semiologia e história**. São Carlos, SP: Claraluz, 2011.

FOUCAULT, Michel. **Arqueologia do saber**. Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

LUTERMAN, Luana Alves. **A inscrição dos corpos em uma outra dimensão: Interatividade em vídeo games**. REVELLI – Revista de Educação, Linguagem e Literatura da UEG-Inhumas. V. 4, n.1 – março de 2012 – p. 48-70. Disponível em: <<http://www.revista.ueg.br/index.php/revelli/article/viewFile/2902/1851>> Acesso em: 22 fev. 2017.

MCKENZIE, D. F. **Bibliography and the sociology of texts**. London: The British Library, 1986.