



Imersão Multi-fatores: contornos iniciais¹

Pablo O. V. ABREU²

Lívia MACHADO³

Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

RESUMO

Esta apresentação busca analisar o conceito e uso da imersão no campo da comunicação. Expõe a (in)definição deste termo, suas múltiplas abordagens – desde processos exclusivamente tecnológicos até sua relação com o imaginário, percepção e realidade – e a apropriação científica do seu significado no senso comum. E mediante tudo isso, propõe uma outra abordagem, assim denominada “imersão multi-fatores”, que busca de maneira interdisciplinar e singular verificar suas interseções estéticas, sociais, culturais, espaciais e psicológicas. Trabalha-se com a hipótese de que essa ideia tende a reconfigurar metodologicamente o estudo da imersão junto à comunicação e de que o fenômeno imersivo deve ser avaliado em suas diversas instâncias, ou seja, seus multi-fatores.

PALAVRAS-CHAVE: imersão; comunicação; imersão multi-fatores; tecnologia.

Introdução

Articulada e polissêmica, a palavra “imersão” abraça significações diversas, o que torna sua aplicação científica uma atividade minimamente confusa e pouco metódica. Ainda assim, a nível popular – ao menos -, não se pode dizer que imersão é um termo indefinido, pois pelo simples fato de ele se apresentar via linguagem, já está inscrito num conjunto de códigos onde definição e significação surgem como consequência. Mas dado esta mesma natureza, não se pode dizer também que ele seja definido – ao menos não em finitude, limite e unidade. Confere-se ao termo, então, a paradoxal característica de ser o que chamamos de multi-(in)definido, ou seja, de uma determinada perspectiva ele é definido e serve, portanto, para aplicações de uso cotidiano, por exemplo. De outra, como no caso da ciência, é multi-definido, varia frente às opções e conceituações de cada pesquisador. E com isso, é também indefinido ou multi-indefinido, já que seu uso deixa escapar tantas outras possibilidades de sentido, que pouco se pode dizer sobre seu potencial quando utilizado como produto de uma definição mais circunscrita.

¹ Trabalho apresentado no DT 8 – Estudos Interdisciplinares do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 19 a 21 de junho de 2015.

² Mestrando do Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFJF. Linha de Pesquisa: Estética, Redes e Linguagens. Email: abreu.pablo@hotmail.com.

³ Mestranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFJF. Linha de Pesquisa: Estética, Redes e Linguagens. Email: livinha.csm@uol.com.br.



Tal característica não interfere de maneira relevante no seu uso corrente e diário, mas em proposições científicas e acadêmicas tende a interferências diretas a níveis práticos, teóricos e metodológicos. Logo, torna-se necessário verificar qual o meio mais eficaz na definição de imersão aplicado à grande área da comunicação. Qual o seu potencial junto aos mais diversos ambientes imersivos comunicacionais? Qual sua relação com as interfaces, cultura e sociedade? E qual sua relação com a realidade construída cotidianamente pelas pessoas?

Diante dessas e outras questões, a proposta que esta pesquisa lança é considerar a imersão como um fenômeno multi-fatores. Queremos dizer, com isso, que dado a sua diversidade e potencial de abordagens teóricas, torna-se necessário relacionar as possibilidades sociais, antropológicas, culturais, psíquicas e midiáticas envolvendo o tema. A hipótese é que quanto mais presente e intenso cada um dos fatores, mais imersivo tende a ser um fenômeno. E que só é possível falar de maneira abrangente sobre imersão, levando-se esses fatores em consideração, em sua singularidade.

Vale ainda frisar que a relevância em criar entendimentos para o assunto se deve não somente a indefinição – ou multi-definição – conceitual, mas também pela potencialização de instâncias imersivas propiciadas pelas atuais tecnologias e descritas na voz de pesquisadores como Castells (1999), Jenkins (2009), Murray (2003), Lévy (2010) e Shirky (2011).

A multi(in)definição

A definição do dicionário é o ponto de partida para as apropriações do termo imersão no campo acadêmico apresentadas a seguir. No vocabulário comum compartilhado, a palavra é considerada como “ato de imergir”, “afundar-se, entrar em contato”, “mergulho” ou ainda como “começo de um eclipse, instante em que um planeta entra na sombra de outro”⁴.

O uso cotidiano do termo é relevante, pois reflete de maneira significativa na apropriação teórica realizada por diferentes pesquisadores, ora como matéria prima para repensar a definição/conceito de imersão, ora – detectado em muitos casos – como simples transposição do seu senso comum para o meio acadêmico. Isso é o revela uma

⁴ Definições encontradas em dicionário Aurélio online (<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portuguesportugues&palavra=imergir>) e dicionário Priberam (<http://www.priberam.pt/DLPO/imers%C3%A3o>). Acessado em: 19/03/2015.



pesquisa recente⁵ (MACHADO, 2014), realizada a partir do Google Acadêmico, que aponta a imprecisão metodológica com relação ao conceito. A partir da busca direcionada das palavras “imersão” e “comunicação”, foi detectado que apenas dois dos quatorze trabalhos avaliados utilizavam o termo a partir da referência de outros autores. Os demais fizeram uso do conceito em diferentes pontos de vista e contextos, sem especificar o termo a partir de um autor específico, baseado no senso comum e no uso cotidiano da palavra. Ainda como resultados, a pesquisa identificou que oito trabalhos associam imersão à tecnologia em geral (TV, música, informática, *games* etc) e apenas um trabalho associou o termo à alta tecnologia (telerobótica e exploração de espaços virtuais). Os cinco restantes, não apresentaram vínculo claro com a tecnologia. Nesses, a “imersão” designava o envolvimento do indivíduo com algo não tecnológico, aprofundamento em determinada área de pesquisa ou estudo e deslocamento de atenção de uma área para outra.

Nessa breve apresentação já é possível verificar o seu uso polissêmico. Vejamos, a seguir, a nuance de sua conceituação junto à algumas das principais correntes teóricas, relacionadas à comunicação. E nesse sentido, aparecem desde proposição mais restritas, como a relação com a alta tecnologia, até mais abrangentes, como um mergulho estético, deslocamento de percepção e atenção ou projeções imaginárias.

Começamos, por exemplo, pelo olhar de Diana Domingues (2014), que está voltado mais para a imersão tecnológica. A autora tenta uma analogia entre a caverna de Platão – como metáfora da representação e da percepção filtrada pelo véu da ilusão (DOMINGUES, 2004, p. 44) - e as “caves” da alta tecnologia, ambientes virtuais de narrativas que dão “lugar para o corpo “envelopado”, totalmente envolvido numa sensação de mergulho e dissolução de seus limites corpóreos que se fundem ao ambiente” (Ibid., p. 37)

A imersão pode ser vivida durante a leitura de um livro, assistindo a um filme, agindo em um ambiente associativo da hipermídia? Não. Jones (2000), em seu artigo “*Towards a philosophy of virtual reality: issues implicit in ‘consciousness reframed’*”, nos fala da imersão como um estado de conectividade com o sistema, num sentir por meio de tecnologias pela fusão do corpo com o espaço, num espaço homogêneo, sem distinção entre o exterior e o interior, sendo que o *feedback* do ambiente é sentido pelo corpo, e o corpo sente o

⁵ A análise foi realizada no Google Acadêmico no dia 13 de outubro de 2014, a partir da busca de referências por duas palavras: “imersão” e “comunicação”. Foram analisados todos os artigos disponíveis nas duas primeiras páginas da busca, resultando em 14 artigos.



ambiente. Assim, o processo mental proveniente somente da leitura de um livro, ou por assistir a um filme ou a um programa de televisão, ou ainda pelos fluxos não lineares de um texto hipermídia não se constituem na imersão que a realidade virtual oferece (DOMINGUES, 2004, p. 38).

Menos incisiva é a maneira como Santaella (2005) aborda o tema da imersão, ressaltando-se a sua relação com as interfaces comunicacionais.

“Também de acordo com o ponto de vista que defendo, entrar no ciberespaço é, *sine qua non*, imergir nesse espaço. A imersão é tanto mais profunda quanto mais o espaço é capaz de envolver o usuário tridimensionalmente, como é o caso da RV. Isso não significa, contudo, que a imersão se limita à RV. Há graus decrescentes de imersão. Assim, o limite máximo da imersão encontra-se na imersão perceptiva da RV” (SANTAELLA, 2005, p. 9).

Dentre os diversos graus de imersão, Santaella (Ibid., p. 9) apresenta, em ordem crescente, as possibilidades de imersão através da navegação em uma base de dados textuais, de um elenco de imagens animadas, da simulação virtual do mundo físico ou via controle telerobótico e através de uma parte remota do mundo físico.

Já para Janet Murray (2003), em seu livro “Hamlet no Holodeck, o futuro da narrativa no ciberespaço”, imersão é a “a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado” (Ibid., p. 103). Experiência que pode ser descrita como “uma narrativa excitante, em qualquer meio, [...] porque nossos cérebros estão programados para sintonizar nas histórias como uma intensidade que pode obliterar o mundo à nossa volta” (Ibid., p. 101). Para efeito de ilustração, a autora cita Dom Quixote e o perigoso poder dos livros de criar um mundo “mais real do que a realidade” (MURRAY, 2003, p. 101). Nesse sentido, imersão ultrapassa o vínculo estrito às chamadas “novas tecnologias” e se apresenta como um deslocamento de realidade e de meio, um salto das circunstâncias da vida diária para a experiência e aventura dentro das páginas dos livros ou para a entrada na tela de uma narrativa cinematográfica.

Ideia aproximada encontra-se em McLuhan ao dizer que “a tarefa do escritor e do cineasta é a de transportar o leitor e o espectador, respectivamente, de seu próprio mundo para um mundo criado pela tipografia e pelo filme” (MCLUHAN, 2012, p. 320). Transporte que fica mais claro na proposição de Hillis (1999, p. 8-10), para quem “a imersão é, portanto, a posição interna de um indivíduo experiencialmente dentro de um lugar, distinta de um *outsider* que visualmente consome a paisagem recortada pela sua moldura”.



O que torna uma experiência imersiva, segundo Murray (2003), é a quebra da delimitação de fronteiras entre o espaço “real” e o “virtual”, o imaginário e a realidade, palco e plateia. Atuamos, imersivamente, “como se estivéssemos no palco e não na plateia, queremos fazer mais do que simplesmente viajar por eles” (Ibid., p. 111). E o envolvimento do público com as narrativas acontecem porque “as histórias evocam nossos desejos e medos mais profundos porque fazem parte dessa mágica região da fronteira” (Ibid., p. 103).

Região que não deixa de ser um tanto quanto confusa. Com a exacerbação da visão em detrimento dos outros sentidos e da imagem “visível” em detrimento das projeções imaginativas, sobretudo no paradigma pós-fotográfico (NÖTH&SANTAELLA, 2009, p. 166), o que existe é a pretensa necessidade de “quase tocar” e do “ver” o objeto para caracterizá-lo como envolvente e imersivo. A diferença entre a imersão dos livros e a imersão digital, por exemplo, é que, na primeira, o deslocamento de realidade e mergulho acontece no imaginário, enquanto na segunda é possível não só imaginar, mas ver e em alguns casos tocar - ou quase tocar - a outra “realidade”, para qual o usuário se deslocou, desenvolvendo características como a telepresença: “Quando o controlador está estreitamente ligado a um objeto do mundo ficcional, como em cursos na tela que se transforma numa mão, os movimentos reais do participante transformam-se em movimentos pelo mundo virtual” (SANTAELLA, 2004, p. 110).

Isso chama a atenção para as correlações entre imersão, interação e participação, fundamentais para delimitar o processo de significação dessas palavras, considerando a importância do direcionamento dos sentidos para que ocorra de fato a imersão, seja no sentido de alta tecnologia ou no sentido de apreensão intensa de uma determinada mensagem. Durante uma situação imersiva ou em qualquer forma de direcionamento de atenção, seja na leitura de um livro ou numa atividade de telepresença, temos dificuldade de enquadrar grande parte da realidade em acontecimento, devido ao grande número de fenômenos que ocorrem ao mesmo tempo:

As explicações normativas da atenção surgiram diretamente da consciência da impossibilidade de apreender por inteiro uma realidade idêntica a si mesmo e do fato de que a percepção humana, condicionada por temporalidades e processos físicos e psicológicos, podia fornecer, no máximo, uma aproximação provisória e mutável a seus objetos (CRARY, 2013, p. 28).



A perspectiva dessa impossibilidade de apreensão de tudo que exista além do foco de nossa atenção se torna também uma ferramenta para a potencialidade das experiências imersivas, sendo elas, dentro de sua natureza, também seletivas. Quando lidamos com meios híbridos, como o museu, por exemplo, que envolvem mais de um sentido, o deslocamento de atenção e envolvimento do sensível também se tornam uma questão de seleção. Durante esse processo temos o foco de análise voltado para um determinado objeto e não para tudo que acontece a nossa volta. Assim é possível ler um livro sem observar o que acontece ao redor e imergir naquela narrativa ou estar no cinema com os sentidos voltados ao filme sem se envolver com quem conversa ao lado. A impossibilidade desse paradigma dificultaria qualquer atividade imersiva e alteraria nossa percepção da realidade.

Rheingold (2012, p. 39, tradução nossa) ressalta esse poder seletivo da atenção como fator crucial para hierarquizar nossas ações e escolhas: “Suponha, por exemplo, que seu filho está engatinhando sobre o piso enquanto você tenta lembrar onde estão suas chaves. Manter sua criança viva é prioridade, então é necessário suspender sua mental procura pelas chaves enquanto procura objetos perigosos pelo caminho”⁶. Assim, a imersão também pode ser interpretada como uma seleção de destino da atenção.

Nos meios híbridos, a questão da seleção a partir da intenção se torna uma importante questão, já que podemos nos deslocar constantemente de um meio para o outro, de acordo com o que convida nosso interesse. E assim como há uma relação entre intenção e atenção na atividade imersiva, também existe um intento no desenvolvimento de ferramentas que possam pluralizar a interação entre o objeto, seja ele artístico ou narrativo, e a pessoa, e isso tende a potencializar ainda mais a imersão, como observa Manovich.

Todas clássicas, e também modernas, a arte é “interativa” de diferentes maneiras. Elipses em narrativas literárias, a ausência de detalhes dos objetos na arte visual e outras representações requerem o uso do preenchimento de informações. Teatro e pintura também dependem de técnicas de composição para orquestrar a atenção da visão todo o tempo, requerendo a atenção para focar em diferentes partes da peça. Com a escultura e a arquitetura, o receptor deve mover

⁶ “*Suppose, for example, that your baby is crawling across the floor while you are trying to remember your keys. Keeping your baby alive is an overriding priority, so it is necessary to suspend your mental search for keys while you look for dangerous objects in the baby’s path*” (RHEINGOLD, 2012, p. 39).



todo o corpo para ter uma experiência completa da estrutura (MANOVICH, 2002, p. 56, tradução nossa)⁷.

Em seu estudo sobre as novas medias, Manovich amplia as interpretações sobre interação para além do uso exclusivo de linguagens de alta tecnologia para determinar a ambiência dessa interação e observa que a palavra é muito mais abrangente do que o simples contato de um usuário com a interface. “O processo psicológico de preenchimento, formações hipotéticas, recordação e identificação, que são requeridos para compreender qualquer texto ou imagem, são sem falta identificados e uma estrutura existente de interação acontece” (MANOVICH, 2002, p. 57, tradução nossa)⁸.

A observação de amplitude para a interpretação de Manovich é válida justamente pelo fato da natureza da interação ser inerente ao ser humano e ele ter que decorrer desse artefato para poder desenvolver a criatividade e a atenção. A definição de interação de Manovich dialoga com as três definições de imersão, de Janet Murray, Domingues e Santaella, considerando que a imersão também pode ser um envolvimento de atenção e dos sentidos, a fim de compor uma mensagem a partir da imaginação. Entretanto, é justamente o poder da imersão através da interface que proporciona o desenvolver prático e a criação de novos grupos de identificação através da cultura da participação.

Quando falamos de interface, estamos nos referindo a uma área, interna e visível de controle onde a informação é codificada, traduzida e direcionada a ações específicas determinadas pelo usuário (DIJCK, 2013, p. 31). A associação entre a imersão e a cultura da participação é indispensável, pois quando utilizamos a palavra imersão estamos saindo de duas possibilidades de interpretação: uma voltada para a apreensão dos sentidos e da atenção e a outra utilizada especificamente para o uso de tecnologias e conexão entre o usuário e sua interface. Ambos os significados dialogam com a palavra,

⁷ *All classical, and even moreso modern, art is “interactive” in a number of ways. Ellipses in literally narration, missing details of objects in visual art, and other representation “shortcuts” require the user to fill information. Theater and painting also rely on techniques of staging and composition to orchestrate the view’s attention over time, requiring her to focus of different parts of the play. With sculpture and architecture, the viewer has to move her whole body to experience the special structur.* (MANOVICH, p. 56)

⁸ *When we use the concept of “interactive media” exclusively to computer-based media, there is a danger that we will interpret media literally, equating it with physical interaction between a user and a media object (pressing the button, choosing a link, moving the body) at the expense of psychological interaction. The psychological process of filling-in, hypothesis formation, recall, and identification, which are required for us to comprehend any text or image at all, are mistakenly identified and an objectively existing structure of interactive links* (MANOVICH, 2002, p. 57).



que é ligada pelo senso comum cada vez mais a uma geração conectada, exploradora e, sobretudo participativa.

Nessa geração de desenvolvimento de tecnologias da informação é possível criar cada vez mais diferentes meios para contar uma narrativa e imergir dentro dela, interagindo com o objeto e a interface. Encontramos nos meios mais modernos de imersão não só espaço para transmissão de mensagens através de objetos e documentos, mas também vídeos, áudios, computadores e projeção de imagens. Relacionando os pressupostos da Narrativa Transmídia observados por Jenkins (2012) e as definições de imersão, pode-se identificar, então, que a utilização das tecnologias com multicódigos e signos, meios e suportes variados a fim de pluralizar as formas como lidamos com as narrativas e torná-las ainda mais imersivas.

No aspecto da interatividade, a imersão muitas vezes só pode ser considerada uma atividade possível somente onde há alta tecnologia. Nesse ponto a imersão é uma consequência natural da interação entre o ser humano e a máquina. Na relação entre imersão e atenção, considera-se a atenção um aspecto crucial e indispensável para que a imersão aconteça. Nessa perspectiva, de acordo com as ideias de Jonathan Crary (2013) e Rheingold (2012), surge a ideia de atenção como direcionamento dos sentidos voltados para um foco específico, considerando os propósitos da “intenção”, da “seleção” e do “objetivo” de quem desloca a atenção e imerge em certo fenômeno.

Por fim, a imersão também acontece na cultura da participação (SHIRKY, 2011): considerando a pluralidade e a potencialidade de comunicação que as redes possibilitam, a imersão através da interface se consolida como uma forma eficaz de encontro de grupos e de participação de pessoas que possuem uma ideologia em comum. Assim, as redes se tornam espaços de ativismo e um ambiente construtivista de compartilhamento de informações, de identidades e um espaço de auxílio para a melhora da sociedade. A ampliação de significação da palavra “imersão” resulta em interpretações ora bem estruturadas, ora demasiadamente abrangentes, ora semelhantes entre si, ora distintas, mas com algo em comum: o deslocar de um espaço original para desbravar novos horizontes, seja no mundo tecnológico, seja no mundo imaginário, na superfície e natureza do pensamento como processo sócio.

Por uma imersão multi-fatores: contornos iniciais

Diante das muitas abordagens sobre o tema imersão e do potencial que esse conceito apresenta para a comunicação, propõe-se neste trabalho que uma perspectiva



possível e relevante para o seu uso científico é considerá-lo como um fenômeno multi-fatores. Isso porque o termo suscita envolventes interdisciplinares e conjugadas, sendo que a restrição a apenas algumas dessas ideias pode, em certos casos, prejudicar a eficácia das análises e resultados.

Quando dizemos multi-fatores, estamos propondo acompanhar o tema a partir de suas instâncias estéticas, sociológicas e culturais, psicológicas e espaciais – e dos seus possíveis desdobramentos e correlações –, fatores que assim categorizados tendem a contribuir para análises abrangentes das mais diversas situações imersivas. Vejamos, então, cada um desses pontos.

Fatores estéticos. Relacionados à sua origem grega (*aisthesis*), estética quer dizer, a priori, “sentir”. Trata-se, portanto, de um termo voltado para “o estudo de uma gnosiologia da sensação ou da percepção sensível, irreduzível ao saber lógico” (SANTAELLA, 2007, p. 254). Quando conjugada a uma determinada técnica – meios, tecnologias, plataformas, interfaces – está associada à criação de “efeitos capazes de acionar a rede de percepções sensíveis do receptor, regenerando e tornando mais sutil seu poder de apreensão das qualidades daquilo que se apresenta aos sentidos” (Ibid., p. 255). Sendo assim, a pertinência desse fator está em acompanhar a interseção entre imersão e sensorio, sensível, qualidade, sentimento etc, enfim, entre uma poética da percepção em sentido amplo, verificando em que medida esse sentimento imersivo nos afeta, toca, interfere, propicia, direciona, sendo eminente, inclusive, para a sustentação do próprio mergulho.

Fatores sociais e culturais. Se o fator estético está para o nível da sensibilidade, este fator tem haver com o nível do sentido, com a produção de significado e, portanto, com a capacidade de simbolização. Envolve o laço entre o “estar imerso” e a subjetivação social e cultural. Engloba, portanto, a lei, as crenças, os costumes, a moral e outros tantos modos de organizar e regular simbolicamente a vida em sociedade. Está imbricado à diversidade de sentidos constituídos a partir da construção histórica dos sujeitos e indivíduos, e da manifestação dessa construção via situações, objetos, formas, escolhas, entre outros. Relaciona-se, por exemplo, com os quatro níveis para compreender o cultural proposto por Benjamin (1985): “o nível da produção em si; o da conservação dos produtos culturais, ligados à memória; o da circulação e difusão, ligado à distribuição e comunicação dos produtos culturais; o da recepção, isto é, como são



percebidos, absorvidos, consumidos pelo receptor” (BENJAMIN apud SANTAELLA, 2007, p. 54-55). Relaciona-se também à mistura presente na ideia das culturas híbridas de Nestor Garcia Canclini (1997) e/ou ao conceito de múltiplas mediações, de Orozco Gómez (1992).

Fatores espaciais. Estar imerso é estar num determinado lugar, ambiente, situação, contexto. Associa-se à este fator, portanto, o espaço no qual a pessoa se insere quando de um momento imersivo. Espaço que pode ser físico ou virtual, como já bem definido e amplamente desenvolvido por Lévy (2010), com os termos “ciberespaço” e “cibercultura” – muito relacionado ao fator anterior apresentado. Lugar onde se dá o deslocamento e onde o imaginário se projeta em formas apreensíveis. Relaciona-se ainda às interfaces, capacidades de construções imersivas a partir de diferentes recursos: gráficos, sonoros, táteis, visuais etc, potencial e progressivamente desenvolvidos a partir da digitalização. Faz ressoar as ideias de McLuhan ([1964] 2012), suas proposições metafóricas quanto aos meios e seu conceito de extensão.

Fatores psicológicos. Envolve as formações e identificações das pessoas, descritas por Freud (2010) a partir das ideias de “Eu Ideal” e “Ideal do Eu”⁹. Relaciona não somente a instância da consciência, portanto, do pensamento, da noção de centralidade e da atribuição de sentidos e significados determinados, como também o inconsciente e a dependência do “Ego” ao “Id” (FREUD, 1996a)¹⁰. Trabalha com a ideia de que os ambientes imersivos contribuem e/ou potencializam para que o inconsciente se revele, de forma parecida com a que Freud (1996b) descreve em *Psicopatologia da Vida Cotidiana*¹¹. Relaciona ainda o “princípio de realidade”

⁹ Sucintamente o eu ideal refere-se ao narcisismo primário, instância de um suposto investimento sexual numa “unidade”. Participa de seu processo a presença constitutiva do outro, posteriormente um “outro reflexo”, como aparências de um “duplo de si”. Já o ideal do eu está relacionado às identificações e idealizações, é herdeiro do Complexo de Édipo e está vinculado ao conceito de “superego” (FREUD, 2010).

¹⁰ O Ego, instância que na segunda tópica freudiana mais se aproxima da consciência, está sujeito ao Id. “Como criatura fronteira, o ego tenta efetuar mediação entre o mundo e o id, tornar o id dócil ao mundo e, por meio da sua atividade muscular, fazer o mundo coincidir com os desejos do id. [...] Disfarça os conflitos do id com a realidade e, se possível, também o seus conflitos com o superego” (Ibid., p. 68).

¹¹ Nesta publicação, Freud demonstra de maneira metódica, por meio de vários exemplos, as articulações que, no dia a dia, ressaltam a presença do inconsciente. São os casos dos atos falhos, lapsos de linguagem, esquecimentos e trocas de nomes e palavras, atos equivocados e outros fatos, por meio dos quais aquilo que se quer esquecer é rigorosamente lembrado.



(FREUD, 1996c) e, com isso, o imaginário e a sua função na vida das pessoas, sem se esquecer da subserviência deste ao “princípio do prazer” (FREUD, 1996c)¹².

A partir desses multi-fatores, percebe-se que a imersão é um modo de estar/posição/postura, diversamente interfaceado por diferentes instâncias – tecnológicas, estéticas, cognitivas, sociais e outras –, que conjugadas compõe esse fato que chamamos de imersão/estar imerso. Com isso, é válido salientar que se, de início, o trabalho busca categorizar esses fatores – com o objetivo expresso de ajudar na compreensão e visualização da proposta –, sua lógica implica que eles sejam denotados como um conjunto. Ou seja, é relevante notar que esses multi-fatores são co dependentes uns dos outros, pois compartilham de um mesmo panorama. Por exemplo: a estética se liga a produção de sentido, que também está relacionada à cultura, ao social e aos fatores psicológicos acima descritos, isso tudo num dado ambiente, que proporciona sensações e modos de sensibilidade/sentir e, portanto, fatores estéticos etc, representando um ciclo ilimitado.

Interessante notar também que cada um desses fatores pode ter uma intensidade, que não é fixa e que está diretamente relacionada ao resultado da imersão. E isso confere à imersão multi-fatores uma singularidade, pois não se pode falar, mediante esta perspectiva, que um ambiente será mais imersivo por possuir, por exemplo, mais tecnologia capaz de mimetizar de forma aguda uma determinada realidade, pois outros fatores como o psicológico, o estético ou o imaginário podem produzir graus diferentes de imersividade.

Com isso, a hipótese que a imersão-multifatores lança é de que a situação será tanto mais imersiva quanto mais fatores ela apresentar, isso de maneira que carece de uma análise sempre minuciosa frente a todas as envolventes do processo, já que a intensidade de cada fator se associa à singularidade da pessoa em atividade imersiva, tornando o fenômeno algo ainda mais complexo de ser analisado.

Essa perspectiva contribui, portando, para gerar um método de análise da imersão a partir de diferentes fenômenos, desde ambientes tecnológicos até uma leitura,

¹² O segundo termo diz respeito a uma tendência no sentido de estabilidade: “o aparelho mental se esforça por manter a quantidade de excitação nele presente tão baixa quanto possível, ou, pelo menos, por mantê-la constante” (FREUD, 1996c, p. 18). E o primeiro, vem, sob as influências dos instintos de autopreservação do ego, quase que substituir o segundo, mas sem abandonar a intenção de fundamentalmente obter prazer. “Não obstante, exige e efetua o adiamento da satisfação, o abandono de série de possibilidades de obtê-la, e a tolerância temporária do desprazer como uma etapa no longo e indireto caminho do prazer” (Ibid., p. 20).



a participação de uma determinada posição social, a ida a um museu ou a um encontro com grupos de pessoas etc. Trata-se, portanto, de uma abordagem que não exclui as atribuições sobre imersão acima definidas na voz de diversos autores, ao contrário, procura integrá-las. Assim, por exemplo, podemos relacionar: a imersão tecnológica de Domingues (2004) e de interfaces de Santaella (2004) aos fatores espaciais; o direcionamento da atenção e dos sentidos, desenvolvidos por Crary (2013) e Reingold (2012), com os fatores estéticos e psicológicos; a proposta de deslocamento, de fazer parte do palco e não da plateia, de Murray (2003), assim como o da construção de sentidos, significados e laços sociais, aos fatores culturais e sociológicos; a ideia de projeção imaginária, apresentada por Santaella (2005), das relações entre imaginação e realidade, ou até mesmo os processos de preenchimento, de Manovich, a um resultado dos processos psicológicos; e assim por diante.

Considerações

Cabe aqui um comentário geral de que a proposta da imersão multi-fatores está ainda em desenvolvimento, portanto carece de algumas fases de testes e outros acertos, trabalhando inclusive com a possibilidade de ampliação dos fatores e das suas correlações. Mas, desde já, isso não desconfigura sua relevância aos mais diversos estudos imersivos, tão caros à variadas abordagens comunicacionais.

Seu modelo é pretensioso. Pretende-se interdisciplinar, relacionando a co dependência dos fatores implicados nos fenômenos imersivos. Leva em consideração a singularidade de cada processo e da participação de cada pessoa nesse processo e, portanto, não generaliza, universaliza ou tenta considerar os processos imersivos como unânimes ou iguais.

E mediante todas essas características, o pressuposto é que essa abordagem multi-fatores promova um método de análise eficiente aos mais variados processos imersivos, relacionando e atravessando conceitos sobre imersão já bem conhecidos no campo da comunicação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CANCLINI, Nestor Garcia. *Culturas Híbridas. Estratégias para entrar e sair de la modernidade*. México: Grijalbo, 1990. Tradução, Unesp, 1997.

CASTELLS, Manuel. [1999] *A Sociedade em Rede*. V.1 São Paulo: Paz e Terra, edição 2011.



CRARY, Jonathan. **Suspensões da Percepção: atenção, espetáculo e cultura moderna**. São Paulo. Ed: Cosac Naify, 2013.

DIJCK, Jose Van. *The Culture of Connectivity*. In: Oxford University Press, Oxford, 2013.

DOMINGUES, Diana. **Realidade Virtual e a Imersão em caves**. In: Conexão – Comunicação e Cultura, UCS, Caxias do Sul, vol. 3, n. 6, pag. 35-40, 2004.

FREUD, Sigmund. [1914] **Introdução ao narcisismo: ensaios de metapsicologia e outros textos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

FREUD, Sigmund. [1923] **O Ego e o Id**. In: Edição Standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud, Volume XIX. Rio de Janeiro: Imago, 1996a, p. 15-82.

FREUD, Sigmund. [1901] **Sobre a psicopatologia da vida cotidiana**. In: Obras psicológicas completas de Sigmund Freud: edição standard brasileira, Volume VI. Rio de Janeiro: Imago, 1996b.

FREUD, Sigmund. [1920] **Além do Princípio do Prazer**. In: Obras psicológicas completas de Sigmund Freud: edição standard brasileira, Volume XVIII. Rio de Janeiro: Imago, 1996c, p. 13-78.

HILLS, Ken. *Digital sensations. Space, identity and embodiment in virtual reality*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 1999.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3ª edição. São Paulo: Editora 34, 2010.

MACHADO, Livia. **Da Caverna ao Holodeck: as significações da palavra Imersão**. VIII Simpósio Nacional da ABCiber Comunicação e Cultura na Era de Tecnologias Midiáticas Onipresentes e Oniscientes, ESPM-SP – 3 a 5 de dezembro de 2014.

MANOVICH, Lev. *The language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2002.

MCLUHAN, Marshall H. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem**. São Paulo. 18º Ed. Cultrix, 2012.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NÖTH, Winfried & SANTAELLA, Lúcia. **Imagem – cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 4. Ed, 2009.

OROZCO GÓMEZ, Guillermo. *La mediación en juego. Televisión, cultura y audiências*. In: *Tecnología y Comunicación Educativas, Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE)*, México, D.F., antologia, outubro de 1992, p.111-117.

RHEINGOLD, Howard. *Net Smart*. In: MIT Press, Episode 41. Cambridge, 2012.

SANTAELLA, Lúcia. **Os espaços líquidos na cibermídia**. In: Revista Compós. Abril de 2005.

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação**. Editora Zahar: Rio de Janeiro, 2011.