

O HORLA NO HOLODECK: Imersão e a Presença do Outro

José Carlos Silvestre Fernandes

RESUMO

Este artigo discute o problema da sensação de presença nas mídias. Primeiramente, distinguimos entre uma crítica da metafísica da presença e um estudo da sensação de presença; discutimos então brevemente as teorias sobre presença em Realidade Virtual – o meio em que tal problema se apresenta mais premente – e propomos, em seguida, um esquema tríplice para a sensação de presença em objetos mediados, em que um tipo de presença – a presença incerta de um outro – recebe atenção especial.

I – A Chegada do Trem à Estação

Conta-se que, quando os irmãos Lumière exibiram “A Chegada do Trem à Estação”, em 1895, para uma audiência para quem o cinema ainda era uma novidade ou uma experiência inédita, a cena do trem aproximando-se da estação fez com que muitos da platéia fugissem apavorados, como se um trem estivesse realmente se aproximando e fosse, ao final, saltar da tela em sua direção. Naturalmente, todos tinham sido informados sobre como o cinema funcionava, estavam cientes da mecânica da gravação e presenciavam e mecânica da reprodução na tela; o trem aproxima-se em preto-e-branco, em uma imagem que, ao menos para os padrões de hoje, era de baixíssima qualidade. O filme era silencioso. Nada disso, todavia, teria contido o terror da platéia, que, contra qualquer pensamento racional, teria sido arrebatada pela sensação de presença associada àquele trem que vinha em sua direção.

Embora seja imensamente popular, ainda se discute se esta história seria verdadeira ou uma fabricação ou exagero posterior. Mas basta-nos aqui que sua popularidade ateste que tal situação – um público desacostumado com o cinema, reagindo de tal forma ao que sabiam ser apenas uma imagem na tela – seja *plausível*. Vemos a reação de uma platéia de hoje, criada em um mundo saturado de tais imagens, a um filme de suspense ou de terror: sua vertigem com Hitchcock, seu susto, culminando de um aflição já acumulada, diante de um fantasma que sabe-se só existir na tela; é-nos difícil imaginar como teria sido a impressão deste público do século XIX, para quem o cinema era uma novidade, exceto que certamente teria sido bastante intensa. Para este primeiro público, bem mais do que para nós ao assistir o filme hoje, aquele trem estava *presente*: a imagem na tela invocava uma sensação de algo presente que, embora se soubesse não haver realmente um trem ali, era suficientemente amedrontador para que se sentisse o impulso de sair correndo - tendo o público realmente respondido a este impulso ou não.

Este artigo é uma especulação, tateante e aberta, sobre o problema da presença nas mídias. Em particular, intriga-nos a possibilidade de uma sensação de presença em algumas das novas mídias: de instalações que são ditas, por diferentes motivos, *imersivas*; aos mundos sonhados pelos projetistas de Realidade Virtual; aos sistemas aplicados de Telepresença. Mídias que, ao engajar o receptor de maneiras mais ativas e abrangentes, dão à percepção de presença e ausência das representações e objetos mediados uma dimensão inédita – ou, ao menos, grandemente amplificada.

O problema filosófico da presença foi já extensamente discutido, especialmente a partir do século XX. Em verdade, mesmo um levantamento ligeiro de o que se entende e o que se implica por “Presença”, hoje, demandaria muitas páginas de uma discussão delicada e sutil: do papel da presença na metafísica clássica, em Descartes ou em Hegel, por exemplo, seguiríamos ao conceito de Presença (*Anwesenheit*)

em Heidegger, seu papel na História do Ser (*Seinsgeschichte*), e, de fato, à sua eventual identificação com ao menos alguns dos sentidos atribuídos a Ser. Poderíamos então partir para seus desdobramentos na Fenomenologia, ou, por outro caminho, para a crítica da “Metafísica da Presença” por Derrida, que informaria todo o pensamento pós-moderno; e nesta narrativa, ainda assim, não teríamos endereçado diversos outros pensadores para quem “presença”, em algum sentido, é um conceito-chave, como Lévinas e sua “presença do Outro”.

Nem todas as ramificações do que se pensou sobre presença nos interessa diretamente, em nossa investigação da sensação de presença em mídias; por outro lado, nenhuma teoria sobre mídias pode furtar-se à complicada noção de presença. Afinal, ao menos à primeira vista, a função das mídias seria justamente operar como um suplemento que possibilitasse um contato com o ausente, ou na ausência: para aqueles que não estão presentes para ver, ou para se ver o que não está mais presente, recorreremos às suas imagens, desenhadas ou fotografadas; para comunicar-se com quem não está próximo de nós (assim, em um sentido mais estrito, não está presente) recorreremos inevitavelmente ao recurso de *alguma* mídia, à escrita ou à telefonia. Aqueles que estão presentes para ver e ouvir dispensarão as mídias; aos que não estão, restaria o subterfúgio da comunicação mediatizada.

Uma única mídia propõe-se escapar das condições da ausência, que é a fala; até o advento historicamente recente da gravação, à fala caberia servir de mídia na comunicação entre interlocutores na presença um do outro, e o conteúdo desta mídia, desde ao menos Aristóteles em *Da Interpretação*, era interior (dita que transcreve os “estados da alma”) e, em última instância, não-mediado e não-verbal. (Poderíamos, é claro, estender esta atribuição da fala à comunicação por gestos e linguagens corporais; mas muito raramente nos ocupamos destas formas no contexto de uma teoria de mídias.) Enquanto outros objetos midiáticos são, em geral, exteriorizados, deslocando-se e conservando-se independentes de seu emissor, a palavra falada é indissociável do falante, do corpo do falante que a produz, e do momento e lugar em que é falada. Esta associação da fala com a presença é tão poderosa que sobrevive à gravação: embora agora com todas as qualidades das outras mídias ausentes – exteriorizada, estável, replicável, propagando-se na ausência de seu emissor – a palavra falada nunca nos parece tão ausente quanto sua contraparte escrita. Ao ouvirmos a gravação da fala de um morto, não conseguimos dissociar dela a pessoa e o corpo do morto e sua ação de proferir estas palavras, como conseguimos facilmente dissociar da palavra escrita seu emissor físico e as circunstâncias de sua emissão. Uma sensação de presença sobrevive ali, conquanto seu emissor se encontre ausente: escutamos a voz de um morto. A fala, gravada, torna-se não ausente, mas *fantasmática*.

Este privilégio da fala – em sua associação com a presença, sua esperada tradução de enunciados interiores que até então não eram significados – foi posto em cheque a partir da década de 60, em especial por Derrida e os “desconstrucionistas” que se seguiram: não negando a sensação de presença provocada pela fala em si ou por suas circunstâncias, mas as atribuições filosóficas arbitrárias que este assim chamado *fonocentrismo* impunha ao pensamento. O fonocentrismo ligar-se-ia intimamente com a “metafísica da presença”, evidente em toda a metafísica clássica, e à formação de polaridades de “presente” e “ausente” entre partes do discurso que desejamos centralizar ou marginalizar. Em seu caráter centralizador por intermédio da presença, e sua intimidade com uma verdade anterior à significação, a fala finalmente nos remeteria ao projeto do Logocentrismo.

Consideramos o exemplo da fala como mídia com pretensões ao presente, e a uma intimidade com um *real* que não é mediado; as demais mídias, contudo, só podem colocar-se no papel de suplementos para um contato com este presente não-mediado se ecoarem estas premissas. Tomemos como exemplo Roland Barthes na *Câmara Clara*, seu estudo sobre a fotografia. Em contraposição a um “*studium*” - uma leitura hermenêutica, culturalmente informada, da fotografia – Barthes apresenta o “*punctum*”, o

elemento da fotografia que fere: que projeta-se para além das intenções do fotógrafo e da leitura do studium, um “extracampo sutil, como se a imagem lançasse o desejo para além daquilo que ela dá a ver.” (BARTHES, 2000) O punctum posiciona-nos diante do tempo: o elemento perfurante (que pode ser um pequeno detalhe, e não necessariamente se experienciará em toda fotografia) faz-nos pensar: “isto foi”; mas o conhecemos não como conhecemos o passado, mas em um tempo recortado, na suspensão da fotografia.

Mesmo em Barthes, portanto, encontramos no discurso em torno da fotografia resíduos de suas pretensões ao indicial: a luz que incide sobre o filme, marcando-o, entendida como um indício, um registro da cena suspenso no tempo: uma expressão do real, ou um vestígio do real, mais do que uma representação do real, como uma pegada é um vestígio do passo que lhe deu origem. A fotografia de Barthes nos põe, ainda que fugidamente, no detalhe lacerante do punctum, em contato com o real. A fotografia aqui não é ingenuamente uma “cópia da realidade” (notar, aqui, as aspas de Barthes em “cópia”), mas é, ainda assim, uma “emanação de uma realidade passada: uma mágica, não uma arte” (BARTHES, 2000)

Naturalmente, a lógica do indicial estende-se ao cinema e ao vídeo: e aqui, novamente, nossas impressões de presente e ausente, tão profundamente entrelaçadas com estas noções de real e representação, confundem-se em impressões fantasmáticas de presença do ausente. As especulações de Barthes sobre a fotografia sofreram duas ondas de ataques: uma primeira de pós-modernistas, denunciando as expectativas do punctum de um contato com o real fora da linguagem; e uma outra por pensadores das novas mídias, com afinidades também com o pós-modernismo, sobre a problemática situação do punctum em um mundo de fotografia digital que prescinde do processo químico (para Barthes, a fotografia foi inventada pelos químicos, ao invés de se filiar à tradição dos pintores) e que agora se traduz de células fotossensíveis já à codificação numérica de pixels, afastando-se de seu caráter vestigial; ademais, é um tempo em que não só a edição computadorizada de fotografias é capaz de enganar facilmente a maior parte do público leigo, como a prática mesma desta edição se tornou acessível e generalizada, e “photoshop” consta como verbo, ao menos em inglês, nos últimos dicionários.

Mas uma coisa é argumentar sobre a validade das justificativas filosóficas por trás do punctum, se estamos mesmo diante de uma emanação de realidades passadas, para além das deliberações do studium. Outra, bastante diferente, é debruçar-se sobre a experiência do punctum: sobre este momento em que um detalhe de uma fotografia remete-nos ao real, dilacerantemente: a poderosa sensação de “isto-foi” de Barthes diante de uma foto de infância de sua mãe. Podemos descartar o primeiro, mas a realidade do segundo é inegável. Em outras palavras: podemos não acreditar no punctum, mas não podemos pensar uma teoria da fotografia sem ele.

A fotografia é, naturalmente, apenas um exemplo. Como Bolter e Grusin colocaram insistentemente, a estética dominante na arte do Ocidente é uma estética de imediação: em que se tenta apagar ou esconder o meio, em uma ligação o mais direta possível com seu objeto representado; e como estes autores colocam, toda estética da imediação apresentará algum argumento em prol da legitimidade da sensação de presença do objeto representado através do meio; se a fotografia argumenta por seu caráter indicial, a pintura em perspectiva, por sua vez, teve a seu favor o argumento das proporções geométricas conservadas e, por extensão, das próprias formas; e assim por diante. Estes autores denunciam, sempre, estes argumentos metafísico pela presença (e se reconhecem nela uma busca legítima pelo real, é por um real intersubjetivo, reconhecimento entre duas produções e não dois produtos, à maneira da mimese de Derrida). Esta rejeição de uma metafísica da presença, todavia, acaba por descartar todo o interesse na presença midiática. Esquece-se que, para entender mídias que se

baseiam numa sensação de presença, é preciso ir além da legitimidade filosófica desta presença e reconhecê-la legítima *como sensação*. Novamente: podemos duvidar, filosoficamente, do caráter indicial da fotografia. Mas como pensar a fotografia sem levar em conta a perfurante ilusão do punctum?

E é nesta abordagem que trabalhamos aqui: não nos ocupamos propriamente da metafísica da presença, a apologia ou denúncia da legitimidade da sensação da presença e suas ramificações, mas da experiência mesma da presença no mediado. E este problema, que pode ter um caráter mais teórico em muitas das mídias tradicionais, revela-se prático e premente em muitas das novas mídias, com suas expectativas, em alguns casos, de uma “telepresença” do usuário em um lugar remoto, e, em outras, de uma imersão em um mundo criado ou em uma experiência da mídia, às vezes em uma aceção bastante forte da palavra imersão.

II – O Self Presente

Vamos agora direcionar nossa atenção ao exemplo mais radical de presença em mídias: a sensação de presença tal como ambicionada pela Realidade Virtual.

Até onde sabemos, a primeira teoria sobre presença na realidade virtual data de 1992, exposta por Sheridan. A presença virtual em Sheridan é definida, *grosso modo*, como a sensação de estar posicionado em um lugar físico diferente do que se realmente está; sentimos que estamos em um espaço gerado pelos displays visuais, auditivos e hápticos do computador.

Esta definição um tanto circular (“a sensação de presença é a sensação de se estar presente”) tem uma característica importante: ela nos diz que a sensação de presença que a realidade virtual busca é a de que o usuário está presente, de que a presença é uma presença do self (um “eu estou presente”), em oposição a uma sensação de presença daquilo que os dispositivos de saída apresentam ao usuário (um “eu estou na presença de”). É claro que uma presença não é realmente possível sem a outra, que se constroem mutuamente; mas, ao mesmo tempo, a preocupação nas demais mídias sempre foi a oposta. Não se almejava transformar todo o Umwelt e deslocar o self, mas inserir neste Umwelt a presença de um novo objeto representado. Esta diferença de foco e de ênfase é fundamental, e informaria toda a pesquisa subsequente.

Ao se focarem na sensação de presença do observador, os teóricos da Realidade Virtual foram só tentativamente construindo uma teoria para a presença do representado. Witmer e Singer consideraram que a atenção é direcionada seletivamente, e que portanto a sensação de presença exigiria tanto a imersão descrita por Sheridan quanto um envolvimento com os objetos representados por parte do observador, ou uma atribuição de significado a eles; ou, ao menos, que a sensação de presença é amplificada quando há envolvimento e significado. Lombard propôs uma variante ao separar a formação da sensação de presença em dois componentes: a percepção de um ambiente físico (espacial, temporal, sensorial) e a percepção de interação social neste ambiente; sem este sub-texto de interação social, nunca nos sentiríamos verdadeiramente imersos. Carassa et al, finalmente, deram preponderância à interação sobre a imersão para se alcançar a sensação de presença, em um estudo que considera os objetos representados em termos de “*affordances*”.

O argumento de Carassa é que não percebemos o mundo como um conjunto de características abstratas, mas como um espaço de *ações* possíveis. Por exemplo, quando alguém se move, este alguém não se move visando a dimensão psico-motora do movimento, preocupado com o movimento em si, mas

desempenhando com ele uma ação, como um objetivo que se inscreve em uma narrativa. Estes três elementos – situação ou contexto, ação, e movimento ou percepção – são em última instância inseparáveis e co-determinam-se entre si. Assim, para Carassa, ao se conceber os objetos do mundo imersivo deve-se pensá-los sempre inseridos nestes três níveis de interação; não o objeto isolado, mas primariamente sua utilidade em um contexto. Seu exemplo é o exemplo da presença de utensílios de cozinha, quando se está cozinhando: longe de um objeto de contemplação direta ou em cujo manejo nossa atenção se concentra, o utensílio está inscrito em uma situação onde uma ação é desempenhada; este tipo de relação com o objeto representado seria capaz de induzir a sensação de presença do observador de uma maneira que objetos descontextualizados e sem uma utilidade aparente não induziriam.

A interação de Carassa é imediatamente familiar: redescobrimos aqui o estar-à-mão (*Zuhanden*) heideggeriano. Em verdade, tal aproximação já se anunciava em Witmer e Singer, quando consideram que, traduzindo-se para o jargão heideggeriano, a intencionalidade (aqui identificada com o conceito de *Sorge*) é uma estrutura fundamental do Dasein. A preocupação com as coisas do mundo ao redor, contudo, esgota-se aí; como teorias centradas na sensação da presença do self em um ambiente, tudo que resta aos objetos representados é existirem como funções imediatas da vontade do usuário, *estarem-à-mão* mas, jamais, *presentes-à-mão* (*Vorhanden*). Muita atenção foi dada à presença do interator em um mundo que seria meramente “ao redor”, instrumental, onde evita-se o presente-à-mão. A sensação atenta da presença do outro – do trem que se aproxima, do personagem ou objeto com que interagimos –, que governou as preocupações com presença em outras mídias, onde, afinal, estamos mediando este “outro” para um receptor exterior ao mecanismo da mediação –, está curiosamente ausente da consideração destes autores. Pensou-se apenas um lado da equação: na Realidade Virtual, investigou-se a presença de si, mas não a presença do outro.

III – O Horla

Vamos olhar agora para um tipo bem diferente de presença virtual, com o artigo *The Ominous Numinous: Sensed Presence and Other Hallucinations*, do neurologista J. Allan Cheyne, que apresenta uma reflexão a partir de sua extensiva pesquisa sobre paralisia do sono.

Segundo o artigo, a paralisia do sono é um estado alterado de sono que 30% de jovens adultos experencia ao menos uma vez, durando de segundos a alguns minutos. Ocorre quando se está caindo no sono ou prestes a acordar (sendo então, respectivamente, *hipnagógica* ou *hipnopômica*), e o indivíduo neste estado descobre-se, via de regra, acordado mas completamente incapaz de se movimentar. É comum que ocorram alucinações neste estado, envolvendo todos os sentidos, incluindo o tato e a propriocepção, vibrações e peso no peito sendo os relatos mais comuns; sensação de cair ou de levitar são mais raras. O grau de lucidez neste estado varia, da lucidez de uma pessoa desperta a um estado em que é possível confundir a experiência com um sonho especialmente vívido.

É muito comum que estas alucinações incluam uma sensação de presença. Muitas vezes, a sensação de presença ocorre sozinha – o indivíduo tem a certeza de uma presença ali, sem nenhuma evidência sensorial associada – enquanto outras vezes a alucinação de um *intruso* se segue ou lhe acompanha. A presença é quase sempre descrita como terrível e ameaçadora, muitas vezes em um tom bastante enfático: embora sinta-se apenas a presença, atribuímos, misteriosamente, conteúdo subjetivo a ela. (Em raras ocasiões, a presença parece benevolente, o que é descrito em termos igualmente fortes) Cheyne acredita que esta sensação de presença é causada por um “sistema de vigilância” associado com a amígdala estendida e estruturas relacionadas como o *nucleus basalis* de Meynert. Este sistema é

ativado quando uma ameaça em potencial é detectada pelos sentidos (mas não ainda pela mente consciente); o sistema de vigilância então *“inicia procedimentos que monitoram o ambiente por mais pistas que corroborem ou desconfirmem a existência de uma emergência”* (CHEYNE, 2001); estes processos são *interpretativos e motivados*, mas *inconscientes* até que particularidades sensoriais sejam destacadas por estruturas corticais. No estado de paralisia do sono, não temos estes inputs sensoriais, mas apenas uma auto-estimulação quase-aleatória endógena, resultando em uma ambiguidade insolúvel e em uma *“sensação de presença ameaçadora, mas insolúvel”* (CHEYNE, 2001). Finalmente, em alguns casos esta sensação alucinada de uma presença ameaçadora resolve-se desencadeando, em um nível cognitivo mais elevado, a alucinação sensória de um intruso. A sensação de presença não só precederia sua evidência sensória, mas na verdade até a produziria. Note-se que a paralisia do sono, nos casos em que se está mais plenamente lúcido, é um estado possivelmente alucinatório, mas raramente delirante: o indivíduo informado a respeito reconhecerá imediatamente a experiência como uma alucinação (tecnicamente, uma *alucinose*), o que não parece diminuir em nada nem a sensação de presença nem, fascinantemente, o terror a ela associado. Não importa que não seja real, e saibamos disto com certeza: a resposta emocional é igualmente intensa. A paralisia do sono é o sonho do projetista de realidade virtual.

Os achados de Cheyne são provocadores para nós de várias maneiras, mas o fundamental, certamente, é que resta pouca dúvida, depois de sua investigação, de que a presença do outro não é uma mera conclusão racional a partir de dados sensoriais – embora assim *pareça* operar a maior parte do tempo – mas que há uma realidade psíquica da presença, uma sensação de que um outro se apresenta a nós que não é nem uma conclusão racional e nem é diretamente sensorial, e que, ao menos neste caso extremo, pode aparecer destacada de ambos. De fato, Cheyne vai mais longe; no final de seu artigo ele lamenta, como nós também o lamentávamos em um contexto diferente, que nos estudos da consciência o outro é sempre colocado em segundo plano, como um reflexo cooperativo e benevolente na construção do self; seus achados, por outro lado, *“apontam para um outro mais sinistro e primordial que é radicalmente diferente do self, de fato capaz de aniquilar o self, e portanto de instantaneamente dominar nossa consciência acima de quaisquer considerações [...] Tal outro constitui uma parte do Umwelt, uma parte que abrange uma maneira de entender o animado e senciante no mundo ao nosso redor.”* (Cheyne, 2001) A esta presença avassaladora, Cheyne compara o conceito de “numinous” de Rudolf Otto, uma atenção teológica, não-racional e não-sensorial, voltada para fora de si, um *“mistério aterrorizante (tremendum) e fascinante,”* - uma experiência distinta, mas por vezes associada, daquela descrita dos relatos do sobrenatural.

Outro ponto instigante do relato de Cheyne é que esta forma mais intensa da presença do outro – que, longe de atuar na construção do self, é estranha a ele e poderosa o bastante para aniquilá-lo – ocorre justamente na situação em que não temos nenhum contato sensório conclusivo com um possível outro; apenas um estímulo insolúvel, ambíguo. Mas todos, afinal, conhecemos este estado; a sensação de presença – associada com o “sistema de vigilância” descrito acima – diante da ambiguidade sensorial, uma sensação ainda que bastante momentânea de um outro presente e ameaçador, pode facilmente nos acometer quando nossa visão periférica encontra estímulos a princípio ambíguos (por exemplo, no movimento de folhas e galhos, quando se caminha no escuro; o próprio Cheyne apresenta tais exemplos); uma representação direta, presente-à-mão, apenas com muita dificuldade reproduziria este terror. Ou melhor, não reproduziria: a sensação de presença e o terror a ela associado poderiam até ser mais intensos, mas seriam bem diferentes qualitativamente. Frisamos esta constatação instigante: a sensação mais poderosa de presença se produz não pelo realismo ou pela riqueza de detalhes apresentados ostensivamente, mas pela fugacidade e pela ambiguidade de sua evidência à mente do observador, que sobre ela é incapaz de ter certezas. Não uma presença que se integra ao mundo a redor do observador, mas justamente um elemento estranho, intruso.

Guy de Maupassant descreve a sensação de uma presença imaterial e terrível em seu conto *Le Horla*, cujo protagonista sente uma presença constante e sombria, que batiza, não somos informados por quê, de “Horla”. A presença constante do Horla vai gradualmente o enlouquecendo (e é curioso notar que, vários anos mais tarde, Maupassant seria diagnosticado com delírios paranóicos causados por sua sífilis). O Horla de Maupassant difere da presença aqui discutida em sua constância e em seu caráter psicótico: mas seu relato do Horla é vívido o bastante para que nos apropriemos da palavra para designar esta presença ameaçadora do Outro que se opõe ao Dasein, fugidia em sua fundamentação racional e sensorial, mas sobrepujante em sua experiência.

De que servirá o Horla para nossa investigação? Antes de mais nada, reconhecer que tal coisa existe nos obriga a pensar a sensação de presença em termos diferentes: reconhecemos sua realidade própria, a complexidade de sua relação com os sentidos e com o pensamento. A própria de que uma sensação de presença alucinada é capaz de produzir sua evidência é bastante provocador. Mas além disso, queremos pensar o Horla como uma das componentes da experiência mais geral da presença. Consideramos aqui, portanto, três componentes fundamentais da sensação de presença: primeiro, a sensação de presença instrumental, na familiaridade, comparável à idéia de estar-à-mão; segundo, a sensação de presença em que o pensamento se direciona ao objeto presente, comparável à idéia do presente-à-mão; e, finalmente, consideramos esta sensação de presença de um outro que nos aparece aparentemente por si só, reagindo a uma ambiguidade – seja uma ambiguidade para processos inconscientes, para a mente consciente do observador, ou em ambos os casos. Propomos pensar os três modos, que juntos formam a experiência mais geral da presença, cada qual com suas diferentes circunstâncias e, por extensão, com suas estratégias de indução, como um esquema ou um vocabulário. Para evitar as implicações heideggerianas de se falar em “estar-à-mão” e “presente-à-mão” (que emprestamos até aqui com pouco rigor, mas analogicamente), falaremos de uma presença “instrumental” ou “ambiental” para o primeiro caso; de uma experiência “intencional” para a sensação de presença do objeto a que se dirige o pensamento; e concluímos nosso esquema com esta presença do outro na suspeita inconsciente ou semi-consciente de sua veracidade – uma suspeita que pode acontecer em níveis diferentes de consciência –, que aqui batizamos de o Horla.

IV – Em Louvor das Sombras

Este é um trabalho teórico, buscando produzir um vocabulário. E, como um vocabulário, o Horla e as presenças instrumental e intencional são-nos mais úteis para discutir exemplos de aplicações do que propriamente para ser diretamente aplicados. E, embora nossa discussão tenha se pautado no exemplo mais extremo dos ambientes imersivos, acreditamos que esta tríplice divisão da presença pode ser útil para pensar a sensação de presença em mídias de uma forma geral.

Tomemos o exemplo da típica cena de terror: um suspense prolongado, em que uma presença é esperada, mas não aparente (e, se não experienciamos o Horla propriamente, ao menos nos identificamos com o Horla sentido pelos personagens), culminando em uma aparição surpreendente, obscena em sua apresentação, que nos toma toda a atenção. Aqui, o Horla, construído pelo suspense, prepara e enaltece uma súbita presença intencional: graças a primeira, a segunda é muito mais intensa. Mas este Horla, por sua vez, só foi possível provocar por causa da presença ambiental, a construção de um *Umwelt* familiar e coerente, que o precede; não teríamos o Horla se o mundo do filme, até então, não nos parecesse familiar e coerente. As três formas de presença operam, idealmente, em conjunto e complemento.

Queremos, apesar disso, discutir algumas peculiaridades práticas do Horla: ao contrário das presenças instrumentais e intencionais, que constroem uma sensação de familiaridade, o Horla é aflitivo, tenso, estranho. Mas assim também sempre será a presença nas mídias, a partir de uma certa intensidade: uma presença midiática será sempre fantasmática, uma evidência de vida ou consciente em algo que deveria estar morto e inanimado, um intruso ao Umwelt na fronteira entre o presente e ausente que, além disso, não está espacialmente bem localizado (o cinema de terror, novamente, trabalha já há algum tempo esta ironia, com seus fantasmas deixando vestígios por telefones, vídeos e fotografias, ou saindo de televisores para o mundo dos vivos). Pelos mesmos motivos, o ambiente imersivo será sempre aflitivo, *unheimlich*; o órgão da telepresença, por mais fino seu controle, acabará por nos parecer um *phantom limb*. Mesmo que nos acostumemos com estes ambientes e objetos estranhos, ao menos de tempo em tempo sua natureza fantasmática e estranha ao ser se revelará: sentir-se situado em um mundo virtual é sentir-se em território estranho, em um sentido que pode alcançar o ontológico.

O robocista japonês Masahiro Mori propôs, em 1970, o conceito de “Vale do Estranho” (“Uncanny Valley”, ou 「不気味の谷」). Conforme a operação de robôs se aproxima da aparência do humano, argumenta Mori, maior será a empatia que sentiremos por eles e nosso conforto em sua presença; entretanto, a partir de certo grau de semelhança com humanos, o que experienciamos torna-se ao invés disso um sentimento de repulsa. Mori teorizou que isto acontece porque um robô cuja operação pareça pouco com um humano será avaliado como algo não-humano em que as características humanas se destacam; já em um robô cujo comportamento se pareça bastante com um humano, o que nos chamará a atenção serão suas características não-humanas: um humano defeituoso, uma violação das fronteiras do corpo. Sentiremos algo como a repulsa diante do monstruoso, do doentio e do deformado. A teoria do Uncanny Valley estende-se para além da robótica, usada para discutir exemplos como zumbis e bonecos de Bunraku.

O “Estranho” de Mori corresponde ao *Unheimliche* de Freud – e de Jentsch, que conhecemos por intermédio de Freud –, e, novamente, de Heidegger. Segundo Freud, Jentsch definiu o *Unheimliche* como um estado de “dúvidas acerca de se um ser aparentemente animado está realmente vivo, ou, inversamente, se um objeto sem vida poderia ser, de fato, animado” (FREUD, 2008). O *Unheimliche*, para Jentsch, seria despertado por bonecos e autômatos realistas, por um lado, e, por outro, por “crises epilépticas e outras manifestações de insanidade” (FREUD, 2008), em que o comportamento dos vivos lembra-nos do mecânico: sempre que a fronteira entre o humano e o mecânico parece violada. *Unheimliche*, contudo, deriva-se de Heim (“lar”); é aquilo que não-é-de-nosso-lar, um estado de ansiedade em que não nos sentimos mais em casa. Para Heidegger, o *Unheimliche* é um estado de angústia, em que sente-se um medo que não se dirige a um objeto específico mas sim uma angústia generalizada, em que o Dasein, desconfortável, confronta-se com o Nada e o Ninguém. Ao *Unheimliche*, Heidegger associa a sensação de não-estar-em-casa (*Nicht-zuhause-sein*) no mundo, de não pertencer realmente ao mundo a seu redor. Freud, a partir da definição de Jentsch, também acaba por estender o *Unheimliche* para além do estranhamento diante de uma criatura em particular, pensando neste estranho que remete àquilo que é conhecido. As peculiaridades da interpretação de Freud entretanto diz-nos pouco respeito aqui: seu *Unheimliche* depende do retorno de afetos inconscientes reprimidos (mais notavelmente, do pensamento mágico ou “onipotência do pensamento”); sua adaptação para nossa discussão talvez seja possível, mas seria uma leitura sofisticada e trabalhosa que não arriscaremos aqui.

Talvez, justamente pela sensação de alheamento, de ansiedade e de *Nicht-zuhause-sein* que o inusitado da imersão em uma obra produz, por este *uncanny valley* do Umwelt (e não da criatura), a presença nas mídias seja muito mais provável de ser experienciada como Horla do que em sua almejada forma instrumental. Talvez nunca conseguiremos criar um mundo virtual, uma experiência de um virtual

imersivo, em que o sujeito sinte-se plenamente confortável, em casa entre as coisas; a própria idéia de que algo esteja presente em um mundo de realidade virtual, para não falar de mídias mais tradicionais, é por natureza *unheimlich*, assustadora, fantasmagórica. Por que não explorar este estranhamento, ao invés de debater-se com ele já se sabendo derrotado?

Em outras palavras: a busca por uma sensação de presença por meio de um realismo duro dificilmente terá sucesso. Em seus exemplos de maior virtuosidade, o que experienciamos é mais um susto, um estranhamento, uma ambiguidade no Uncanny Valley, do que uma presença intencional plena e confortável. A presença instrumental, por sua vez, só se dá às duras custas do costume e da lenta construção de uma familiaridade, para um efeito final que é difuso e bastante limitado, dissolvendo-se assim que a atenção se dirige a um de seus instrumentos. O Horla é mais penetrante, mais inabalável – é justamente a sensação de presença que não se dissolve diante da razão, que não se perde ao reconhecer a representação e o artifício como tais; mas é, para sua execução, dependente das duas outras formas de presença – é preciso um familiar para se ter um intruso.

Mas novamente: este é um estudo teórico, com o que queremos dizer que não é nosso objetivo apresentar soluções práticas, mas revelar o tamanho do problema. Caberá aos artistas e projetistas de cada mídia e cada tecnologia, afinal, encontrar seus caminhos pela complicada fenomenologia da presença, a enfrentar ou compactuar com o fantasmático que é intrínseco à experiência mediada. É nossa suspeita, entretanto – uma suspeita a ser testada na especificidade de cada obra, de cada estratégia e de cada mídia – que a sensação de presença não se dá, como tanto se tenta, na claridade do realismo, da imitação da experiência do mundo real, mas quando esta presença na claridade se acompanha de uma outra na penumbra, incerta e perturbadora. Que faz-se muito esforço para mostrar; talvez os trabalhos mais bem-sucedidos serão os que aprenderem, além de mostrar, também a esconder.

Bibliografia

- BARTHES, Roland. **Camara Clara**. São Paulo: Nova Fronteira, 2000.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. Boston: MIT Press, 2000.
- CARASSA, Antonella; MORGANTI, Francesca; TIRASSA, Maurizio. A Situated Cognition Perspective on Presence. **Cogprints**, 9 Out. 2006. Disponível em: <<http://cogprints.org/5216/>>. Acesso em: 30 jul. 2008.
- CHEYNE, J. Allan. The Ominous Numinous: Sensed Presence and 'Other' Hallucinations. **Journal Of Consciousness Studies**, Exeter, Inglaterra, v. 8, n. 5-7, p.133-150, 2001.
- DERRIDA, Jacques. **Da Gramatologia**. São Paulo: Perspectiva, 2004. 386 p. (Estudos).
- FREUD, Sigmund. **The Uncanny**. Disponível em: <<http://www-rohan.sdsu.edu/~amtower/uncanny.html>>. Acesso em: 03 out. 2008.
- HEIDEGGER, Martin. **Ser e Tempo**. São Paulo: Vozes, 2006.
- INWOOD, Michael. **Dicionário Heidegger**. São Paulo: Jorge Zahar, 2002.
- LOMBARD, Matthew; DITTON, Theresa. At The Heart of It All: The concept of presence. **Journal Of Computer-mediated Communication**, Bloomington, Indiana, v. 2, n. 3, set. 1997. Trimestral.
- MORI, Masahiro. **The Uncanny Valley**. 1970. Traduzido em 2005. Disponível em: <<http://www.androidscience.com/theuncannyvalley/proceedings2005/uncannyvalley.html>>. Acesso em: 3 out. 2008. Original de 1970 traduzido em 2005
- SCHUEMIE, Martijn J. et al. Research on Presence in VR: A Survey. **Cyberpsychology And Behavior**, New Rochelle, v. 2, n. 4, p.183-201, abr. 2001. Bimestral.
- SHERIDAN, T. B. et al. Musings on Telepresence and Virtual Presence. **Presence**, Boston, v. 1, n. 1,

p.120-126, fev. 2001. Bimestral.

Disponível em: <<http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html>>. Acesso em: 30 set. 2008.

WITMER, Bob G.; SINGER, Michael J.. Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire. **Presence: Teleoperators and Virtual Environments**, Boston, v. 7, n. 3, p.225-240, jun. 1998. Bimestral.