

Dispositivo, atração e os rubes da realidade virtual: uma abordagem teórica do Oculus Rift

NILSON ASSUNÇÃO ALVARENGA
ANA MARIA VIEIRA MONTEIRO

Resumo

A partir de uma apresentação do contexto de ressurgimento dos visores de realidade virtual, especificamente o headset Oculus Rift, o artigo busca refletir sobre a condição do dispositivo, como máquina de visão, ao se aproximar das reflexões de Phillippe Dubois (2004) e Jean-Louis Baudry (1970). Isso nos permite pensar o Oculus Rift em sua conexão com dispositivos sociais (práticas, discursos, modos de consumo) que determinam seus usos previstos. Finalmente, é possível pensar esses usos em analogia com uma modalidade específica, conceituada por Thomas Elsaesser (2006) como “cinema de atrações”, característica do Primeiro Cinema, a saber: os rube films.

Palavras-chave:
Dispositivo, Oculus Rift, atração

Dispositif, attraction and the rubes of virtual reality: a theoretical approach to Oculus Rift

NILSON ASSUNÇÃO ALVARENGA
ANA MARIA VIEIRA MONTEIRO

Abstract

From a presentation of the resurgence context of virtual reality viewers, specifically the Oculus Rift headset, the article seeks to reflect on the condition of the device as a vision machine as it approaches the reflections of Phillippe Dubois (2004) and Jean-Louis Baudry (1970). This allows us to think of the Oculus Rift in its connection with social devices (practices, discourses, modes of consumption) that determine its intended uses. Finally, it is possible to think of these uses in analogy with a specific modality, conceptualized by Thomas Elsaesser (2006) as "cinema of attractions", characteristic of First Cinema, namely the rube films.

Keywords:

Device, Oculus Rift, attraction

Dispositivo, atracción y los rubios de la realidad virtual: un enfoque teórico del Oculus Rift

NILSON ASSUNÇÃO ALVARENGA
ANA MARIA VIEIRA MONTEIRO

Resumen

A partir de una breve presentación del contexto de resurgimiento de los visores de realidad virtual para luego volver a la atención para el headset Oculus Rift, se busca comprenderlo no sólo como una máquina de ver, es decir, un mero medio de producción y visualización de imágenes, pero sobre todo como una máquina de visión. Así, el OculusRift se piensa no más como un dispositivo en el sentido técnico del término, sino también en conexión con dispositivos sociales (discursivos, publicitarios y materiales) inherentes a sus usos previstos. Esto lleva, finalmente, a una analogía entre el actual período de apropiación del Oculus Rift, así como los discursos a ese respecto, y una modalidad específica del "cine de atracciones": los rube films.

Palabras clave:
Dispositivo, Oculus Rift,
atracción

Introdução

Os visores de realidade virtual (RV), ressurgidos em 2013, mostram, desde então, articulações interessantes para o pensamento sobre a imagem digital. Seu mercado revela-se promissor para a indústria dos jogos eletrônicos, mesmo tendo-se em vista o fracasso da década de 1990¹, quando as principais empresas do ramo dos jogos eletrônicos lançaram seus *head mounted displays*, como ficaram conhecidos os visores de realidade virtual, sem o retorno financeiro esperado.

O propósito desses meios é possibilitar ao usuário interagir gestualmente com imagens tridimensionais e situá-lo em ambientes virtuais esféricos (o olhar pode ser direcionado para qualquer ângulo, não existindo mais a parte de trás da cena). O contexto de reavivamento do interesse por essa tecnologia pode ser explicado, a princípio, pelo aprimoramento de seus componentes. Em 2012, Palmer Luckey demonstrou o primeiro protótipo *Oculus Rift*, criado com a colaboração de John Carmack (programador de videogames, mais conhecido pelo jogo *Doom*, nos anos 1990), durante a feira *E3 – Electronic Entertainment Expo* – em Los Angeles, e foi nessa ocasião que a tecnologia se tornou convincente o bastante para que investidores e público se motivassem em torno de uma mesma expectativa: baixa persistência dos pixels (provocando menos atrasos de reação da imagem ao movimento do usuário) e campo de visão amplo o suficiente para causar uma aprimorada sensação imersiva no ambiente virtual.

No mesmo ano, a *Oculus VR*, fundada por Luckey, lançou sua campanha no site “Kickstarter.com” para aperfeiçoar o protótipo, com o DK1 (Development Kit 1) prometido aos doadores de 300 dólares ou mais. Em apenas quatro horas no site,

a meta de 250 mil dólares foi alcançada e, no total, a empresa levantou 2 milhões e 400 mil dólares somente via *crowdfunding* (financiamento coletivo). No ano seguinte, ao custo de 350 dólares, a empresa anunciou o DK2 (Development Kit 2), com diferenças significativas em design, resolução (de 1280 x 800 pixels para 1920 x 1080 pixels), e a inclusão de uma câmera de infravermelho, aprimorando a capacidade de rastreamento dos movimentos do usuário e diminuição da latência (o tempo de reação do sistema aos dados de entrada).

Em março de 2014, alguns dias após o lançamento do DK2, Mark Zuckerberg anunciou a compra da patente *Oculus* como o próximo desenvolvimento sob a marca “Facebook”, com o objetivo de tornar a tecnologia da realidade virtual mais acessível e funcional para outras plataformas, como a internet e o cinema². O *Oculus Rift*, como versão do consumidor (Figura 1), abriu sua temporada de pré-vendas no dia 6 de janeiro de 2016 para 20 países, ao custo de 599 dólares. E as primeiras encomendas, segundo o blog da Oculus VR, começaram a ser enviadas no dia 28 de março de 2016³.

Além do *design*, outras mudanças significativas em relação ao DK2 são a inclusão de um sistema de áudio com fones removíveis incluídos no *headset*, o *dual display* de 2160 x 1200 pixels e aumento na taxa máxima de quadros por segundo (*frames per second*), que de 75 (muito mais do que a taxa normatizada pelo cinema, de 24 quadros por segundo) passa a ser de 90 Hz.



Figura 1.

Primeira versão do consumidor do Oculus Rift. Da esquerda para a direita: controle remoto, sensor de LED infravermelho, headset e controle do Xbox One.

Fonte: Oculus VR. Disponível em: <<https://www.oculus.com/en-us/blog/oculus-rift-pre-orders-now-open-first-shipments-march-28/>>. Acesso em: 22 jan. 2016

No entanto, o padrão mínimo de conforto, manuseabilidade e usabilidade, alcançado pelos aspectos tecnológicos da realidade virtual, não explica, por completo, o interesse reno-

vado nesses meios, e sim, a composição da experiência visual que ora recorre a procedimentos tradicionais ora introduz tecnologias que já moldam um novo regime do olhar. Ainda que o fracasso comercial dos anos 1990 se repita, o período de experimentação, por si só, constitui um objeto de análise para se pensar o *status* da imagem em realidade virtual e as potencialidades desse meio como ferramenta para o artista.

Não é raro que, na publicidade a seu respeito, o *Oculus Rift* seja chamado, em língua inglesa, de *device* e, em português, “dispositivo”, ambos se referindo à ideia de instrumento. Porém, uma descrição que se atenha às funcionalidades da máquina em questão estará apenas voltada para o imediatismo da experiência ou, nas palavras de Philippe Dubois (2004, p. 33), “reivindicando sempre uma força inovadora” da tecnologia. Portanto, considera-se pertinente a problematização do discurso sobre a novidade do *Oculus Rift*, ampliando a reflexão sobre seus usos possíveis – e não apenas previstos – por um viés estético. O uso do termo “dispositivo” para se referir ao *Oculus Rift* deveria, para isso, levar em conta também a imaterialidade que repousa sobre o meio⁴, as tradições e os agenciamentos visíveis em seus enunciados. É o que propõe a reflexão a seguir, ao elaborar, para tanto, um ponto de partida teórico.

***Oculus Rift* como dispositivo**

Uma vez refeita a pergunta de Giorgio Agamben (2005) e, antes dele, de Gilles Deleuze (1990) – o que é um dispositivo? –, ambos sob a influência foucaultiana⁵, encontraremos outros sentidos, além daqueles já destacados pelos autores citados. Agamben (2005) e Deleuze (1990) preocupam-se com as relações entre certas configurações ou constelações discursivas, epistêmicas, materiais (arquitetônicas, por exemplo) específicas, em um dado momento histórico, de relações de poder, correspondendo, na imagem deleuzeana, a linhas de força que sustentam essas relações ou, na conexão conceitual agambeniana, a “positividades” dessas relações em uma dada sociedade.

Frank Kessler (2007) elenca outros sentidos para além desse, foucaultiano. No campo específico dos estudos de cinema, a tradição que remonta a Jean-Louis Baudry⁶ fala de “dispositivos” de duas maneiras, e Ismail Xavier (2005) sugere falar em “dispositivo” e “Dispositivo”. No primeiro sentido, falamos daquilo que, na tradução para a língua inglesa, como

apontado por Kessler (2007), seria o *apparatus*, motivo, inclusive, pelo qual o autor acha problemática a tradução do texto de Baudry. Trata-se, neste caso, do dispositivo como a máquina ou, se quisermos, o “meio” específico: o aparelho de registro de imagens e sons – a máquina de ver e ouvir o mundo. É assim também, de certo modo, que o termo aparece na linguagem comum quando falamos de “dispositivos móveis”, “dispositivos elétricos” etc; e é assim que o termo aparece, como em Phillippe Dubois (2004), quando se fala dos aparelhos de registro cinematográficos (ou videográficos).

Para além da “máquina de ver”, no sentido material, encontramos, no entanto, as “máquinas de visão”, em um sentido mais alargado e abstrato da “visão”: o aparelho material conectado a “aparelhos ideológicos”, para usar a expressão de Louis Althusser, que está na base, junto com o Lacan do Seminário VII, do texto de Baudry. A máquina de ver é também uma máquina de visão porque, por um lado, ela vê conforme uma concepção do “olhar”, uma concepção que traz consigo uma conotação ideológica que, incorporando em obras específicas esse “olhar” de cunho geral, o qual remonta ao perspectivismo renascentista, gera interesse porque desperta no espectador um vínculo de identificação, dada no nível de uma subjetividade que Lacan chamou de um Eu no “estágio do espelho”. Dispositivo, portanto, no campo do cinema, denota ou a *máquina de ver* ou os aspectos ideológicos e psicológicos inerentes à *máquina de visão*.

Esse debate sobre o dispositivo e o Dispositivo, como mostra Xavier, é extenso e, mesmo em suas configurações contemporâneas, distantes de gerar consenso. Interessa, aqui, um aspecto dessa conexão entre uma máquina de ver específica – o *Oculus Rift* – e o seu lugar dentro de um horizonte mais amplo, a saber, o modo como ele traduz, incorpora e reinveste uma certa concepção do “olhar”. Para tanto, partimos do pressuposto de que no uso já estabelecido do *Oculus Rift* está previsto um modo bem específico de uso, ainda que implícito.

Que modo de uso é este? O que está previsto na máquina de ver que traduz um olhar e o redimensiona como *máquina de visão*? Ora, para responder a isso, um caminho pode ser pensar que, se está previsto um uso, está pressuposta uma certa prática social e cultural dos usuários. E, nesse horizonte de indagação, reconstruímos, se não aquele sentido baudryniano de um vetor ideológico e psicológico subjacente, o sentido foucaultiano de uma certa “disciplina” prevista no uso do aparato. Então, as questões sobre o *Oculus Rift*, como dis-

positivo, se configuram assim: qual o uso previsto do *Oculus Rift* e como esse uso traduz uma relação disciplinar do olhar, subjacente à passagem da máquina de ver para a máquina de visão? Uma questão posterior (que escapa, em suas implicações, o escopo deste artigo) será também: se há um uso previsto, quais seriam os meios de jogar com esse uso e, com isso, profaná-lo⁷ (no sentido de Agamben), desarticulando-o dos fins e fazendo-o retornar a um estado de meio puro?

No que diz respeito à primeira questão, o que nos cabe perguntar é: como o *Oculus Rift* se apresenta em suas articulações discursivas e o que, através dessas articulações, ele “promete” ao usuário? Parte da resposta já encontramos na descrição que apresentamos acima. Há uma produção de realidade virtual que vai além do encantamento com o 3D no cinema tradicional, por exemplo, com resolução e naturalidade na reprodução dos movimentos capturados. Há também um apelo à ideia de que a mobilidade do corpo durante a espectadorialidade é algo desejável e que promete novas possibilidades. Finalmente, supondo que essas duas condições (um ambiente virtual em 3D com alta resolução somado a uma mobilidade prevista pela captura dos movimentos do usuário) estejam alcançadas, promete-se conforto, manuseabilidade e usabilidade no manuseio.

Dado o cumprimento dessas promessas, feitas não apenas no terreno do *marketing* voltado para o *Oculus Rift*, mas no campo da inserção discursiva das descrições sobre os produtos, temos posteriormente uma reduplicação desses discursos no modo como os usuários se comportam usando-o. O interesse de observar a “novidade” se traduz em um prazer por ver os movimentos da cabeça e do tronco, buscando não apenas acompanhar o rudimento de narrativa que está dado nos *demos* (animações feitas com o intuito de divulgar o aparelho), mas sobretudo, reconhecer-se “empoderado” quanto à capacidade de mover a cabeça e o corpo e não apenas os olhos. E isso é claro quando observamos os diversos vídeos do *Youtube*, que mostra a surpresa das pessoas com a capacidade de se moverem e terem seu movimento reconhecido. Vemos, então, o quanto o uso previsto do *Oculus* em parte se resolve nesse prazer de mover-se dentro da realidade virtual de um modo confortável.

Essa capacidade de fruição, que permite a movimentação do olho, do corpo ou parte dele, poderia fazer pensar que o espectador baudryniano teria sido superado e que está em jogo outro processo de subjetivação que não o da identificação especular. Talvez essa máquina de ver contenha a potenciali-

dade disso, de permitir explorar outras potencialidades. Mas, até o momento, o que encontramos são peças (ou *demos*) que reproduzem, na verdade, uma estratégia que poderíamos tomar em analogia com aquelas do cinema de atrações: as peças não exploram – ainda? – as potencialidades, as linhas de fuga possíveis do dispositivo, mas reforçam o seu uso previsto⁸.

E esse reforço é ainda mais claro no caso das peças que são produzidas pelos próprios usuários. Como dissemos acima, há várias peças produzidas, mas o que em geral salta aos olhos é o quanto as próprias peças dos usuários reproduzem o modelo “atrativo” das peças da própria empresa. O conceito “cinema de atrações”, proposto por Tom Gunning, em 1990, no artigo intitulado “The cinema of attractions: early film, its spectator and the avant-garde”.

Rubes da realidade virtual

É nesse sentido de uma produção de imagens para serem vistas no *Oculus Rift*, com prolongamento e reforço dos usos previstos, que encontramos analogias com o que, antes, foi o caso com o cinema. No período compreendido como o do “cinema de atrações”, havia, podemos dizer, também a ideia de um uso previsto para a “máquina de ver” (cinematógrafo), e esse uso era muitas vezes inconscientemente reforçado pelos produtores de “peças cinematográficas”, as quais, de certa forma eram como “tutoriais”, responsáveis, indiretamente, por transformar a máquina de ver (“essa máquina pode fazer o registro do mundo”) em uma máquina de visão (“a máquina deve ser usada assim, e o espectador deve se comportar conforme”).

A “disciplina através da diegese”⁹ é o título do texto de Thomas Elsaesser (2006), no texto que analisa os chamados “*rube films*”, gênero que, segundo o autor, atuava segundo funções civilizadoras e modernizadoras do cinema. A palavra inglesa “*rube*” traduz o modo popular de se referir a uma pessoa “sem instrução”, geralmente do interior, que entra em contato com a população urbana e, por ela, é chamada assim (equivalentes, em português, poderiam ser: caipira, matuto ou “jeca”). *Rube films* tinham como tema recorrente o “filme dentro do filme”: “eles mostravam um membro da audiência do cinema que parecia não saber que as imagens dos filmes são representações para serem vistas ao invés de objetos a serem tocados e manipulados, ou cenas nas quais se pode entrar ou imergir”¹⁰ (ELSAESSER, 2006, p. 211, tradução nossa). Nesses enredos, o

personagem geralmente saía de seu lugar na audiência para verificar de perto as imagens, tentando tocá-las ou descobrir se vinham de trás da tela.

Mais do que uma simples comédia, esse gênero se revela, para Elsaesser, como um processo disciplinador sutil: “Será que os *rube films* não disciplinam seu público, permitindo-lhe desfrutar de seu próprio modo superior de espectador, mesmo que essa superioridade seja alcançada ao preço de autocensura e autocontenção?”¹¹ (ELSAESSER, 2006, p. 213, tradução nossa).

Elsaesser (2006) argumenta que as novas mídias de cinema, entre elas, a realidade aumentada e conceitos similares, preservam a mesma relação entre espectador e imagem estabelecida com os *rube films*: um processo de aprendizagem não somente dos modos de espetatorialidade, mas dos modos de consumo. Sua não-aprendizagem é o que faz do personagem um “jeca” (*rube*), no cinema de atrações, e o espectador desavisado, dos dias de hoje, um sucesso no *YouTube*.

Uma das principais características da reação do espectador que experimenta o *Oculus Rift* pela primeira vez é expressar espanto, medo ou desequilíbrio, e o último como reação a um deslocamento induzido pela imagem. Algumas peças disponíveis para visualização têm somente esse propósito, como o *Rift Coaster*, com o qual o usuário se sente em um carrinho de montanha-russa, como mostra a Figura 2. São numerosos os vídeos postados no *YouTube* sobre tais reações (apenas utilizando as palavras-chaves “*oculus rift*” + “*reactions*” aparecem aproximadamente 247 mil vídeos relacionados¹²).

Figura 2.

Uma das muitas compilações de experiências de usuários do *Oculus Rift* que não sabiam o que esperar

Fonte: *YouTube*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=INDKNA7kX0o>>. Acesso em: 30 nov. 2015.



Oculus Sexy Rift: The Best and Funniest OR Reactions Ever Compilation



6.904.925

Desse modo, não só o dispositivo é uma atração, mas as reações causadas por ele no espectador. Um exemplo é o vídeo “*Elders React to Oculus Rift*”¹³, uma compilação feita claramente com o propósito de atrair a curiosidade de visualizadores do *YouTube* para a reação de idosos que experimentam o *headset* pela primeira vez. O vídeo possui mais de 13 milhões de visualizações desde sua postagem, em agosto de 2014.

Como tais vídeos exploram, usuários do *Oculus Rift* são capazes de interagir instantaneamente com o ambiente virtual de modo muito semelhante como o fazem com o mundo cotidiano. São exemplos dessa capacidade do observador a adequação do movimento do corpo à narrativa, o ato de esticar as mãos para alcançar objetos do cenário virtual, querer andar, inclinar-se para ver os objetos mais de perto etc.

É por isso que julgamos razoável o paralelo entre os *rube films* e o momento atual de apropriação do *Oculus Rift*. Ambos fazem ver a delimitação que o dispositivo impõe ao seu uso à medida que reproduzem, por meio de seus produtos, a ênfase no uso pré-estabelecido do meio. Além disso, transformam essas reações em espetáculos por si mesmas, não importando, a princípio, a narrativa. O que não pode ser efetivamente usado (isto é, usado para além de um uso pré-estabelecido) acaba, como tal, entregue ao consumo ou à exibição espetacular (AGAMBEN, 2007). Assim, supõe-se que esse espetáculo faz ver o nível do “improfanável” do *Oculus Rift*: esgotar suas possibilidades como atração ao dar ênfase em sua própria capacidade de simulação. Como coloca Agamben (2007, p. 68): “os dispositivos midiáticos têm como objetivo, precisamente, neutralizar esse poder profanatório da linguagem como meio puro, impedir que o mesmo abra a possibilidade de um novo uso, [...] como se nenhuma outra experiência ainda fosse possível”.

Considerações finais

Se, por um lado, o improfanável do *Oculus Rift* é parte indissociável de seu caráter afetivo e supostamente inovador, sendo, por vezes, reproduzido por seus usuários, por outro, essa condição é *default*, um modo operante do consumo. Ou seja, a partir de tal dispositivo é possível pensar em intervenções que acompanhem o pensamento sobre as potencialidades da imagem em realidade virtual, dado o presente estado da arte.

Temos, então, em parte, um ciclo discursivo (de marketing a fóruns de discussão sobre as potencialidades do “ver” inerente ao meio) e produtivo que engancha o dispositivo

Oculus Rift em um dispositivo social mais amplo (disciplinador do olhar através do meio). No dispositivo podemos reconhecer como é assumir o controle de meio para reproduzir os mesmos gestos já previstos na concepção inicial desse meio.

Nesse sentido, o dispositivo *Oculus Rift* enquadra-se em dispositivos sociais marcados pelo consumo e produção de materiais audiovisuais que reforçam os próprios sentidos já antevistos no consumo. Dessa forma, e segundo a lógica de Agamben (2007), o consumo (a destruição), a impossibilidade de qualquer uso, é entendido como a apropriação que satisfaça uma necessidade do sujeito face ao meio.

Aqui, a palavra “meio” é bastante oportuna. Se, na atual condição estabelecida de consumo do *Oculus Rift*, vê-se a espectralidade na forma de atração, cabe agora pensarmos nesse dispositivo como, de fato, um meio (*medium*), e não um fim em si mesmo. Uma questão, então, seria: como profanar – para usar o termo e a abordagem de Giorgio Agamben (2007) – esse uso? Como escapar, na produção de materiais audiovisuais, dessa lógica de reforço de um uso previsto? São perguntas que merecem uma futura exploração.

NOTAS

1 Em parte, por causa dos preços de tais aparelhos (de alguns milhares a dezenas de milhares de dólares) e, o mais importante, pela ausência de tecnologia apropriada à sensação imersiva que a indústria queria vender: telas com resolução muito baixa e componentes volumosos, causando um grande desconforto ao usuário. Além disso, a incompatibilidade entre sistemas operacionais e a falta de investimento, por parte de grandes empresas de tecnologia e entretenimento, em desenvolver aplicativos com alguma utilidade exclusiva dos ambientes virtuais.

2 *Facebook compra empresa de realidade virtual criadora do Oculus Rift*. Disponível em: <<http://info.abril.com.br/noticias/mercado/2014/03/facebook-compra-empresa-de-realidade-aumentada-criadorado-oculusrift.shtml>>. Acesso em: 14 jun. 2015.

3 *OCULUS rift is shipping*. Disponível em: <<https://www3.oculus.com/en-us/blog/oculus-rift-is-shipping/>>. Acesso em 29 mar. 2016.

4 A definição de meio invocada aqui se refere à de Thompson (1995, p. 221), segundo a qual meios são “os componentes materiais com os quais, e em virtude dos quais, uma forma simbólica é produzida e transmitida”.

5 Michel Foucault é especialmente relevante como ponto de partida de uma teoria do dispositivo, pois foi ele quem primeiro empregou o termo “*dispositif*” em um contexto variado de relações de poder entre indivíduos. Curiosamente, não há, na obra do autor, uma conceitualização para “dispositivo”, apenas uma comparação deste, formulada durante uma entrevista, a uma rede (*réseau*) que se pode traçar entre elementos “de um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma: o dito e o não dito” (FOUCAULT, [1977] 1994, p. 299). Tão ampla quanto essa descrição é a gama de interpretações sobre o

dispositivo que têm Foucault como referência.

6 Na década de 1970, Baudry foi quem primeiro ampliou a definição de *dispositif* para os estudos sobre cinema, na corrente de pensamento que veio a ser chamada de teoria do dispositivo (*apparatus theory*).

7 Agamben (2007) distingue o uso sagrado e o uso profano de um meio, no contexto do capitalismo. E dá como exemplo desse tipo de profanação alguns jogos, como o brincar de roda e o xadrez, que têm como origem cerimônias sacras. Jogos assim não destituem de toda sua essência sagrada. Ela conserva um pouco de sua forma, mas não exerce mais seu cunho utilitarista, sua função primordial. Profanações, como questionamento e reconfigurações do uso estabelecido, podem ser vistas, segundo a perspectiva de Agamben, como um ato político.

8 Há, porém, exceções quanto ao uso exclusivamente para a ficção, as quais nos permitem pensar no horizonte potencial de novos usos. Por exemplo, O grupo de pesquisadores Be Another Lab vem desenvolvendo experiências com o tema “empatia”, onde pessoas equipadas com o *Oculus Rift* “trocam de corpo” e experimentam uma versão de como é ser o outro. Disponível em: <<http://www.themachinetobeanother.org/>>. Acesso em 22 mar. 2016.

9 Do original: *Discipline through Diegesis: The Rube Film between “Attractions” and Narrative Integration*.

10 Original em inglês: “They often presented a film-within-a-film, that is, they showed a member of the cinema audience, who does not seem to know that film images are representations to be looked at rather than objects to be touched and handled or scenes to be entered and immersed in”.

11 Original em inglês: “Do the Rube films not discipline their audience by allowing them to enjoy their own superior form of spectatorship, even if that superiority is achieved at the price of self-censorship and self-restraint”?

12 Pesquisa com as palavras-chave realizada em: 28 dez. 2015.

13 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hZ8Xj_I3aNU>. Acesso em: 21 abr. 2015.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. O que é um dispositivo? *Outra travessia*, Florianópolis, n. 5, p. 9-16, 2005. Tradução Nilcéia Valdati. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/Outra/article/view/12576/11743>>. Acesso em: 11 maio 2015.

_____. *Profanações*. Tradução Selvino J. Assmann. Perdizes: Boitempo Editorial, 2007.

BAUDRY, Jean-Louis [1970]. Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. Tradução Vinícius Dantas. In: XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema*: antologia. Rio de Janeiro: Graal, 2000.

DELEUZE, Gilles. et al. ¿Que és un dispositivo? In: BALI-

- BAR, Etienne; DREYFUS, Hubert; DELEUZE, Gilles et al. *Michel Foucault, filósofo*. Tradução Wanderson Flor do Nascimento. Barcelona: Gedisa, p. 155-161, 1990.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, Vídeo, Godard*. Tradução Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- ELSAESSER, Thomas. Discipline through Diegesis: The Rube Film between “Attractions” and “Narrative Integration”. In: STRAUVEN, Wanda (Org.). *The cinema of attractions reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.
- FOUCAULT, Michel. [1977]. Le jeu de Michel Foucault. In: *Dits et écrits*. Paris, Gallimard, p. 298-329, 1994.
- GUNNING, Tom. [1990] *The cinema of attraction: early film, its spectator and the avant-garde*. Disponível em: <<https://www.columbia.edu/itc/film/gaines/.../Gunning.pdf>>. Acesso em: 11 maio 2015.
- KESSLER, Frank. *Notes on dispositif*. 2007. Disponível em: <<http://www.let.uu.nl/~Frank.Kessler/personal/notes%20on%20dispositif.PDF>>. Acesso em: 20 jan. 2016.
- XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

Recebido em: 15/04/2017

Aceito em: 14/09/2017

NILSON ASSUNCAO ALVARENGA

nilsonaa@terra.com.br

Formado em Comunicação Social pela Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF, e Doutor em Filosofia pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Professor da Faculdade de Comunicação-UFJF, atuando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Áreas de atuação: cinema e fotografia.

ANA MARIA VIEIRA MONTEIRO

anamvmonteiro@gmail.com

Mestre em Comunicação Social pela Universidade Federal de Juiz de Fora e doutoranda em Linguística Aplicada pela mesma instituição.