

Da Caverna ao Holodeck: as significações da palavra Imersão¹ **Livia Cristina de Souza Machado²**

UFJF

Resumo

Este artigo tem como objetivo analisar os processos de significação da palavra “imersão”. Para isso, será feita uma análise semiótica sobre os possíveis interpretantes dinâmicos da palavra através das principais referências sobre imersão no site de busca do Google convencional e do acadêmico. Esse tema, tão abordado nas pesquisas de comunicação, resulta em diferentes interpretações na academia, que vão desde sua significação a partir do senso comum e do dicionário até estudos mais aprofundados sobre a palavra, como os propostos por Janet Murray, Lúcia Santaella e Diana Domingues. A internet ajudaria na construção dos processos de significação da palavra por ser um meio de pesquisa de fácil acesso. Na comunicação, alguns associam a ideia de imersão necessariamente ligada a tecnologia, outros abordam a imersão como envolvimento imaginário, sugerindo a ideia de “deslocamento de realidade”.

Palavras-chave: imersão, significação, semiótica

1) Imersão: dentro do Holodeck e da caverna

A palavra “imersão” abraça múltiplas interpretações com distintas associações e aplicações, seja no meio acadêmico da comunicação ou no próprio senso comum da palavra. Autoras como Janet Murray, Diana Domingues e Lúcia Santaella, embora sugeriram uma significação comum para a palavra, acabam referindo detalhes sobre a “imersão” de maneira distinta. Todas as significações do signo “imersão” possuem como ponto em comum a definição do dicionário. De acordo com o dicionário Aurélio

1

Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Novos Meios e Novas Linguagens do VIII Simpósio Nacional da ABCiber, realizado pelo ESPM Media Lab, nos dias 03, 04 e 05 de dezembro de 2014, na ESPM,SP.

2

Estudante de mestrado em Comunicação da linha Estéticas, Redes e Linguagens. Pesquisa os processos comunicacionais de imersão em museus a partir da análise semiótica. E-mail: livinha.csm@uol.com.br

a palavra “imersão” significa “ato de imergir”, e este por sua vez significa “afundar-se, entrar em contato”³.

Dentro do imaginário sógnico da palavra “imersão”, o ponto de partida deste trabalho serão as definições de Janet Murray em “Hamlet no Holodeck, o futuro da narrativa no ciberespaço”. Holodeck⁴ seria uma sala fechada de simulação de realidade, onde objetos e pessoas poderiam ser projetados a partir de matéria replicada e campos de força, representados no filme Star Wars. A definição de Janet sobre “imersão” também sugere o ato de afundar-se na água:

Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda nossa atenção, de todo nosso sistema sensorial. (MURRAY, Janet, 2003, p. 103).

Assim, entendemos como imersão “a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado” (MURRAY, Janet, 2003, p. 103). Essa simulação pode ser uma narrativa envolvente, um ambiente digital ou algo que movimenta nossa percepção e nossos sentidos para algo diferente do anterior. A imersão poderia ser “uma narrativa excitante, em qualquer meio, pode ser experimentada como uma realidade virtual, porque nossos cérebros estão programados para sintonizar nas histórias como uma intensidade que pode obliterar o mundo à nossa volta”. (2003, p. 101).

Murray inicia o desenvolvimento da palavra com uma exemplificação de Dom Quixote que encontrara no perigoso poder dos livros de criar um mundo “mais real do que a realidade”. “Ele ainda representa aquela parte de cada um de nós que anseia saltar desta vida diária para dentro das páginas de nosso livro predileto ou, como os projetistas dos “passeios” nos prometem, ‘entrar na tela’ de um filme emocionante”. (MURRAY, JANET, 2003, p. 101). Dessa forma, a definição de imersão ultrapassa a significação das fronteiras dicotômicas entre água e ar e sugere não só envolvimento pleno, mas deslocamento de realidade e de meio, uma vez que existe o “salto” das

³ Fonte: dicionário Aurélio online. Link:
<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=imergir>

⁴ Fonte: <http://en.wikipedia.org/wiki/Holodeck>

circunstâncias da vida diária para a experiência e aventura dentro das páginas dos livros ou para a entrada na tela de uma narrativa cinematográfica.

Essa criação de um novo mundo aquém do mundo físico e transposição dessa realidade para outra também é comparada ao cinema e ao livro por Marshall McLuhan. “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). A ideia de “transportar” também sugere deslocamento e dessa forma, o mergulho, proposta pela essência da palavra “imersão”. Sendo assim, “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”. (HILLIS, 1999: p. 8 e 10). Por sua natureza, o indivíduo está em um lugar diferente do seu “local” de origem ou de sua realidade.

Mesmo que não haja alta tecnologia para criar esse ambiente imersivo com a utilização de meios que possibilitem a alta participação e interação, é possível criar, através da narrativa, um mundo interior diferente do exterior, desligando o receptor de sua realidade, dentro de uma solidão psicológica, como acontece ao visitante do museu que está envolvido em sua experiência. No cinema e na literatura “o filme, como o livro, oferece um mundo interior de fantasia e sonho. O espectador do cinema senta-se em solidão psicológica como o leitor de livros”. (MCLUHAN, 2012, p. 328).

O que torna uma experiência imersiva, a partir dessas definições, é a quebra da delimitação de fronteiras entre o espaço “real” e o espaço “virtual”, seja através do deslocamento de realidade e atenção através da criação de um meio imaginário que é vivenciado emocionalmente como ‘mais real que a realidade’ ou através de um espaço simulado pela interface tecnológica, como filmes 3D ou ciberespaço⁵. Assim, “parte do trabalho inicial em qualquer meio é a exploração dos limites entre o mundo da representação e o mundo real” (MURRAY, 2003, p. 105) e quando essas fronteiras não são delimitadas temos a sensação “como se o programador dentro do sistema estivesse acenando para nós, mas fazendo isso de um modo que reforça o mundo imersivo ao invés de rompê-lo” (2003, p. 107).

⁵ “Realidade multidimensional artificial ou virtual globalmente em rede, sustentada e acessada pelo computador”. (SANTAELLA, 2004, p. 99).

A ausência de fronteiras nos mundos imersivos não deixa bem delimitado não só o que é real e o que não é, mas também o que é palco e o que é platéia: “como se estivéssemos no palco e não na platéia, queremos fazer mais do que simplesmente viajar por eles”. (MURRAY, 2003, p. 111). 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”. (2013, p. 103).

Reforçando a definição de Murray (2003) a imersão pode ser alcançada tanto na esfera do sensível, com o envolvimento, aprofundamento e mergulho em determinada narrativa quanto em ambientes com múltiplos estímulos sensoriais derivados da alta tecnologia, como em um “inundar a mente com sensações, a superabundância de estímulos sensoriais (...) Muitas pessoas ouvem música dessa maneira, como um aprazível afogamento das partes verbais do cérebro (2003, p. 102).

Segundo Aluizio Trinta (2012) “necessitamos compreender o ambiente em que estamos imersos, se desejamos exercer sobre ele algum controle”. (TRINTA, A. In: CURVELLO J. et al., p. 44). A sensação de vivenciar um determinado momento ou experiência pode ser intensificada de acordo com a combinação e utilização dos meios. McLuhan faz referência ao aumento do envolvimento do telespectador após a fundição do som *hi-fi* e valoriza “a sensação de ter os instrumentos tocando ‘bem na sala junto com você’ é um passo na direção da união do auditivo e do tátil, numa sutileza de violinos que constituem, em boa parte, a experiência escultural”. (MCLUHAN, 2012, p. 316).

Ao diferenciar as experiências imersivas das narrativas que utilizam tecnologias digitais, Murray ressalta a interatividade e o aprendizado que o usuário deve desenvolver para dialogar com o meio: “Mas num meio participativo, a imersão implica aprender a nadar, a fazer as coisas que o novo ambiente torna possíveis”. (2003, p. 102). No caso da imersão em ambientes interativos e digitais, o usuário vê a narrativa se construindo diante de seus olhos: “A grande vantagem de ambientes participativos na criação da imersão é sua capacidade de induzir comportamentos que dão vida a objetos imaginários”. (2003, p. 113).

Considerando que “as mediações cognoscitivas, como a própria capacidade de percepção são alteradas devido às possibilidades tecnológicas de transmissão e consumo de informação e principalmente de imagens” (GOMÉS In: MORAES, 2006,

p. 89) vivemos um formato de percepção que “adquire dimensões insólitas, que inclusive transtornam o próprio sistema nervoso e as habilidades visomotoras” (GOMÉS In: MORAES, 2006, p. 89). O que esse sistema de saturação de imagens resulta é na vivência da supervalorização da visão em relação aos outros sentidos, portanto, muitas vezes, precisamos “ver” ou “quase tocar” algo para imergir nossa atenção para a narrativa.

Com essa exacerbação da visão em detrimento dos outros sentidos, e da imagem “visível” em detrimento das projeções imaginativas, o que existe é a necessidade de “quase tocar” e do “ver” o objeto para o envolvimento e mergulho. A diferença entre a imersão dos livros e a imersão digital 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” ao qual o usuário se deslocou, desenvolvendo características de 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).

Ao exemplificar o contato do espectador com a narrativa e a sensação de realidade promovida pela alta tecnologia, Murray cita a visita a um brinquedo simulado de parque dos dinossauros para ilustrar essa imersão, observando que “sentado dentro dele, você é livre para entregar-se ao terror sem ter de se preocupar em achar o caminho de volta” (2003, p. 109). Dessa forma, para os espectadores em geral, “a diferença entre as experiências fronteiriças da mídia tradicional e aquelas realizadas hoje pelos artistas no mundo digital é que, desta vez, nós também fomos convidados para entrar na boca do dinossauro”. (2003, p.108). Existe aqui não só a visão ajudando na criação da imersão, mas também o tato, o “quase tocar”, uma vez que somos alocados para dentro da boca do dinossauro, resultando em uma experiência “hiper-real”, porque parece mais real que a própria realidade.

Contrapondo a ideia apresentada por Murray, de que a imersão pode ser alcançada tanto no livro quanto no ambiente tridimensional, Diana Domingues apresenta um novo olhar sobre a imersão. “A imersão na *cave* remete ao estar na ‘caverna’, de Platão e evoca a metáfora da representação da realidade a partir de

sombras, sugerindo como a percepção é sempre filtrada pelo véu da ilusão”. (DOMINGUES, p. 44, 2014).

A concepção de “imersão”, alcançada com o desenvolvimento de alta tecnologia, aconteceria através de “caves”, que seriam ambientes que oferecem a “possibilidade de se entrar num espaço de cerca de 3m³ com projeções de imagens sincronizadas em todos os lados. O espectador está rodeado por imagens como num cinema virtual”. (DOMINGUES, p. 44, 2014). Dentro desse cenário, o espectador poderia explorar e mergulhar nessa outra realidade a fim de vivenciar uma nova narrativa.

Ao referenciar Stephen Jones, a autora aponta uma imersão mais voltada ao uso de alta tecnologia, como exploração de um novo meio e deslocamento de realidade. A imersão, neste caso, só seria possível através da fusão do corpo ao ambiente como um espaço homogêneo, pois “o espaço imersivo é um lugar para o corpo “envelopado”, totalmente envolvido numa sensação de mergulho e dissolução de seus limites corpóreos que se fundem ao ambiente” (DOMINGUES, p. 37, 2004):

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 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, p. 38, 2004).

Nesse caso, a imersão aconteceria, pois haveria um estado de conectividade do sujeito com o sistema e do corpo com o espaço, transformando tudo em algo homogêneo. No caso da autora Lúcia Santaella, ela apresenta um olhar sobre imersão não limitado aos ambientes tridimensionais e de realidade virtual, embora aponte diferentes “graus” de imersão que se intensificam de acordo com o envolvimento tecnológico do meio:

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, p. 9, 2005).

Dentre os diversos graus de imersão, Santaella 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. (SANTAELLA, p. 9, 2005).

Dessa forma, fazendo um comparativo, é possível observar que as especificações de Murray sobre “imersão” são mais amplas, englobando o processo imersivo como atividade de deslocamento de realidade e atenção, mergulho em outro ambiente, e esse pode ser desenvolvido através de livros e de meios de baixa tecnologia, se forem envolventes. Contudo, ainda na visão de Murray, eles seriam potencializados em ambientes com a maior possibilidade de participação interativa da alta tecnologia, porque dessa vez estaríamos “dentro” da narrativa imaginada. O pensamento de Domingues aponta a imersão como uma fusão do corpo com o espaço e do sujeito com a história e o ambiente. Dessa forma, ao contrário da ideia de Janet, a imersão só seria alcançada nos ambientes de realidade virtual de alta tecnologia com características de telepresença e exploração inteligente do ciberespaço. Por fim, Santaella apresenta uma visão mais ampla que a de Domingues (apud JONES, p. tal, 2004) e enumera diferentes graus de imersão através da navegação: quanto mais desenvolvido fosse o ambiente tecnológico, maior seria a imersão. A base de dados textuais teria um baixo grau de imersão, enquanto a exploração de sistemas telerobóticos um alto grau de imersão.

2) Semiótica como metodologia

Os estudos a seguir da palavra de imersão terão como ponto de partida da semiótica, que é “a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno como fenômeno de produção de significação e de sentido”. (SANTAELLA, Lúcia, 1983, p. 19).

Dentro da tríade da semiótica peirceana proposta pelo norte-americano Charles Peirce, a semiótica teria como base o estudo do signo e suas significações. O

signo “é tudo aquilo que nos chega da realidade, que nos é dado perceber e que, portanto, não é a realidade inteira, mas uma parcela dela, uma parte ou uma dimensão que representa o todo, na impossibilidade de que ele apareça em sua plenitude”. (IASBECK In: BARRROS&DUARTE, 2006, p. 194). Todos os processos de percepção da realidade através de todos os signos geram relações de significações e significados. “Temos que admitir que tudo que tem significado, mesmo que não sabemos dizer qual é. Portanto, tudo é signo”. (IASBECK, BARROS&DUARTE, 2006 p. 194).

Dessa forma, o “signo é uma coisa que representa uma outra coisa: seu objeto. O signo não é o objeto”. (SANTAELLA, 1983, p. 90). A partir dessas definições podemos identificar a palavra “imersão” como um signo: este, que por sua vez, representa seu objeto. O processo de semiose da mente interpretadora será a significação de algo e a relação de substituição entre o signo e o seu objeto, que resultará no interpretante:

Dirigindo-se a essa pessoa, esse primeiro signo criará na mente (ou semiose) dessa pessoa um signo equivalente a si mesmo ou, eventualmente, um signo mais desenvolvido. Este segundo signo criado na mente do receptor recebe a designação de interpretante (que não é o intérprete), e a coisa representada é conhecida pela designação do objeto. (NETTO, J. T. 2012, p. 56).

Nos processos de semiose fazemos várias substituições mentais entre signo e objeto gerando interpretantes infinitos. O signo gerará interpretantes que podem ser “uma imagem mental ou palpável, uma ação ou mera reação gestual, uma palavra ou um mero sentimento de alegria, raiva... uma ideia, ou seja lá o que for – porque esse seja lá o que for, que é criado na mente pelo signo, é um outro signo (tradução do primeiro)” (SANTAELLA, 1983, 91):

Assim, quando nos referimos a uma cidade como São Paulo ou Coromandel, não há apenas uma marca a representar a realidade desses “objetos-cidades”, mas um conjunto de marcas que já vêm junto com o nome da cidade. Esse conjunto pode ser um misto de sentimentos, lembranças, paisagens, notícias e símbolos que não aparecem de maneira diferenciada, mas, com certeza, estão contidos na representação quando se utiliza o nome dessas cidades. (IASBECK In: BARROS&DUARTE, 2006, p. 195).

Dentre a amplitude de interpretação dos signos infinitos aos quais os sistemas de interpretação estão submetidos é possível encontrar diversas formas e trocas de “signos que são interpretáveis na forma de qualidades de sentimento; há outros que são interpretáveis por meio de experiência concreta ou ação; outros são passíveis de interpretação por meio de pensamentos numa série infinita”. (SANTAELLA, 1983, p. 93).

O contato do receptor com a mensagem acontece a partir de significações da mente interpretadora através da leitura. O processo de comunicação acontece, assim, a partir da visão de “troca”. Esses intercâmbios de sentidos se dão a partir da percepção dessa mensagem e da leitura do receptor. Considera-se:

A leitura vai, portanto, além do texto (seja ele qual for) e começa antes do contato com ele. O leitor assume um papel atuante, deixa de ser mero decodificador ou receptor passivo. E o contexto geral em que ele atua, as pessoas com quem convive passam a ter influência apreciável em seu desempenho na leitura. (MARTINS, Helena, 1997, p. 32).

As observações de Roland Barthes sobre essa fronteira e quebra de delimitação de autor e leitor na produção do texto é ratificada em “A morte do autor”. Na visão de Barthes:

Um texto é feito de escritas múltiplas, saídas de várias culturas e que entram umas com as outras em diálogo, em paródia, em contestação; mas há um lugar em que essa multiplicidade se reúne, e esse lugar não é o autor, como se tem dito até aqui, é o leitor: o leitor é o espaço exato em que se inscrevem, sem que nenhuma se perca, todas as citações de que uma escrita é feita; a unidade de um texto não está na sua origem, mas no seu destino, mas este destino já não pode ser pessoal. (BARTHES, 2004, p. 5).

Relacionando os textos de Roland Bathes e Helena Martins é possível encontrar uma abrangência da ideia de “leitor” para além do que puramente aquele que recebe a mensagem. O leitor também é aquele que constrói processos de sentidos e significações sobre seu olhar perante o mundo. Dessa forma, a mente interpretadora atua de maneira a delimitar um consenso simbólico sobre o que significaria determinada palavra e essa poderia ser diferente de uma pessoa pra outra, considerando seu repertório cultural. A seguir será apresentada a análise das possíveis

significações e dos possíveis interpretantes que podem surgir dessa palavra quando inserida como busca no Google convencional e no acadêmico.

3) A construção da palavra no site de busca do Google

A escolha do site de busca Google como ferramenta e objeto de estudo acontece porque esse é o site de pesquisa mais acessado no Brasil e é o maior buscador no mundo.⁶ O sistema de busca do Google ordena de forma decrescente as palavras e as páginas que tem maior probabilidade de obter um bom posicionamento de acordo com ranking de acesso por internautas e por assunto pesquisado.⁷ Por isso, a análise das palavras “imersão” trata apenas das que aparecem nas primeiras páginas, que são as mais acessadas por internautas e por isso as mais pesquisadas e lidas - as que possuem maior relevância no sistema de busca do Google. Como o objetivo da pesquisa é ver como ocorre a construção de sentido sobre a palavra “imersão”, o estudo acontecerá somente sobre a palavra da língua portuguesa e em sistemas de busca do Google Brasil.

A análise trata de três referências relativas à palavra “imersão”: a primeira considera as três primeiras páginas do Google convencional, a partir da investigação de como o senso comum referencia a palavra “imersão”. As possíveis significações dessa palavra no próprio Google convencional poderiam agregar na construção de um imaginário na mente interpretadora sobre o que seria a “imersão”, e isso poderia ter um impacto nas interpretações do meio acadêmico.

A segunda análise tem como base as imagens do Google convencional sobre as referências à palavra e considera a metade das imagens da primeira página do Google. Por fim, a terceira terá como foco as duas primeiras páginas específicas do Google Acadêmico, a partir da busca das palavras “imersão” e “comunicação”, considerando que se pretende pesquisar as referências da palavra especificamente na área da comunicação.

A primeira pesquisa das referências gerais sobre a “imersão” foi feita através do mecanismo de busca convencional do Google no dia 22 de setembro de 2014. Foram pesquisadas três páginas com alguma referência a “imersão”: são 10

⁶ Fonte: <http://olhardigital.uol.com.br/noticia/os-20-sites-mais-acessados-do-mundo/32477>

⁷ Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Google_Search

referências em cada página, resultando em 30 sites que faziam menção à palavra. Dessas 30 referências, 23 eram voltadas para a palavra “imersão” como uma forma de capacitação, aprofundamento técnico em determinada área, o que resultaria em 76,6% de todos os sites sobre a palavra. Dessas 23 referências, 19 eram voltadas especificamente para o estudo do idioma inglês. Sendo assim, 63,3% da busca através das três primeiras páginas do Google convencional explicavam ou vendiam a técnica de “imersão” do aprendizado do idioma, que poderia tanto ser através de um curso mais intensivo ou de um aprendizado do idioma em outro país.

De acordo com os apontamentos que a análise semiótica pode levantar, o caráter “imersão” sugere um aprofundamento intenso dentro do idioma, como se o estudante se desligasse de sua língua materna e explorasse em um meio diferente do seu original o aprendizado de outro idioma. Os possíveis interpretantes gerados sobre essa definição simbolizam e representam uma eficácia maior dos cursos “imersivos” em detrimento aos que não são “imersivos”, pois no primeiro, é possível mergulhar em um ambiente novo e se desligar da língua portuguesa, através de um curso onde o aprendizado é mais eficaz. Dessa forma, a construção semiótica da palavra no Google ajuda a construir um imaginário que faça referência a uma ferramenta eficaz e positiva nas capacitações, pois assim o conteúdo seria mais “aprofundado” seja pela forma de ensino ou pela maneira de dispor o conteúdo. “Imersão” é interpretada assim como algo positivo.

Dentre as demais referências, 4 (13,3%) eram voltadas para dicionários online que apontavam a “imersão” como atividade de mergulho em algum líquido e mudança de estado. Ainda apareceram uma referência sobre “imersão” como técnica de batismo, uma referência sobre o termo como técnica de pintura e outra sobre método de dar banho em bebês.

Na pesquisa das imagens, elas são apresentadas horizontalmente, sendo que cada linha possui quatro imagens cada. A partir da quantificação desse total de 16 primeiras imagens sobre imersão, 8 eram voltadas para temas como “religião” e “batismo”, 4 sobre capacitação em geral, 3 sobre tecnologias, associando a “imersão” com uma forma de exploração virtual e uma sobre sua referência do dicionário (vide anexo).

Com exceção das imagens voltadas para tecnologia, todas as outras apresentam a água como componente principal. A maioria das referências, que são voltadas para publicidade de eventos religiosos ou técnica do batismo, apresenta a água como qualidade icônica e sugere uma coloração azulada que traz uma sensação abstrata de calma, gerando interpretantes dinâmicos que representam purificação, envolvimento com o evento da igreja e “deslocamento” de meio - como se o visitante fosse sair dessa realidade e entrar em outra concepção de ambiência. Já os cursos de idiomas apresentam imagens que também possuem a água como objeto, mas dessa vez a qualidade abstrata sugerida na água é voltada para o sentido de meditação, reflexão e libertação do ambiente original ao qual o indivíduo está inserido, onde seria possível “navegar” em outros horizontes através da técnica da “imersão” como capacitação.

Por fim, apenas uma das três referências sobre “imersão” associada a alta tecnologia faz menção indireta a água: as outras duas apresentam imagens com qualidades icônicas e abstratas voltadas ao poder das máquinas, o envolvimento que estas podem impactar no ser humano e o convite para a fusão entre orgânico e o inorgânico. Os objetos são indicados pelo caráter tanto ao uso de óculos de visão imersivo e também pela imagem que sai e se desloca da televisão, resultando em sugestões icônicas do espectador de se sentir dentro do próprio filme.

Em termos gerais essas características e definições de imersão nos levam a ideia de representação voltada também para a água como “purificação” e “aprofundamento” nos casos da religião e como “mergulho” no que se refere às imagens sobre capacitação. Só nos casos de imersão atrelada a tecnologia a referência a água não é desenvolvida. Mesmo assim, as significações principais de imersão como “aprofundamento”, “mergulho” e “deslocamento de realidade” também são sugeridas, mesmo sem a presença da água, pois ali existe a ideia representada de que a tecnologia pode transportar e deslocar pessoas de um mundo para outra espécie de realidade.

Na última análise, que é a do Google Acadêmico, foram digitadas as palavras “imersão” e “comunicação” para analisar referências específicas da palavra nos estudos da comunicação. O objetivo aqui é identificar o quanto a construção do imaginário no senso comum interfere na utilização dos termos nas próprias pesquisas

da comunicação. A análise foi feita no dia 13 de outubro de 2014. Assim como no Google convencional, o Google Acadêmico oferece páginas com 10 referências cada. Porém as referências no acadêmico são intercaladas com citações de trabalho que não podem ser acessadas ou baixadas livremente. Por isso, foram analisadas somente aos trabalhos disponíveis para serem baixados em pdf e de livre acesso e assim foi quantificado nas duas primeiras páginas um total de 14 trabalhos.

Dentre todos esses 14 trabalhos, apenas dois utilizaram referência de “imersão” a partir do que algum segundo autor define como “imersão”. Os outros 12 trabalhos utilizaram o termo “imersão” em diferentes pontos de vista e contextos sem especificar o termo a partir de um autor específico, mas muito baseado nas construções do próprio contexto geral de interpretações da palavra. Dentre todos os 14 trabalhos analisados que apresentam o tema “imersão”, 8 trabalhos apresentaram a palavra associada à ferramentas tecnológicas gerais como a televisão, música, computador e games. Essas referências apresentaram a “imersão” também como deslocamento de realidade, aprofundamento e mergulho em outra narrativa e meio, que seria potencializado pela utilização das diversas tecnologias para intensificar certas experiências.

Outros 5 trabalhos analisados nas duas primeiras páginas do Google acadêmico sobre “comunicação” e “imersão” apontaram a palavra sem estar associada a tecnologias. Nesse caso, as referências sobre “imersão” estariam voltadas ao sentido de envolvimento do indivíduo com algo não tecnológico, aprofundamento em determinada área de pesquisa ou estudo e deslocamento de atenção de uma área para outra. Por fim, uma pesquisa apontou a imersão associada a alta tecnologia como telerobótica e exploração de espaço virtual através de tecnologia de informação computacional com características de telepresença como definição de imersão. Em geral, a minoria das pesquisas utilizou alguma referência teórica específica para tratar sobre o assunto e a maioria, quando trata, trabalha imersão como algo que pode ser potencializado pela tecnologia, podendo ou não estar atrelado a ela.

Conclusão

Embora todas as ideias e significados da palavra imersão tenham em comum o sentido de “mergulho” e de “aprofundamento”, que coexiste em todas as áreas de

ramificações da palavra, existem diferentes detalhes nas aplicações e interpretações sobre a imersão. Janet Murray defende a imersão como sentido de deslocamento de realidade, que pode ser tanto alcançada nos livros, no cinema e na música (assim como também sugere McLuhan) como em ambientes tridimensionais, podendo estes potencializar o envolvimento do espectador com a narrativa.

Diana Domingues defende, a partir das referências de Stephen Jones, a imersão como fusão entre corpo e espaço, onde o visitante conecta diretamente seu corpo ao ambiente. Dessa forma, a imersão seria mais limitada aos ambientes de alta tecnologia em sistemas de RV. Já Lúcia Santaella enumera graus de imersão, considerando a base textual simples como menor grau de imersão os sistemas telerobóticos, maior grau.

Nas pesquisas sobre as possíveis interpretações da “imersão” no Google convencional, a ideia de “imersão” estaria ligada, sobretudo, a eficiência na capacitação de uma determinada área, especialmente no ensino de idiomas. O desenvolvimento da técnica “imersiva” de ensino resultaria em aprofundamento do tema, se tornando uma ferramenta de qualidade ao “desligar” o estudante de seus vícios no seu sistema de origem e direcionando-o para um novo aprendizado. Nas imagens sobre imersão, foram encontradas em sua maioria, referências voltadas a eventos religiosos, que se colocavam como intensivos e profundos, convidando seu visitante a se deslocar desse mundo para outra dimensão “divina” e “purificadora”.

Das pesquisas acadêmicas analisadas no Google sobre comunicação foi possível observar que a maioria não usa um autor específico para tratar sobre o tema e acaba utilizando a palavra no sentido desenvolvido no dicionário e no senso comum. A maioria faz referência ao uso de imersão atrelado a tecnologia como potencializador desse estado, devido ao seu poder de deslocar ainda mais os sentidos e atenção dos seus espectadores e internautas.

É possível concluir, através desse trabalho, que a palavra sofreu adaptações de seu sentido original limitado do dicionário, como “mergulho” e “mudança de estado”, para significações metafóricas mais elaboradas pelo próprio senso comum e pelos estudos da comunicação, que sugerem deslocamento de atenção, deslocamento de realidade, aprofundamento em determinada área de conhecimento, exploração do ciberespaço a partir de alta tecnologia, entre outros. 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.

Referências bibliográficas:

- BARTHES, Roland. A morte do autor. Texto publicado em: O Rumor da Língua. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- BORGES, Luis. O jardim das veredas que se bifurcam. In: *Ficções*. Porto Alegre: Globo, 1970.
- 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.
- DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio. Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação. 2ªed. São Paulo: Atlas, 2006.
- GOMEZ, G. Comunicação social e mudança tecnológica. In: MORAES, D. *Sociedade Midiatizada*. Rio de Janeiro. Ed: Mauad, 2006.
- HILLS, Ken. *Digital sensations. Space, identity and embodiment in virtual reality*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 1999.
- MARTINS, Maria Helena. O que é leitura? 3ª Ed. São Paulo: Brasiliense, 1997.
- MCLUHAN, Marshall H. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. São Paulo. 18º Ed. Cultrix, 2012.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck*. São Paulo: Itáu Cultural: Unesp, 2003.
- NETTO, J. Texeira. *Semiótica, informação e comunicação*. 7ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- SANTAELLA, Lúcia. O que é semiótica? São Paulo: Brasiliense, 1983.
- SANTAELLA, Lúcia. Os espaços líquidos na cibernídia. In: *Revista Compós*. Abril de 2005.
- SANTAELLA, Lúcia. *Semiótica Aplicada*. São Paulo: Cengage Learning, 2012.
- TRINTA, Aluizio. *Explorations e probes ou encontrando McLuhan*. In: CURVELLO, João; RUSSI, Pedro & SOUSA, Janara (Org). 100 Anos de McLuhan. Brasília. Ed: Casa das Musas, 2012.

Outras referências: www.google.com.br/ / <http://scholar.google.com.br/>

Anexos:



De cima pra baixo, da esquerda para a direita: religião e água; religião e água; imersão em água; publicidade de intercâmbio e água; construção de logo e capacitação; capacitação em odontologia; batismo religioso em água; curso de inglês e água; games e imersão virtual; evento religioso e água; religião e água; trabalhos da PUC sobre imersão; imersão e realidade virtual; religião e imersão; definição da Wikipédia sobre batismo religioso; publicidade de evento religioso.