

ZERO - ÚLTIMA IMAGEM

Zero - Last Image

DUARTE, Herlandson Lima¹

Resumo

O presente trabalho analisa os contextos da Realidade Virtual, Imersão, Ilusão e Suspensão da Descrença no contexto da arte cénica. Para isso se tem como objecto o espetáculo ZERO que é definido como uma Realidade Virtual Artesanal. O conceito de presença/telepresença vai ser fundamental, visto que sua definição clarifica que: o que se pode chamar de Realidade Virtual é antes uma relação que se estabelece com a imagem ou com o médium, independentemente de como a imagem é produzida. O objectivo é estender conceitos, geralmente estão ligados à tecnologia ao mundo artesanal do objecto em causa – ZERO. Pretende-se descrever de que forma estes conceitos podem ser transferidos de uma esfera digital para um terreno de produção de imagem em tempo real. Outro objectivo é definir o conceito de Última Imagem. Um conceito processual que se descreve resumidamente como momento de suspensão do dispositivo da imagem e a suspensão da estrutura do espectador.

Abstract

This paper analyzes the contexts of Virtual Reality, Immersion, Illusion and Suspension of Disbelief in the context of scenic art. For this purpose, the ZERO show is defined as a Handcrafted Virtual Reality. The concept of presence / telepresence will be fundamental, since its definition clarifies that: what can be called Virtual Reality is rather a relationship that is established with the image or the medium, regardless of how the image is produced. The aim is to extend concepts, which are generally linked to technology to the craft world of the object concerned - ZERO. It is intended to describe how these concepts can be transferred from a digital sphere to a real time imaging terrain. Another objective is to define the concept of Last Image. A procedural concept that is briefly described as the moment of suspension of the image device and the suspension of the viewer's structure.

Palavras-chave: *Realidade Virtual; Ilusão; Imersão; Suspensão.*

Key-words: *Virtual Reality; Illusion; Immersion; Suspension.*

Data de submissão: janeiro 2019 | **Data de publicação:** setembro 2019.

¹ HERLANDSON LIMA DUARTE - CABO VERDE. Email: herlandsonduarte@yahoo.com.br.

INTRODUÇÃO

A presente investigação tem como objectivo revelar uma pesquisa iniciada em 2014 e que tem como objectivo levar a cabo uma investigação teórica e prática sobre os conceitos de Realidade Virtual, Imersão, Ilusão e Suspensão da Descrença aplicadas ao teatro. Também se pretende definir o conceito Última Imagem que por agora posso adiantar se tratar de um Registo Enigmático. Um conceito processual que permite englobar e resumir as ações teóricas e práticas, nas quais se assenta todo o trabalho artístico da produção do espetáculo teatral ZERO. O espetáculo foi desenvolvido durante o meu Mestrado em Teatro – Especialização em Encenação, na Escola Superior de Teatro e Cinema/Lisboa (2016/2017). O espetáculo ZERO foi apresentado no final do ano lectivo 2016/2017 na Escola Superior de Teatro e Cinema de Lisboa e no Teatro Taborda durante o ciclo Try Better Fail Better e em Maio de 2017

Falar de Realidade Virtual é por muitas vezes lembrar softwares e hardwares de computação gráfica e processamento de imagens em três dimensões, ou falar de uma experiência que só é possível de ser vivenciada por meio de uma tecnologia complexa e dispendiosa que nos conecta a um ambiente criado e simulado por um computador.

Num artigo intitulado *Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence*, escrito em 1992, e publicado em 1993 no *Journal Communication* pela Stanford University, Jonathan Steuer apresenta-nos três definições de Realidade Virtual. O artigo refere às definições de Coates (1992) que revela a necessidade de aparato tecnológico para se interagir com o mundo virtual; ou seja, um mundo virtual só pode ser acedido por via de uma interface tecnológica. Na segunda definição, a de Greenbaum (1992) é enfatizada o facto deste mundo de imagens tridimensionais ser criado por um computador e, na definição de Krueger (1992), são destacadas as interfaces e a visão estéreo (ou tridimensionalidade).

No artigo citado, Steuer defende que o termo Realidade Virtual tem vindo a ser mal aplicado e que esta confusão tem gerado uma limitação do entendimento do conceito, enquanto meio de expressão, restringindo o seu entendimento noutras áreas da comunicação, em que o conceito ganha, de alguma forma, uma certa relevância (Steuer, 1993).

ZERO enquanto pesquisa e objecto artístico pretende expandir o entendimento do conceito de realidade virtual ao teatro, acreditando que o termo no domínio das artes cénicas pode ganhar novos significados e pode operar mudanças na arquitetura cénica, no desempenho dos atores e pode configurar uma série de descobertas relacionadas com o espaço cénico a luz e demais elementos cénicos. Estas novas descobertas ainda podem nos indicar ou pelo menos propor um novo lugar para o espectador e uma nova relação do espectador ou observador com a imagem cénica.

1. SOBRE REALIDADE VIRTUAL

Como já foi dito, o termo realidade virtual é entendido como interação ou acesso ao mundo virtual, numa experiência humana auxiliada por uma tecnologia. Esta mesma tecnologia também traduz este conceito em si. Os objetos tecnológicos, capacete e óculos de realidade virtual, luvas e fatos especiais com sensores também são designados de realidade virtual. A definição do conceito pode ser também possível do ponto de vista da experiência humana em sua relação direta com a imagem sem um intermediário ou interface tecnológica. A interface é o meio que possibilita uma linguagem comum que seja de claro reconhecimento para a máquina e para o utilizador, uma ponte de comunicação e troca de informações entre dois sistemas distintos, que permite a manipulação de um e de outro. Podendo ser tecnológica ou não. Uma Interface é o ponto de contacto e união entre duas realidades.

Um dos teóricos ampla e unanimemente citados em estudos sobre o tema da realidade virtual e da imersão, J.J. Gibson (1979), apresenta uma definição de realidade virtual muito mais alargada, pois, para ele, o conceito chave para diferenciar as realidades criadas pelos vários médios com recurso ou sem recurso a tecnologia é o conceito de Presença. Vejamos então:

The key to defining virtual reality in terms of human experience rather than technological hardware is the concept of presence. Presence can be thought of as the experience of one's physical environment; it refers not to one's surroundings as they exist in the physical world, but to the perception of those surroundings as mediated by both automatic and controlled mental processes (Dasgupta, Subhasish, 2005, p. 73 como foi referido em Gibson, 1979).

Esta definição parece-me justa, no sentido de que não atribui exclusividade à tecnologia nem à experiência humana, antes de mais, propõe modelos de experimentação distintos. Gibson (1979) evidencia as relações que se estabelecem com a realidade virtual e a forma como esta é experienciada. Gibson também nos assegura que as mídias tradicionais (uma pintura, um panorama, uma fotografia, um livro) possuem também a capacidade de propor experiências similares aos novos média de realidade virtual, pois um processo mental não se decide por esta ou aquela interface. Os mesmos parâmetros de percepção e de imersão de uma realidade virtual, com base na tecnologia, são os mesmos para vivenciar uma realidade virtual fora da esfera digital e tecnológica.

There are metaphors to describe it: one is taken out of oneself, one is transported, one is set down in a far place. It may be a distant part of the real environment or another world. Travel pictures take one to where the traveler has been. Battle pictures take one into the heart of the melee. Historical pictures take one to the forum of ancient Rome. Religious pictures take one straight to heaven, or hell. The viewer sees himself in the environment for it extends out beyond the frame of the picture. It is not an illusion of reality that is induced in these pictures, but an awareness of being in the world. This is no illusion. It is a legitimate goal of depiction, if not the only one (Gibson, 2014, p. 150; Gibson, 1978, p. 232).

É como se Gibson nos quisesse dizer que o homem não mudou perante a imagem e a tecnologia, sendo antes a tecnologia e a imagem que mudaram para o homem. Portanto, como refere Janet Murray “qualquer experiência mediática tem o poder de provocar presença, pois qualquer imagem que pretenda transportar o observador para um ambiente virtual é uma experiência absorvente e poderosa, em si mesma, independentemente da tecnologia (Murray, 2003, p. 102). O teatro enquanto média ou a combinação de vários média, pode proporcionar estas mesmas experiências. Em ZERO, o objecto resultante desta pesquisa, procura através da luz, do corpo, do espaço e outros elementos cénicos criar uma experiência de viagem de entrada num mundo que obedece a leis próprias. O dispositivo cénico é tido como uma interface não tecnológica.

1.1. Sobre a Ilusão, Imersão e Suspensão

Ao falar de realidade virtual é impossível não falar de ilusão, imersão e suspensão da descrença. Segundo Oliver Grau, os novos média de ilusão, ou seja, os dispositivos de realidade virtual como capacetes de realidade virtual tem a sua arqueologia na pintura e outros espaços de ilusão e imersão do passado.

O início está na grande tradição – principalmente europeia – de espaços imagéticos de ilusão, encontrada em propriedades privadas em pequenas cidades ou em *villas*, como os afrescos da Villa Livia, em Prima Porta [Roma], de cerca de 20 a.c., ou os afrescos da sala gótica *Chambre du Cerf* [Sala do Cervo, no Palácio Papal de Avignon], e muitos outros exemplos de espaços de ilusão na Renascença, tais como a *Sala delle Prospettive* [Sala da Perspectiva, na Villa Farnesina, em Roma]. Os espaços de ilusão também ganharam importância no domínio público, com evidência no movimento Sacri Monti e os panoramas no teto das igrejas barrocas (Grau, 2007, p. 18).

Segundo o autor é a partir destes espaços não tecnológicos que podemos entender melhor o presente e o futuro destas novas mídias.

Sobre a ilusão destacam-se dois aspectos importantes: a primeira relaciona-se com a negação da superfície bidimensional da pintura, ou seja, o incremento da perspectiva e da terceira dimensão. O segundo aspecto é a ilusão como processo que nega ao observador como a representação e o mundo virtual se organiza. A ilusão cria leis e dinâmicas próprias e pretende proteger estas mesmas leis do conhecimento do observador. O uso da perspectiva, um recurso usado para homogeneizar o espaço e realocar o observador no espaço da representação, continua sendo um recurso usado até hoje para aproximar a imagem do observador. Um exemplo disso foi a fotografia estereoscópica e mais recentemente o cinema 3D IMAX.

Não basta contemplar as imagens de um filme, estar dentro da ação ou tela o mais próximo possível parece ser a nova aposta do entretenimento. É certo que a técnica de reprodução de imagens em três dimensões usados por pintores, arquitetos do Góticos, renascentistas ou do Barroco são diferentes das técnicas usados hoje, mas os princípios de funcionalidade e de efeito esperado continuam inalterados. Em ambos os casos – na pintura e no cinema em três dimensões, o objectivo é reduzir a distância entre imagem e o seu observador.

A redução da distância entre observador é segundo Oliver Grau (2007) o que se pode chamar de imersão. A imersão alcançada por uma pintura ilusionista só se distingue, segundo Oliver Grau, porque as novas tecnologias sugerem que é possível não só partilhar o mesmo espaço da imagem como é possível interagir com ela. A imersão é ainda o sentimento de estar onde a imagem está. O oposto também é válido - a imagem pode estar

onde está o observador. A ilusão é então o processo pela qual se desencadeia a imersão e conduz o observador a Suspensão da Descrença.

Nos anos 90, um grupo de estudantes da universidade de Illinois nos Estados Unidos criaram uma experiência de Realidade Virtual intitulada CAVE - *Automatic Virtual Environment*. O dispositivo é simples na sua essência e complexo na sua relação com o observador. Simples, porque se trata essencialmente de um espaço cúbico formado por cinco ecrãs onde passam imagens. O público usa óculos de realidade virtual e pode “viajar” nas imagens, sendo que estas reagem aos movimentos do corpo ajustando os ângulos mediante as deslocções e direções do corpo do observador, através de sensores de movimento estrategicamente posicionados no espaço. O dispositivo é totalmente imersivo na medida que o observador tem a sensação estar e de poder interagir com a imagem. A ilusão acontece pelo facto do observador, uma vez dentro desta realidade não reconhece como ela está estruturada e pelo facto das imagens não serem planas, antes são tridimensionais. A combinação Ilusão mais Imersão é o que resulta na Suspensão da Descrença.

Segundo os criadores da CAVE, “Suspension of disbelief is a fundamental part of the effective use of virtual reality interface. Until we can ignore the interface and concentrate on the application, virtual reality will remain a novel experience instead of serious visualization toll.” (Cruz-Neira, et al. 1992, p. 65)

Relembrando Grau, que acerva que os de Realidade Virtual não podem ser entendidas isoladamente da história da arte da pintura, um bom exemplo da combinação ilusão, imersão e consequente Suspensão da Descrença e suspensão e desapareção do *médium* da imagem, através da perspectiva pode ser a *Santíssima Trindade*. Segundo Fernando Montesinos (2010) a obra-prima de Masaccio (1401-1428), que põe em prática a perspectiva *Brunelleschiana*²,

[A pintura] Parece realmente uma capela com abóbada de berço e caixotões à romana, aberta na nave esquerda da basílica de Sta. Maria Novella. [...] Também é importante sublinhar o volume e o naturalismo concebido as figuras, lição aprendida de Giotto mas melhorada, perceptível no seu trabalho mais ambicioso: os frescos da Capela Brancacci, o melhor exemplo para ilustrar o avanço das suas propostas (Montesinos, 2010, p. 42).

² Técnicas de representação do espaço do arquiteto e escultor italiano Filippo Brunelleschi (1377-1446). Também conhecida como prespetiva linear (Montesinos, 2010; Aumont, 2011).

O intento de suprimir o suporte da imagem ou de suspender a estrutura da representação é segundo J. Rancière (2010) o denominador comum nas duas grandes ideias que dividem o teatro e a arte do séc. XIX ao XXI.

1.2. Sobre a Imagem

Marie José Mondzain o nascimento da imagem marca o nascimento do espectador ou então vive versa. O facto é que estas duas estruturas surgem num mesmo momento. Da atualidade do tema da Realidade Virtual, passamos diretamente à ancestralidade do tema da imersão e da ilusão. A imersão só é um conceito relativamente novo porque agora foi descrito (dificilmente descrito, pois não há um acordo entre os vários autores pesquisados). Mas o desejo que este termo recria e nos explica, nos dias de hoje, é resultado de uma pulsão antiga e de um desejo ancestral do homem, desde a pré-história até aos dias de hoje e certamente do futuro.

Como, quando e onde se manifesta este desejo de imersão, de estar presente na imagem e de estar numa outra realidade? Onde e como se vai operar este desejo de expansão do corpo para a imagem ou para o lugar da imagem? Para isso é necessário que exista a imagem. Marie Mondzain, no livro *Homo Spectator*, faz um relato mais ou menos ficcional, porém verossímil, para nos relatar este preciso instante. Segundo a autora, aconteceu quando o primeiro homem “inscreveu” na parede de uma caverna a imagem da sua mão³ (Mondzain, 2015)

Este é o primeiro gesto que possibilitou ao homem primitivo imergir numa realidade intemporal, que o traz e o dá a conhecer aos dias de hoje. É através deste espaço e deste gesto que o homem primitivo faz uma imersão simbólica nas trevas e com o auxílio de uma luz artificial, imprime numa parede uma parte do corpo. Este espaço, é uma caverna, que Marie Mondzain (2015, p. 36) caracteriza como espaço de morte e de passagem, em que o homem passa a ser também imagem. “Esses lugares são escondidos para as imagens e frequentemente para o culto dos mortos. Estamos no local de partida, no campo de todas as separações”.

³ A autora refere os registos rupestres da gruta de Chauvet. Ver em: <<http://www.hominides.com/html/art/grotte-chauvet.php>>

É aqui que ele morre, para se tornar eterno num mundo potencialmente imersivo, à espera que este registo e este gesto sejam encontrados. A mão do homem participa e vive eternamente no *médium* da imagem – a parede da caverna. Apesar da caverna ser um lugar de morte, é também, segundo a autora, neste lugar que o homem nasce como espectador. O gesto para produzir a imagem da mão parede da caverna, marca a transformação do homem em imagem e marca também o seu renascimento como espectador. Se assumirmos o espaço cénico de ZERO como um lugar de morte, um espaço de trevas, iluminado por uma fonte artificial, um lugar de fantasmas, então será possível recriar o momento destas mortes e destes renascimentos. Assim sendo, será possível estabelecer uma relação direta de dependência da sobrevivência. Se morre a imagem, se desaparece o espaço da imagem, assistimos então à morte do registo, ou à morte do homem enquanto espectador? Será possível reproduzir a morte da imagem e a morte do espectador para que renasça um novo sujeito? Este é um dos desejos do espetáculo ZERO. A esse desejo atribuí o nome de Última Imagem. É um desejo utópico? Certamente que não. Se não fosse esta preocupação – aniquilar o espectador - um dos grandes temas da contemporaneidade (Mondzain, 2015). A autora refere ainda um outro gesto:

[...] é o gesto de retração. É preciso que a mão se retraia. O corpo separa-se do seu apoio. Mas não é para a mão maculada de pigmentos que o homem olha, já que surge diante dos olhos do soprador a imagem, a sua imagem, tal como pode ver porque a mão já não está lá (Mondzain, 2015, p. 39).

Este gesto de retração é o gesto decisivo. É o gesto do nascimento da imagem. Se na recriação deste gesto que pretendemos no ZERO, o homem demorar um pouco mais em retrair a mão da parede da caverna, então não existirá nem imagem nem espectador. Não existirá poder, nem o de fazer nem o de olhar. É a própria autora que o diz, sendo o espectador fruto das suas mãos, dos gestos e do sopro⁴. Vou concluir: o gesto de decalcar a mão é a imersão e a suspensão; o gesto de retração da mão é o final da suspensão e da imersão. Como nos explica a autora o homem não olhou primeiramente para o processo de produção da imagem da mão, mas antes para a imagem da mão. A imersão e a suspensão podem ser já definidas como o “olhar” dirigido à imagem e não ao processo que a produziu. É nestes termos que a suspensão e a imersão são entendidos no espetáculo. É este momento primordial que sugere o título - ZERO.

⁴ A imagem da mão poderá ser produzida, tendo o homem impregnado a mão em pigmentos e decalcado a mão (mão positiva) ou teria acumulado pigmentos na boca e expelindo-os sobre a mão apoiada na parede produzindo assim a imagem (mão negativa).

1.3. Proposta de definição do Última Imagem

Caracteriza-se e define-se por uma operação estética, imagética e plástica, que envolva, atinja e trabalhe sobre a presença do observador, de modo que seja esta, a presença a validar a experiência estética, em vez da sua cognição e da convenção que existe entre espaço cénico e público. É um conceito que tenta negar ao espectador o seu ser racional e social, propondo como protagonista da relação com a objeto o ser biológico. Por ser biológico entendo um ser que não é capaz de negar sua relação com o meio, podendo ser este meio natural ou artificial. As operações devem ser plasticamente atrativas e cuidadosamente aplicadas, no sentido de serem acabadas, para mais uma vez negar o espírito de subtração ou adição crítica oposto do juízo estético⁵. Esta presença crítica creio ser do domínio da razão - *logos* - e não da percepção. Este conceito integra as noções de percepção e emoção, de como o sujeito percebe a realidade e como interage com o resultado desta percepção da realidade - e não na forma como o sujeito interpreta esta mesma realidade.

O espectador desaparece porque o muro intransponível do real é substituído pela parede de um ecrã que parece cada vez mais facilmente transponível. [...] A retração parece-lhe temível como signo do esquecimento ou da morte. Existir é ser visto no espelho transparente que exige suspensão da mão, a detenção dos passos e o silêncio das bocas cheias. [...] O invisível tende a desaparecer. [...] Doravante, a pretensão do visível em valer por um todo evidencia a falta de ausência que obstrui toda a abertura e todo o jogo na malha apertada do que nos é dado a ver. Doravante, o domínio do pleno confere às mãos de Tomé a certeza de tocar um cadáver e, por acréscimo, o gozo de se fundir num só com ele. Isto, porque a imagem escapa a toda a apropriação, a toda dominação. (Mondzain, 2015, pp. 86-87)

É a partir deste pressuposto que se cria a crise do espectador, pois no ZERO o que se pretende é que o espectador não se separe da imagem e que este seja integrado como corpo observador na mesma dimensão espacial do dispositivo que estrutura a imagem cénica. O observador representa uma parte do todo da imagem e o espectador é entendido como aquele que observa e tenta organizar as partes do todo da imagem. E o faz começando pelas partes. O observador não tem intenção de conhecer nem as partes nem o todo, pois ele é parte do todo.

⁵Segundo o Dicionário de Estética, “de um modo geral indica um juízo emitido com base naquilo que se sente e que não é suscetível de ser inteiramente motivado por uma explicação lógica (Carchia & D’ Angelo, 1999, p. 221).

A última imagem ainda se caracteriza também pela manipulação da percepção, com recurso à ilusão e à imersão, perda de informação da realidade adquirida e descontinuidade em relação à realidade quotidiana, por forma a prevalecer a aquiescência entre objecto e sujeito observador.

A última imagem é ainda o passo final que o ainda espectador dá no sentido de abdicar da capacidade de interpretar, do poder de autografar ou rotular o que vê. Este último passo é o início da atividade do observador. Se o espectador é obra das suas “mãos”, (Mondzain, 2015) e a imagem o registo de uma “mão” (Aumont, 2011), a última imagem só pode aparecer se o mesmo apagar o registo da mesma “mão” que a sua condição de espectador produziu. O estado de observador e um estado ancestral e libertação do espectador que apaga registos. Se tal operação é proposta ou espectador e se tal percurso é possível de seguir, a luz de Schopenhauer (§38) é porque o artista acredita, vê e reconhece um poder de objetivação igual ao dele naquele que está presente a imagem. Para Schopenhauer seria o Génio, sujeito que aparece no momento de contemplação pura. Em que o observador está completamente absorvido no objecto a tal ponto de colocar-se a si mesmo, perante o objecto como seu correlativo.

A essência do génio consiste numa preeminente aptidão para esta contemplação; ela exige um esquecimento completo da personalidade e das relações; assim, a genialidade é apenas a objectividade mais perfeita, isto é, a direcção objectiva do espírito, oposta à direcção subjectiva que termina na personalidade, isto é, na vontade. [...] A genialidade consiste numa aptidão para se manter na intuição pura e aí se perder, para libertar da sujeição da vontade o conhecimento que lhe estava originariamente submetido; o que resume em perder completamente de vista os nossos interesses, a nossa vontade [e] os nossos fins. (§36, pp. 341-342)

Numa visão mais contemporânea, Mondzain (2015) também acredita que o processo de perda de autoridade ou de identificação da autoridade do artista ou do espectador é possível e fala em intersubjetividade. Se tal operação segundo a autora representa um possível perigo de morte do espectador, é sobre tal possibilidade que o ZERO trata e expõe como experiência estética. Mondzain no livro *Homo Spectador* nos apresenta este problema da imagem como sendo um ato de violência contra o espectador e questiona o nascimento de um novo espectador. Em ZERO propõe-se o observador.

O último, no contexto da imagem, é o que traz tranquilidade, quietude, faz parar para contemplar e cria satisfação. Por contemplação entendo um estado de não reconhecimento de autoridade.

Para gerar a Última imagem, o próprio objeto é fomentador de uma relação sinestésica, de movimento para dentro desta imagem. Este movimento para dentro da imagem só é possível se o dispositivo cénico tiver a capacidade de suspender enquanto ele próprio *médium* de imagem. A última imagem deve ser uma imagem sem autoridade e sem suporte. Deve ser uma imagem que negue sua materialidade enquanto conteúdo estruturado numa dimensão física reconhecível. Os média, no caso em ZERO, como já foi anteriormente referido é também o próprio dispositivo cénico. Se a última imagem advém de uma suspensão da descrença, é porque o próprio espaço deve facultar ao observador a possibilidade de o ignorar por completo para focar o observador no seu último - sua aplicação e função.

O conceito de Última Imagem define-se por um conjunto de elementos ou por uma estrutura estética plástica capaz de produzir no seu interlocutor a sensação de plenitude e ‘de estar completo’. Esta estrutura deverá ser capaz de negar, num certo momento, o espírito crítico do observador e conduzi-lo à suspensão da descrença ou juízo, no sentido em que este não pode alterar, acrescentar nem subtrair nada a esta realidade. Aliás, é esta a relação que o homem desenvolve com o mundo e com a realidade, não alterando nem acrescentando.

É esta a função do corpo em cena - um corpo não produtor. Perante um espaço onde se recria esta operação estética, imagética e plástica, o observador só pode tomar parte: participa, mas não transforma nada. É assim que justifico a opção de encarar o espetáculo cénico como algo que, antes de mais nada, é observável e de que por isso existe um observador. Uma categorização ou catalogação que não é de todo inocente: a palavra observador, antes mesmo de obter o significado de análise, só exprime a função daquele que observa e que guarda. Ou seja, o “público” observa e vela para que o “zero-última imagem” possa acontecer.

Na introdução do presente trabalho levantei a hipótese de a Última Imagem ser um registo enigmático. E de fato o é. Na Poética, Aristóteles define enigma como aquilo que comunica coisas reais, portanto possíveis através de coisas impossíveis. (*Poét.*, 22. 26-37) Se a Última Imagem no ZERO é um enigma, nos termos que Aristóteles define o enigma, então tal é a possibilidade real das coisas que o ZERO pretende, mesmo que sejam apresentadas - em todo modo impossíveis.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aumont, J. (2011). *A imagem*. (3ª ed.). Lisboa, Portugal: Edições Texto & Grafica, Lda.
- Aumont, J., & Marie, M. (2003). *Dicionário teórico e crítico de cinema*. (M. E. Ribeiro, Trad.) São Paulo: Papyrus Editora.
- Aristóteles. (2015). *Poética*. (5ª ed.). (A. M. Valente, Trad.). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Carchia, G., & D' Angelo, P. (1999). *Dicionário de estética*. Lisboa: Edições 70.
- Gibson, J. J. (1978). The Ecological Approach to the Visual Perception of Pictures. *Leonardo*, 11 (3), 227-235. doi: 10.2307/1574154
- Grau, O. (2007). *Arte virtual - Da ilusão à imersão*. São Paulo: UNESP.
- Mondzain, M. J. (2015). *Homo spectator: Voir, Faire Voir*. (1ª ed.). Lisboa: Orfeu
- Montesinos, F. (2010). *História Breve da Pintura Ocidental*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra.
- Murray, J. H. (2003). *Hamelet no Holodeck*. São Paulo: Itaú Cultura.
- Ranciére, J. (2010). *O Espectador Emancipado*. (1ª ed.). Lisboa: Orfeu Negro.
- Schopenhauer, A. (2008). *O Mundo como Vontade e Representação*. Madrid: Rés-Editora.

WEBGRAFIA

- Carolina Cruz-Neira, Daniel J. Sandin, Thomas A. Defanti, Robert V. Kenyon, & John C. Hart. (June de 1992). The Cave: Audio Visual Experience Automatic Virtual Environment. *Communitation of the ACM*, pp. 65-72. Disponível em:
<https://www.ev1.uic.edu/documents/cacm92-cave-cruz-neira.pdf>