

MONTAGEM E PENSAMENTO NO DISPOSITIVO VR360: imersão e interação nos fluxos do real.

Alberto GRECIANO¹

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho parte do interesse em desenvolver uma reflexão crítica sobre a função que adquire a montagem na busca de uma narrativa dramatúrgica adequada aos recursos tecnológicos e epistemológicos que oferece a plataforma de imagens esféricas. Para isso consideramos que a conjunção de elementos que entram em cena no dispositivo VR360 permitem incorporar uma capacidade retórica à imagem que introduz movimentos de pensamento. Isto é, na plataforma VR360 as imagens se inscrevem numa ecologia visual de caráter multifocal que já não propõe um processo mecanicista de transmissão de informações, senão que projeta um espaço de intercomunicação onde se produz uma assimilação transformativa do conhecimento.

Ao mesmo tempo entende-se que o documentário, ao se expandir no sistema estrutural, sociocultural e cognitivo que supõe a chegada da Interface (Bruno, 2001; Manovich, 2001; Emmerick, 2008; Català, 2010; Oliveira, 2016), configura uma forma propícia para efetivar o potencial cognitivo e epistemológico dessas ecologias visuais. As tendências audiovisuais de aproximação ao real apresentam uma hipercena híbrida onde se desenvolve uma forma de figuração abstrata que possibilita atender e ativar as qualidades desse novo paradigma que regula a realidade na sociedade atual. Essa potência que detém o cinema do real para assimilar a fenomenologia

¹ O presente trabalho está sendo realizado com apoio do CNPq, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico Brasil (167451/2017-0), através de uma bolsa de pós-doutorado (PDJ) realizada sob a supervisão de Daniela Zanetti junto ao grupo de Cultura Audiovisual e Tecnologia (CAT), vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Territorialidades (POSCOM) da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). albertogreciano@gmail.com

simbólica e dialética do pensamento se manifesta através do uso criativo-reflexivo da operação técnica da montagem.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Com o intuito de elucidar esse fenômeno estabelece-se um procedimento metodológico de análise qualitativo a partir de um marco teórico embasado em conceitos estéticos que vão se apresentar através da forma ensaio. Em decorrência desse arcabouço teórico propõe-se rastrear elementos retóricos em obras audiovisuais derivadas do cinema documentário.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O intento de conectar o documentário com as formas do imaginário tem um importante antecedente no desempenho que o filme-ensaio desenvolve dentro do dispositivo cinematográfico. A forma narrativa do ensaio utiliza os recursos da montagem para traçar um trajeto singular pela globalidade do assunto abordado. Esse procedimento que preserva a fecundidade fluida do pensamento consiste em se deslizar por uma densidade temporal entrelaçando conceitos para compor uma ordem mútua entre ideias e coisas. Nesse sentido atua também o formato web-doc, porque ao distribuir pelo espaço virtual do hipertexto uma série de elementos através dos quais o espectador tem que realizar um percurso (visual) para estabelecer conexões (intelectuais), surge uma montagem espacial que remete a um mapa mental. Isto é, mediante a percepção e ação que proporciona o discorrer *por* e *com* essa tecnologia, articula-se um modo de "pensamento rizomático" (Deleuze e Guattari, 2002) que fomenta um nível de conhecimento adequado para abordar a complexidade da realidade.

Considerando os princípios que trazem esses antecedentes propomos operar empiricamente com as seguintes obras: *Assent*² (Oscar Raby, 2013),

² <http://oscarraby.net/assent/>

*Clouds*³ (Jonathan Minard e James George, 2014), *Drawing room*⁴ (Jan Rothuizen e Sara Kolster, 2015), *Notes on blindness*⁵ (Arnaud Colinart e Amaury La Burthe, 2016), *La vampira del Raval*⁶ (Jimena Tormo, 2016), *Zero Days VR*⁷ (Elie Zananiri e Yasmin Elayat, 2017). Esses documentários VR360 superam as abordagens dos dispositivos ancorados na tela ao situarem o sujeito num lugar habitável que permite explorar a imagem desde dentro. Mas essa utilização que fazem da representação para se aproximar ao real só é transcendental porque situam o espectador num espaço de reflexão onde se pensa a imagem, pensa-se com a imagem e a imagem pensa.

Nesse sentido, as tecnologias contemporâneas começam a resolver o cisma dramático que se estabeleceu na cultura visual entre as noções da representação mimético-realista (que oferece intensas formações sem significado) e as ações da vanguarda expressionista (que aporta grandes significados sem formações figurativa). Ou seja, as imagens de interação esféricas que configuram o território visual contemporâneo intercedem naquela disjuntiva que Ehrenzweig (1982) identificou entre as duas tendências contrapostas herdadas da história da arte: a dos "visualistas" e a dos "hápticos". Segundo Catalá, essa superação está baseada numa combinação de três elementos: "o valor do gesto, essencial nas imagens abstratas; a importância da figuração para veicular ideias; e o valor primordial da cena, que concerne tanto às abstrações quanto às figurações" (CATALÁ, 2017, 251-252).

Tendo em conta esses parâmetros entende-se que os usuários dos documentários citados, ao interatuar através do corpo (movimento) e da visão (observação) no interior dessas plataformas, exercitam uma operação de montagem que já não remete a um procedimento sintético ou analítico, como no Modo de Representação Institucional (MRI) identificado por Burch (1981), senão a um deslizamento fluido e efetivo que se fundamenta ao colocar em contanto objetos (coisas) e pensamento (ideias). A ecologia visual dessa imagem esférica é, portanto, o resultado de um mundo que se transforma à

³ <https://cloudsdocumentary.com/#info>

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=V6a3QIFOeYs>

⁵ <http://www.notesonblindness.co.uk/vr/>

⁶ <http://lavampiradelraval.com/es/vr>

⁷ <https://www.oculus.com/experiences/rift/1021742081285760/>

medida em que o sujeito o investiga mediante seu particular ritmo mental e corporal. Dessa forma, ao encenar seu território imaginário mediante a tecnologia, o sujeito estabelece um processo dialético que agrega percepções, ações e simbolizações.

As ecologias imersiva dos dispositivos VR360 apresentam uma combinação dinâmica e significativa de tecnologia, ideias e emoções, de acordo com isso desenvolve-se um trânsito desde o mundo dos objetos até o mundo dos fluxos passando pelo mundo dos fenômenos. Nessa atividade itinerante o conhecimento pragmático dos objetos se dilui no acontecer subjetivo dos fenômenos para desembocar no delirante conhecimento complexo das redes de significado poliesféricas. Isto é, as imagens desses entornos configuram ecossistemas de visão-pensamento que, ao modelar simultaneamente o tempo e o espaço, desenvolvem o fluxo de um espaço-tempo visível. Estamos, portanto, diante de um tipo de representação que evidência o fundamento ontológico do cambio, da transmutação e do fluxo, são dispositivos do movimento que ao colocar a realidade em movimento transformam a verdade no conhecimento reflexivo de uma subjetividade heterogênea.

Nesses novos ambientes virtuais que catalisam a paisagem natural e pelos que circulam corpos reais propaga-se um modo de reflexão que é a projeção virtual de um pensamento ambiental. Diante dessa configuração é impossível demarcar sua experiência nos limites do pensamento lineal e unidimensional, dado que, os fenômenos já não só acontecem na frente do espectador senão ao seu redor. Por isso, é necessário atender às possibilidades do que Català denomina como "pensamento esférico" (2017), pois estamos diante de imagens aparentemente vazias de ação e intenção mas que geram uma concentração emotiva através da combinação e superposição de elementos presentes e passados, reais e imaginários.

Em suma, entende-se que a inscrição do dispositivo VR360 no entorno criativo do documentário traz consigo uma reconfiguração diegética que, para além de uma representação da realidade através de histórias narradas, demanda o desenvolvimento de uma dramaturgia conceitual e sensorial que saliente uma aproximação ao real.

4 CONCLUSÕES

O dispositivo audiovisual VR360 verifica a possibilidade de estimular uma forma de pensamento que supera tanto o princípio de não contradição quanto a linearidade dialética. Sua plataforma operativa se constitui de paisagens conceituais complexos onde as distintas concepções se entrelaçam através das reflexões rítmicas de uma montagem psicofísica. Estamos, portanto, diante de uma forma de representação cenográfica que, seguindo o princípio do atlas de Warburg, ensambla uma "forma visual do saber ou forma doura do ver" (DIDI-HUBERMAN, 2010).

O dispositivo interface que desenvolve o VR360 encontra na transcendência do documentário expandido uma plataforma de imaginação e conhecimento apropriada para abordar a complexa disposição da realidade na sociedade atual. Essa possibilidade passa por efetivar o potencial cognitivo e epistemológico que detém as imagens esféricas através de uma montagem cenográfica onde os objetos e o sujeito se transformem num fluxo constante.

A reformulação do campo midiático demanda a conversão das tecnologias da visão em instrumentos de "pensamento-ação" donde o sujeito possa experimentar o real nas ecologias da imagem.

5 PALAVRAS-CHAVE

Documentário. Montagem. Pensamento, Interação. Imersão. VR360..

6 REFERÊNCIAS

AMIEL, V. *Estética da Montagem*. Lisboa: Texto&Grafia, 2010.

DELEUZE, Gilles. e GUATTARI, Félix. *Mil mesetas: Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos, 2002.

Català, J.M., (2010), *La imagen interfaz*. Bilbao, España: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.

CATALÀ, J.M. *Viaje al centro de las imágenes: Introducción al pensamiento esférico*. Santander: Shangrilaediciones, 2017.

DIDI-HUBERMAN, G. *Atlas ¿Cómo llevar el mundo a cuestras?* Madrid: MNCARS, 2010.

GAUDENZI, S. *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*. 2013, 308 f. Tese (Doutorado em Comunicação) University of Goldsmiths, Londres, 2013.

RENÓ, D.P. *Uma linguagem para as novas mídias: A montagem audiovisual como base para a constituição do cinema interativo*. 2010. p. 181. Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2010.

SLOTERDIJK, P. *Esferas III: Espumas*. Madrid: Siruela, 2006.

SORA, C. *Una inmersión en el audiovisual VR y 360*. Serie DigiDoc-EPI, n. 1. Barcelona: Departamento de Comunicación, Universitat Pompeu Fabra, 2017.

TRESKE, A. *The inner life of video spheres*. Amsterdam: INC, 2013.