

POÉTICAS DA MONTAGEM EM REALIDADE VIRTUAL

XV Encontro de Pesquisa e Pós-Graduação

Caio Victor da Silva Brito, Milena Szafir

Dentre as diferentes conceituações para a realidade virtual (VR), levando em consideração a sua transdisciplinaridade (TORI; HOUNSELL, 2020), propomos aqui trabalharmos através de sua potencialidade artística: a montagem nas arqueologias de imersão (GRAU, 2004). Ou seja, apresentaremos diálogos teóricos e práticos em nossa pesquisa, no mestrado em artes do PPGARTES-UFC desde 2021, acerca dos gestos de montagem espacial em obras imersivas de realidade virtual. Quando fazemos uma transição para a mídia VR, passamos a trabalhar não mais com o plano bidimensional e sim com um plano 3D, desenhado ao esférico em 360°. Dessa forma, a interatividade do olhar do espectador se torna a grande responsável pelos recortes de visão em torno do espaço do plano esférico, e a montagem final e a forma que a obra será exibida passam a não mais ser do artista criador. Diante disso, partimos da problematização: Como se dá a poética de montagem para obras em VR? Realizamos decupagens e análises fílmicas em obras VR disponibilizadas online buscando evidenciar os gestos de montagem (SZA FIR, 2014) adotados pelos artistas e realizadores na tentativa de dirigir o olhar do espectador em torno do plano esférico. Ao mesmo tempo, relacionamos nossos apontamentos com os recentes estudos acadêmicos em direção, em composição e em edição de filmes para VR, como MATEER (2017), BRILLHART (2015) e ALGER (2015), imergindo nas poéticas de uma linguagem imersiva ainda em caráter de construção a partir de experimentações visuais. Nossa trabalho, junto ao grupo de estudos e coletivo artístico "Intervalos e Ritmos" (#ir! / Projet'ares Audiovisuais / PPGARTES / UFC), busca evidenciar um outro olhar para a produção imersiva em realidade virtual: menos pelo viés da técnica como inovação e mais por um olhar das suas potencialidades estéticas e poéticas. Desta maneira, pensamos a montagem como base de expansão à criação audiovisual para VR a fim de incentivar o seu uso por mais realizadores e artistas.

Palavras-chave: Artes do Vídeo. Montagem Audiovisual 360°. Análise Fílmica. Cinematic VR.