

O ESPECÍFICO FÍLMICO E A REALIDADE VIRTUAL: TENSÕES DA ARTE CONTEMPORÂNEA · Michelle Sales¹

Resumo: Este trabalho quer discutir e ampliar historicamente a relação entre arte e tecnologia ao pensar de que maneira, muito recentemente, o campo da arte debruçou-se sobre a produção de ambientes de Realidade Virtual interativos, tensionando o uso da tecnologia para refletir não somente os limites da criação artística como agora os do próprio corpo e da condição humana. Para pensar sobre esta questão, analisaremos o trabalho de Marina Abramovic, *Rising*, do projeto Acute Art VR. Esta reflexão implica pensar o uso da tecnologia no campo da arte como uma expansão, no caso da Realidade Virtual e seus acessórios, não apenas do corpo físico mas também do metafísico ou espiritual através da discussão da linguagem deste novo meio de criação e da especificidade do dispositivo da Realidade Virtual em relação ou oposição ao campo do audiovisual, discorrendo acerca da natureza da imagem em movimento da RV.

Palavras-chave: teoria do cinema; realidade virtual; Marina Abramovic.

Contato: sales.michelle@gmail.com

O cinema, a Realidade Virtual

Um dos pontos centrais para o desenvolvimento deste ensaio é a reflexão sobre a natureza da imagem de Realidade Virtual no escopo de um pensamento acerca da imagem em movimento, apontando aproximações e desvios em relação à linguagem audiovisual.

Com o surgimento do vídeo analógico, a produção estética assumiu novos desafios em relação à imagem em movimento, determinados pela natureza da imagem eletrônica: imagem em fluxo, de acordo com Arlindo Machado, de baixa definição e que permitiu novas possibilidades de criação, edição e de manipulação do tempo da imagem (avançar, recuar), distintas da linguagem do cinema. Porém, com o surgimento da linguagem digital, houve uma quebra da especificidade das técnicas e linguagens do cinema e do vídeo, que passam a tornar-se, ao menos do ponto de vista técnico, imagens indistinguíveis. A convergência dos meios para uma hipermídia digital foi capaz de incorporar as antigas mídias e trouxe tensões e rearranjos ao campo do audiovisual,

¹ Professora adjunta da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, membro do grupo de pesquisa *Correntes Artísticas e Movimentos Intelectuais* do Ceis20, Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX, da Universidade de Coimbra, Portugal.

redefinindo o próprio conceito de cinema, como sustenta Arlindo Machado a partir do texto de Gene Youngblood, *Expanded cinema*

No entender de Youngblood, podíamos pensar o cinema de uma outra maneira, um cinema lato sensu, seguindo a etimologia da palavra (do grego kinema-éματος+gráphein, ‘escrita do movimento’), que inclui todas as formas de expressão baseadas na imagem em movimento, preferencialmente sincronizadas a uma trilha sonora. Nesse sentido, expandido de arte do movimento, televisão e vídeo também passam a ser cinema, assim como a multimedia. Pensado dessa maneira, o cinema encontra uma vitalidade nova, que pode não apenas evitar o seu processo de fossilização como também garantir a sua hegemonia perante as demais formas de cultura. (Machado 2012, 66).

No contexto dessa expansão, ou seja, no momento que o cinema expandido engloba todas as categorias de imagens em movimento, queremos explorar e aprofundar a discussão sobre a imagem no âmbito de uma linguagem digital que permitiu criar imagens de Realidade Virtual online, e que se impõe não mais como uma imagem pronta, mas como uma **imagem-jogo**, tampouco como uma imagem editada, mas como uma **imagem-presença**, cuja relação com o espectador/usuário parece-nos radicalmente distinta.

O dispositivo sala de cinema foi rompido, o atual espectador/usuário das imagens-jogo da Realidade Virtual está em ambientes privados e participa individual e ativamente da produção desta imagem-jogo em si. Há um caráter performativo desta imagem que se faz no ato de jogar e de ser manipulada. A questão da visão, essencial na linguagem audiovisual, vai sendo substituída por uma **linguagem áudio-tátil-visual**, com a qual o usuário interage e determina o tempo de atuação e fatura dessa imagem.

É importante perceber que se a linhagem do cinema aponta uma ligação direta com a fotografia e o discurso realista, a Realidade Virtual advém da simulação em tempo real, da atmosfera dos games. É, portanto, uma imagem

efêmera, é uma **imagem-acaso**, virtual, cuja relação com o tempo é múltipla, fragmentada e também expandida. Não há qualquer semelhança com o tempo narrativo da linguagem audiovisual moderna, pois, se havia, no sentido do tempo de produção da imagem, uma relação com o passado, com o momento no qual a imagem foi feita, a *imagem-presença* da Realidade Virtual está duplamente no tempo presente: ela torna-se e é na relação com o aqui e agora, com o tempo online.

Outro aspecto que parece romper com a linguagem audiovisual moderna é a questão do ponto de vista. Na tradicional sala de cinema, o espectador é impelido a estabelecer uma relação única através do olhar, enquanto que a partir do uso dos óculos estereoscópicos não há um ponto de vista prévio nem fixo, o usuário estabelece um olhar também performativo na medida em que essa **imagem-jogo** aponta múltiplas direções.

Entretanto, é possível pensar um novo regime de visualidade trazido pelas imagens de Realidade Virtual com questões remanescentes que as antigas imagens projetadas no interior da caverna de Platão já sinalizavam? Ou seja, a Realidade Virtual é também uma experiência frustrada de conhecimento do mundo sensível? De que forma se dá a produção de sentido a partir das imagens de Realidade Virtual? Paul Virilio é um dos pensadores que pondera “o dia em que a Realidade Virtual tornar-se mais poderosa do que a realidade, será o dia do grande acidente” (Virilio *apud* Rush 2006, 207).

Pensar o cinema neste regime expandido, considerar que as alterações no campo da visualidade impuseram novas dinâmicas de recepção e de criação de imagens é considerar o cinema como uma experiência vasta, incorporando também agora a Realidade Virtual. Uma experiência de imagens e sons narrativas e não narrativas, lineares e não lineares, randômicas e não randômicas, abstratas ou figurativas, uma experiência, portanto, próxima à imaginação, pois o cinema “possui a mobilidade das ideias que não estão subordinadas às exigências concretas dos acontecimentos externos, mas às leis psicológicas das associações de ideias” (Xavier 2008, 38). É a experiência do cinema, portanto, como o paradigma do funcionamento da mente, um tipo de **cinema quântico**, para além do dispositivo.

O dispositivo de Realidade Virtual é idealmente um sistema imersivo, em que o usuário interage com uma interface computadorizada, utilizando para tal luvas, capacetes, óculos ou outros acessórios munidos de sensores. O aspecto imersivo é a característica primeira da Realidade Virtual, de acordo com Michael Rush:

O termo 'Realidade Virtual' refere-se a uma experiência tridimensional em que o "usuário" (não podemos mais usar os termos simples como espectador, visitante ou mesmo espectador/participante), com a ajuda de dispositivos montados na cabeça, luvas de dados ou macacões (contendo cabos de fibra ótica), vivencia um mundo simulado que parece reagir aos seus movimentos. (Rush 2006, 202).

Realidade Virtual: um pós-cinema de caráter pós-humano

Em 1966, foi publicado *Culture: Intercom and expanded cinema, a proposal and manifesto*, de Stan Vanderbeek. Este texto precede a publicação seminal de *Expanded Cinema*, de Gene Youngblood, em 1970. Iremos relacionar ambos com a linguagem da Realidade Virtual que vimos discutindo.

No seu manifesto, em 1966, Vanderbeek sustenta que é urgente encontrar uma linguagem pictórica mundial capaz de levar-nos a um novo estágio de desenvolvimento humano. Ambos os textos são fortemente marcados pelo questionamento acerca do modo como a mediação tecnológica pode afetar a humanidade, a experiência humana e a subjetividade, marcados por novos paradigmas de percepção e de relação homem-máquina contemporâneos.

Propondo a criação de uma linguagem universal baseada no audiovisual, Vanderbeek declara a criação de uma ferramenta pedagógica audiovisual, uma "máquina-experiência" ou *culture-intercom*. Ele chama a atenção para a enorme população mundial iletrada e calcula ser o audiovisual a linguagem por excelência da comunicação contemporânea, uma linguagem capaz de fazer convergir também a televisão, os computadores e a videoarte, amparados por ampla

pesquisa na área técnica capaz de desenvolver novas práticas de criação e de compartilhamento de imagens.

Um novo tipo de sala para este cinema expandido seria construído “imediatamente”, como avança Vanderbeek, o *movie-drome* funcionaria da seguinte forma: num domo esférico, imagens de todo tipo são projetadas na tela que acompanha o mesmo formato do domo e o preenche completamente. O público seria convidado a deitar na borda externa do domo de tal forma que os pés estivessem em direção ao centro. Essa experiência é nomeada como *image-flow*, da qual cada expectador poderá extrair um significado singular, pessoal. Nesta noção de cinema expandido, o dispositivo cinematográfico e a linguagem do cinema são implodidos por um novo tipo de experiência audiovisual que pretende atingir outros níveis da consciência humana. Como sugere Vanderbeek:

The purpose and effect of such image flow and image density (also to be called ‘visual velocity’) is both to deal with logical understanding and to penetrate to unconscious levels, to reach for the emotional denominator of all men, the non-verbal basis of human life, though and understanding and to inspire all men to goodwill and ‘inter-and-intro-realization’. When I talk of the movie-dromes as image-libraries it is understood that techniques such as videotape and computer inter-play would be used and thus they will be real communication and storage centers. (Vanderbeek 1966, 17).²

O dispositivo de um cinema expandido, o *movie-drome*, funcionaria também como um centro de pesquisa, capaz de receber imagens via satélites, disponibilizando uma espécie de arquivo internacional pictórico, organizado e disponibilizado por artistas criadores destas experiências. Por fim, o *movie-drome*, este tipo de cinema, tornaria-se uma arte performática integrando atores ao vivo e performers, consolidando uma forma totalmente nova de cinema artístico internacional.

² http://www.stanvanderbeek.com/_PDF/CultureIntercom1,2,3_PDF_LORES.pdf

Muito embora o projeto de Vanderbeek não tenha logrado êxito e tenha convertido-se em um manifesto datado dos anos 1960, guardando características utópicas do uso da tecnologia no campo da arte como outros de sua geração, a proposta deste artista parece similar ao movimento no campo da ciência que culminou nos avanços em termos de pesquisa que levaram às primeiras experimentações com Realidade Virtual.

Na mesma década de 1960, surgiu o “sensorama simulator”, criado por Morton Heilig, também na expectativa de criar um cinema expandido. A experiência consistiu numa cabine na qual os usuários recebiam impressões multisensorais de imagens tridimensionais a partir de uma viagem de bicicleta pela cidade de Nova York. Sentiam rajadas de vento e de ar, vibrações e movimentos corporais. Anos depois, o australiano Jeffrey Shaw, diretor do *Center for Art and Media* de Karlsruhe, na Alemanha, criou a instalação interativa *The legible city*. A obra inseria uma bicicleta em frente a três telas de projeção, onde uma imagem de animação gráfica computadorizada tridimensional projetava as paisagens do trajeto que o usuário percorria.

Outro acontecimento importante para as pesquisas em Realidade Virtual foi o experimento *The Cave*, realizado a partir dos anos 1980 no *Laboratório de Visualização Eletrônica* da Universidade Illinois, em Chicago. O trabalho também ficou conhecido como “Teatro de Realidade Virtual”. De acordo com Michael Rush:

Uma sala cúbica, com 3m², *The Cave*, apresentada pela primeira vez em 1992, é um ambiente virtual consistindo em gráficos computadorizados estereográficos que reagem interativamente às ações do usuário que, equipado com óculos estereovisuais, consegue visualizar outros ‘companheiros de jogo’. A projeção estereográfica de 30 imagens por segundo em tempo real é feita em todas as paredes do espaço, enquanto o usuário manipula uma “varinha de condão” (um tipo de mouse tridimensional), programada para acionar as imagens. Esta imersão total faz o

usuário sentir como se estivesse em um tempo e espaço recém-criados. (Rush 2006, 206).

Circunscrita ao ambiente universitário, com experimentos como *The Cave*, descrito acima, a arte digital interativa utilizando Realidade Virtual se desenvolve de maneira lenta e gradual, devido aos altos custos de criação e pesquisa, além do acesso restrito à tecnologia.

No final de 2017, surgiu a plataforma de Realidade Virtual criada pela galeria de arte Londrina Acute Art³ que parece romper com o isolamento acadêmico das experiências anteriores que vislumbravam um cinema expandido a partir da criação de novos dispositivos de visualização e recepção de imagens. Os criadores da Acute Art apontam a inovação trazida pela plataforma que irá não apenas criar, como distribuir e comercializar obras de arte em Realidade Virtual. Os trabalhos de estreia, a convite da galeria, são de três grandes nomes da arte contemporânea: Jeff Koons, Marina Abramovic e Olafur Eliasson, e já estão todos disponibilizados na internet. De acordo com a galeria londrina, sua missão é explorar e possibilitar a transição da arte do mundo físico para a Realidade Virtual. São contemporâneos desta iniciativa o Digital Museum of Digital Art (DiMoDa),⁴ o FLOAT Museum,⁵ e o New Museum.⁶

Não é desnecessário reforçar que tais experimentos no campo da arte dizem respeito às transformações ontológicas profundas da imagem contemporânea, capazes de romper com as especificidades das linguagens modernas do cinema, do vídeo e da fotografia.

Para analisar o trabalho *Rising*, de Marina Abramovic, abordaremos dois pontos que consideramos centrais na discussão deste novo regime de visualidade possibilitado pela linguagem da Realidade Virtual: o caráter pós-humano das imagens e a condição de uma experiência pós-orgânica, possibilitada pela criação do corpo virtual, o avatar – indispensável para a fruição das imagens-jogo de RV.

³ www.acuteart.com

⁴ <https://dimoda.art/>

⁵ <http://float.land/>

⁶ <https://www.newmuseum.org/>

Realidade virtual: pós-humano e pós-orgânico

As correntes mais intelectualizadas do pós-humanismo consideram, de forma geral, a superação do pensamento humanista ocidental que tinha o homem como uma espécie superior e em oposição à Natureza. O homem, dotado de racionalidade, é mais aperfeiçoado em relação à natureza selvagem e entrópica, segundo o humanismo. O pós-humanismo reflete acerca da maneira com a qual a mediação tecnológica afetou ontologicamente nossa experiência e condição humanas. Há um entendimento de que os avanços da tecnologia, sobretudo na biotecnologia, nanotecnologia e informática, catalizam o surgimento de um novo ser pós-humano, mais capaz do ponto de vista físico, intelectual e psicológico.

Em grande parte dessa corrente, a noção de *transcedência* revela os anseios utópicos de um pensamento alimentado por certa paixão pela tecnologia. Transcender os limites do corpo e da mente, expandir os limites físicos com cirurgias e próteses, melhorar as capacidades intelectuais do cérebro, superando as restrições do envelhecimento, adoecimento e morte do corpo orgânico a partir do avanço da engenharia genética. O pós-humano almeja transcender a experiência humana própria da carne.

Não é incomum encontrar, relacionados a esta corrente, inúmeros pensadores, artistas, cientistas e filósofos que apregoam, por outro lado, um valor gnóstico ou místico ao pensamento pós-humanista, como aponta Erick Felinto.

Como acontece também de modo geral nas várias narrativas digitais que circulam pelo imaginário cibercultural, o pós-humanismo nos apresenta uma curiosa mescla de religiosidade e cientificidade, de futurismo e passadismo, de materialismo e espiritualismo. Na verdade, em muitos aspectos, a ciência e a tecnologia se tornam os novos focos da experiência religiosa pós-humana. (Felinto 2006, 7).

Em *A religião das Máquinas* (Felinto 2005), o autor expõe amplamente os inúmeros pensadores que atualmente relacionam a tecnociência contemporânea com a religiosidade. A noção de que a alma humana não diz respeito a uma

entidade metafísica, e sim a um dado informacional pode ser estendido a todas as características do ser pós-humano, de caráter essencialmente informacional. De que forma o pós-cinema relaciona-se com o pensamento pós-humanista? Que aspectos contidos nas experiências anteriores que culminaram na linguagem da Realidade Virtual podem estar relacionados com esta corrente de pensamento?

A natureza da imagem de Realidade Virtual está duplamente vinculada a uma condição pós-humana: em primeiro lugar, a fatura da imagem dá-se numa relação de causa e consequência entre usuário-máquina, de tal forma que torna-se desnecessário refletir o ponto de partida da imagem. Será o usuário, a partir da manipulação da máquina quem fornece um estímulo para a imagem-jogo, ou será esta a despertar o interesse interativo e guiar os limites do usuário? Em segundo lugar, a imagem da Realidade Virtual sugere quase sempre a utilização de um avatar, uma espécie de corpo pós-orgânico capaz de assumir funções e desempenhos de maneira vantajosa em relação ao corpo físico.

É dessa forma que pensar conceitualmente o pós-cinema a partir da Realidade Virtual não é mais uma questão apenas de linguagem ou dispositivo, mas uma reflexão de caráter ontológico. A própria natureza da imagem é afetada uma vez que há um coeficiente técnico indispensável no fazer e no ser da imagem.

A necessária utilização de um avatar para a experiência do trabalho *Rising*, de Marina Abramovic, atualiza algumas questões em relação ao contexto homem-máquina. Na performance, o corpo físico de Marina ganha uma espécie de cópia digital com “limites infinitos”, no dizer da própria artista. Em entrevista, Marina aponta para esse limite transposto da performance na Realidade Virtual, pois as antigas definições de corpo, vida e morte parecem ter envelhecido a partir da possibilidade de performar no mundo virtual.

A obra consiste num jogo em que o usuário é convidado a interagir com o corpo-avatar de Marina num mundo apocalíptico cujo contexto é o derretimento das calotas polares em ritmo progressivo por conta do aquecimento global. Ao vestir óculos e luvas, podemos nos encontrar com Marina e decidir, a partir desse encontro, se queremos ou não salvá-la de um afogamento. Nesse momento, o corpo-avatar da artista está imerso numa caixa de vidro embaixo d'água. O gesto

do toque entre as mãos entre um avatar e outro é a metáfora dessa relação entre humano/pós-humano, corpo e máquina.

O avatar seria, portanto, não o corpo-robô, ou o corpo-ciborgue, mas um corpo-imaterial, possibilitado pela mediação tecnológica e transformado pelo trabalho da artista num corpo-metafísico, espiritual. O trabalho *Rising* sugere um tipo de experiência mediada pela tecnologia que nos leva em direção à transcendência, a uma dimensão espiritual. Não nos leva em direção à máquina, nos leva em direção à potência metafísica das técnicas, dos robôs e dos avatares. *Rising* é um jogo-performance capaz de causar empatia e de suscitar emoções. O avatar de Marina é essencialmente humano, com todas as contradições, não na sua natureza e forma, mas na sua condição. Essa definição coloca-nos perguntas que ainda não somos capazes de resolver: como a experiência da Realidade Virtual afeta nossa consciência e nossa energia? O que de especificamente humano poderá permanecer resguardado na performance-jogo de um corpo-avatar?

BIBLIOGRAFIA

- Felinto, E. 2006. *A Comunicação dos Autoômatos: o imaginário do pós-humanismo na internet*. Trabalho apresentado ao NP “Tecnologias da Informação e da Comunicação”, do VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.
- Felinto, E. 2003. *Novas tecnologias, antigos mitos: apontamentos para uma definição operatória de imaginário tecnológico*. Revista Galáxia, nº 6, pp. 165-188.
- Haraway, D. 1991. *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*. Routledge, New York.
- Machado, A. 2012. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Rush, M. 2006. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes.
- Vanderbeek, S. 1966. *Culture: Intercom and Expanded Cinema. A Proposal and Manifesto*.
- Virilio, P. 1996. *Do super-homem ao homem superexcitado*. In: A arte do motor, Estação Liberdade, São Paulo.

FILMOGRAFIA

www.youtube.com/watch?v=M4so_Z9a_u0&t=7s

www.youtube.com/watch?v=gVHiWqIw3J4&t=103s

www.youtube.com/watch?v=n6uDOC8u03s&t=24s