

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL – DADIN
ESPECIALIZAÇÃO EM NARRATIVAS VISUAIS**

JOÃO FERNANDO VIDOLIN VIDAL

**A NARRATIVA FORA DO RETÂNGULO :
A INFLUÊNCIA DO MEIO NO VÍDEO PEARL**

MONOGRAFIA

CURITIBA

2018

JOÃO FERNANDO VIDOLIN VIDAL

**A NARRATIVA FORA DO RETÂNGULO :
A INFLUÊNCIA DO MEIO NO VÍDEO PEARL**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Narrativas Visuais, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial - DADIN, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

ORIENTADOR:

Prof. Ms. Rodrigo Graça

CURITIBA

2018



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Curitiba

Departamento de Desenho Industrial
Especialização em Narrativa Visuais



TERMO DE APROVAÇÃO

A NARRATIVA FORA DO RETÂNGULO : A INFLUÊNCIA DO MEIO NO VÍDEO
PEARL

por

JOÃO FERNANDO VIDOLIN VIDAL

Esta Monografia foi apresentada em 02 de Junho de 2018 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Narrativa Visuais. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo-assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

Me. Rodrigo André da Costa Graça
Prof.(a) Orientador(a)

Profa. Dra.: Anuschka Reichmann Lemos
Membro titular

Prof.: José Aguiar Oliveira da Silva
Membro titular

RESUMO

VIDAL, João. **A Narrativa fora do retângulo: a influência do meio no vídeo *Pearl***. 2018. 19 folhas. Monografia (Especialização em Narrativas Visuais) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2018.

Este trabalho realiza uma análise do curta de animação *Pearl*, usando o celular como tela para verificar o mesmo filme em duas plataformas diferentes, uma sendo em 2D *theatrical version* e a outra em 360° mobile VR e assim comparar as diferenças de potenciais narrativos. A proposta de fazer essa comparação é reflexo do aumento de produção de conteúdo para meio VR e questionar se tal plataforma nos remete a imersão em um “grau” mais intenso e se o uso de tecnologia traz um potencial narrativo diferente. Para realizar essa pesquisa foi aplicado no experimento a entrevista focal com grupo de participantes com o intuito de produzir um comparativo entre experiência. O resultado da pesquisa demonstrou que a sensação de presença dentro do filme não trás um real entendimento da narrativa em comparação com a característica de focalizar a intenção da versão 2D.

Palavras-chave: Vídeo 360°; Realidade Virtual; VR

ABSTRACT

VIDAL, João. **Narrative out of the rectangle**: the influence of the medium in the *Pearl* video. 2018. 19 sheets. Monograph (Specialization in Visual Narratives) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2018.

This work performs an analysis of the short animation of *Pearl*, using the mobile as screen to verify the same film in two different platforms, one being in 2D theatrical version and the other in 360° mobile VR and thus compare the differences of potential narratives. The proposal to make this comparison is a reflection of the increase in content production for VR media and ask whether such a platform refers to immersion in a more intense "degree" and whether the use of technology brings a different narrative potential. To accomplish out this research the focal interview with a group of participants was applied in the experiment with the intention of producing a comparative between experience. The result of the research demonstrated that the sense of presence within the film does not bring a real understanding of the narrative compared to the feature of focusing on the intent of the 2D version.

Keywords : Video 360°, Virtual Reality , VR

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	06
2	BUSCA PELO REAL	08
3	POSSIBILIDADES ATUAIS NO VR	10
4	DESCRIÇÃO DE PESQUISA	12
5	METODOLOGIA	15
6	RESULTADO	16
7	CONSIDERAÇÕES	18
8	REFERÊNCIAS	19
9	APÊNDICE A	21

1 INTRODUÇÃO

Existem variadas formas de se contar uma mesma história usando meios de diferentes narrativas. Essa vontade de se expressar e o desejo de se sentir presente já vem desde tempo da pintura rupestre com pictogramas em paredes, que representavam as experiências e modo de vida de quem habitava tal local. Devido ao desenvolvimento, o homem começa a representar não somente seu cotidiano mas sua forma de pensar, seus ideais e suas fantasias. Com uso de meios textuais, pinturas e mais adiante fotografia, o ponto de transferência de captura de realidade para a linguagem narrativa tem a sua consolidação. O avanço tecnológico traz o ponto que a fotografia começa a ganhar o movimento físico, com as películas de filmes, que assustaram pessoas por ser uma realidade “muito verdadeira”.

Essa impressão de realidade, cujo protótipo mítico é o pavor que teria se apoderado dos primeiros espectadores do filme de Lumière, A chegada do trem na estação de Ciotat (1895). (AUMONT;JACQUES, 2012, p. 148)

O digital trouxe com esse avanço tecnológico a sensação de veracidade no contar uma história pois nos ajuda a criar a sensação de imersão no virtual, mas como Aumont (2012) cita em seu livro, que o cinema surge como um ganho de realidade renovável e este por consequência, a cada inovação técnica, em busca do real, torna -se infinita pois em nenhum momento ela será atingida.

Nesse avanço de buscar a imersão como nova plataforma real e que descobertas essa tecnologia pode trazer, ainda que estejamos em um momento de comparação com o ano um do cinema , onde o real pode nos assustar, compreender e observar como está sendo utilizado até o presente momento em que este trabalho é pensado as experiências nas produções audiovisuais no campo de Realidade Virtual, abrangendo vídeos em 360° , AR, full VR e demais.

Uma das características mais perceptíveis do meio Realidade Virtual é o aumento do sentido de presença, imersão dentro da narrativa apresentada, tal aspecto caminha com harmonia com Murray (2003, p.102), “a experiência em ser

transportado para um lugar [...] é prazerosa em si mesmo, independente do conteúdo”. Este trabalho analisa o curta de animação *Pearl* (figura 1), dirigido por Patrick Osborne, ganhador do Oscar de melhor curta em 2015 por *Feast*. O objeto em questão se tornou no ano de 2017 a primeira produção audiovisual em VR a ser indicado ao Oscar na categoria curta animado. Realizado para *Google Spotlight Stories* que concentra em seu canal do YouTube várias produções de vídeos 360 e mobile VR e usando o celular como plataforma para assistir o mesmo filme em dois meios diferentes, uma sendo em 2D *theatrical version*, versão que além de ser usada para divulgação comercial, representa os cortes do diretor na versão Full VR e a outra em 360° mobile VR, assim comparar as diferenças narrativas e de percepção por meio de entrevista focal e elucidar a questão de como a adoção meios tecnológicos diferentes interfere na compreensão da narrativa.

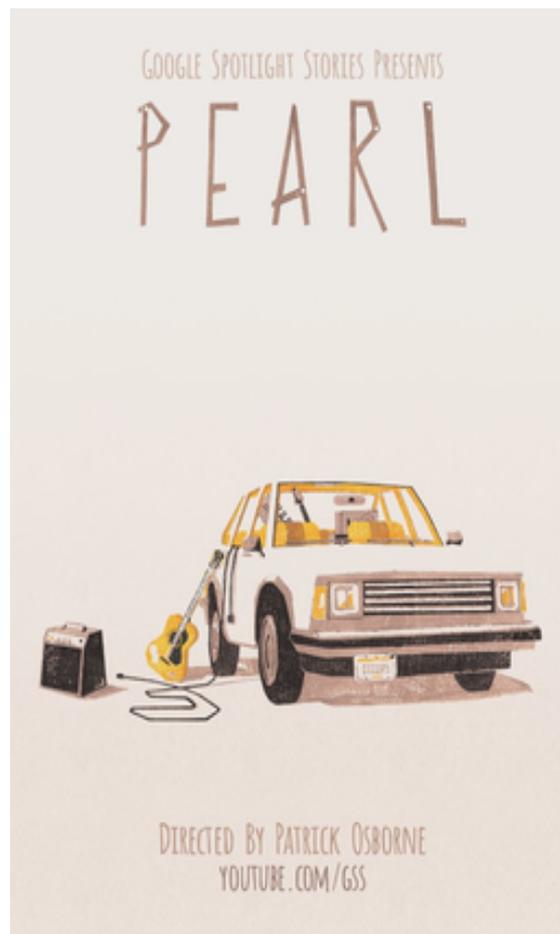


Figura 1: Capa do filme Pearl Fonte: [http://www.imdb.com/title/tt5599918/\(2016\)](http://www.imdb.com/title/tt5599918/(2016))

A proposta de fazer essa comparação é reflexo do aumento de produção de conteúdo para plataforma VR e questionar se tal plataforma nos remete a entregar uma experiência completa com o adicional de imersão ou apenas um meio de assistir o mesmo conteúdo.

2 BUSCA PELO REAL

O mundo mostrado através desses óculos, leves e rapidamente esquecidos tem a profundidade e a dimensão do mundo real, no qual pode ver ao redor das coisas, olhar para a esquerda e para direita e mudar o foco de sua visão... (MURRAY; JANET,2003 p. 56)

Em seu livro *Arte Virtual*, Oliver Grau (2003) traz um guia de experiências com imagens imersivas que partem das pinturas em panoramas e entram e se aprofundam no caminho dos espaços imagéticos de ilusão em 360°. Como exemplo temos o Estereoscópio de Chales Wheastone (1838) que utilizava nossa aptidão fisiológica para perceber profundidade e com um dispositivo, um par de óculos colocados a uma certa distância permitindo combinação de duas imagens dando ao observador a sensação de espaço e profundidade. No quesito de cinema imersivo temos uma vasta tipificação, quase sempre sendo apresentadas em Exposições Mundias do começo XX, temos o *esteréoptico* (1894) que utilizava dezesseis projetores de *slides* em sucessão rápida para projetar imagens circulares (GRAU,2003).

Uma outra experimentação que foi um marco para artigos de imersão se chamava *Cinéorama*, idealizado pelo engenheiro Raoul Grimoin-Sanson, de acordo com *O sujeito na tela*: [...] simulava a vista que se poderia ter da cesta de um balão[...] A audiência se posicionava sobre uma plataforma circular, ao redor da qual se podia ver uma tela de 360 graus, na qual dez projetores de 70 milímetros sincronizados entre si, projetavam imagens tomadas de um balão real.(MACHADO; ARLINDO, 2007, p. 168)

Trazendo para uma experiência mais atual temos o *IMAX* (1990), com telas gigantescas onde o telespectador se sente inserido completamente podendo em uma experiência em 3D, para isso o uso de óculos especiais que “[...] com lentes que abrem e fecham em rápidas sucessões de luz infravermelho de alta frequência. Cada olho vê as imagens dos dois projetores separadamente , e o cérebro as combinava em um só [...]’ (GRAU, 2003, p. 191). Efeito muito semelhante ao do estereoscópio para a sensação de profundidade espacial.

No avanço da tecnologia o homem já não se limita a apenas ficar sentado apenas como espectador passivo, esse avanço faz com que apareçam novas experiências de interação, seria o ponto de experimentação para a narrativa imersão virtual, tal possibilidade daria a oportunidade de mudança de apenas passivo, mas participante.

Essa experiência se alcança no chamado full VR , onde se é criado um ambiente simulado de livre deslocamento nos 6 eixos¹, com uso de óculos específico para essa categoria e o uso de um computador para fornecer o poder para suportar os gráficos e demais demandas que o meio exige. Existe outra versão que é o 360° mobile VR , que também tem a possibilidade de se usar um óculos específico mais simples, mas ela se limita a apenas o hardware do dispositivo, o que deixa a experiência limitada a apenas exploração do ambiente em 360°.

Estas nomenclaturas ainda são muito discutidas no quesito de classificar o que seria uma experiência de imersão virtual. Tais meios têm sua característica a possibilidade de explorar em seu entorno o ambiente que os cerca, a proposta de ponto de vista em momentos importantes, Janet Murray usa a estrutura caleidoscópica que traz inúmeras possibilidades para a narrativa.

Quando somos levados[...] para o interior de mentes diversas ao redor de um a mesa de jantar, os eventos simultâneos são frequentemente descritos através de sobreposições e não de segmentos de tempo completamente paralelos ; a ação da história continua movendo-se para frente , enquanto nosso ponto de vista de altera. (MURRAY; JANET, 2003, p. 155)

1 Utilizando os eixos X,Y e Z em direções diversas.

Murray (2003), em seu livro sobre as possibilidades narrativas no ciberespaço, trata Imersão como termo metafórico que vem de uma experiência física, como estar submerso 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 [...] que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. (MURRAY; JANET, 2003, p.102)

Se apoiando do conceito imersivo de Oliver Grau (2003), os meios usados como objetos de estudo tem por objetivo criar a ilusão de espaço usando de correspondências cromáticas com o real, desenhos de iluminação para profundidade e fazendo-se quase totalmente o bloqueio de mundo externo ao observador

Esse poder se perde das mãos do diretor nessa proposta de que não se tem o controle pra onde o espectador vai olhar, pois ele vai decidir que momento deve ter sua atenção. Mesmo que nesse tipo de mídia o fim será o mesmo, sem o poder de mudanças no enredo do filme, o controle e emoções da história será exclusivo a aquele que usa os óculos para 360° mobile VR.

Com a quantidade de informação ocorrendo , fica muito complicado para o usuário do VR mobile acompanhar toda a ação ao seu entorno quando usa os óculos. Por isso o criador precisa de um conjunto de ações que facilitem o direcionamento do usuário a ação que deva ser observada para a compressão da história. Cada proposta tem seu nível de interação, aprofundamento da história de acordo com o expectador. Com essa de possibilidades de ponto de vista tendo o controle da câmera, vai de encontro com a decupagem padrão do cinema clássico propõem. “Cada um desses ponto de vista [...] confere-lhes mais ou menos importância na relação intersubjetiva; privilegia o ponto de vista de certos personagens” (AUMONT; JAQUES, 2003, p. 273) Em *Pearl* o carro se torna o palco principal, onde dentro dele ocorre as maiorias das ações de destaque. Quando a ação se desloca para fora do carro , o conceito de moldura da ação é usando nas

janelas e portas como indicadores do foco da atenção. “...as convenções teatrais de entrada e saída de palco, mas numa história digital...” (MURRAY; JANET, 2003, p. 155).

3 POSSIBILIDADES ATUAIS NO VR

O VR nos anos 90 veio com muita força na indústria do entretenimento, em específico os videogames, criando narrativas ficcionais para dispositivos que infelizmente para época eram possíveis serem comercializados para o público, entretanto com o avanço de investimentos e crescimento tecnológico nos momentos atuais entremos em uma fase de produção e experimentação novamente.

Como grande ferramenta de situar o espectador no ambiente em que a história é contada, muitas produções no gênero de documentário tem se utilizado dessa possibilidade para enriquecer suas narrativas e assim criar uma sensação de presença aliado com conteúdo de tais produções. Posso citar exemplos no jornalismo imersivo o documentário “*Hunger in Los Angeles*” (2013), da jornalista Nonny De La Peña, onde recriou, usando animação uma cena real de um homem tendo um ataque devido a diabetes² (figura 2) colocando em prática termo “ Você tinha que estar lá”. Seguindo a linha documentais em 360° , *Clouds over Sidra*³(2015) de diretor Chris Milk, diretor, grande entusiasta dos meios de imersão, possui uma empresa chamada *Within* focada na produção de narrativas imersivas. No Brasil temos o diretor Ricardo Laganaro, grande voz no mercado e com produções como clipe VR mais assistido⁴, trabalhou junto com a empresa *OCULUS* no documentário *Step to the line* (2017), ainda realizou trabalhos como diretor do filme *Cosmo*, que é exibido no domo do Museu do Amanhã no Rio de Janeiro, que possibilita ao visitante uma experiência imersiva em 360°⁵

2_ <http://emblematicgroup.com/experiences/hunger-in-la/> acessado 07 abril 2018

3_ <https://with.in/watch/clouds-over-sidra/> acessado 28 novembro 2017

4_ <https://www.facebook.com/ivetesangalo/videos/10153890645188530/> acessado 28 novembro 2017

5_ <https://museudoamanha.org.br/pt-br/cosmos> acessado 28 novembro 2017



Figura 2: Uso do headset e cena do documentário

Fonte

<http://emblematicgroup.com/experiences/hunger-in-la/>
(2012)

Com esse aumento de produção em VR o YouTube lançou em 2015 um canal próprio dedicado, intitulado *Virtual Reality*⁶ e possui 2,892,246 inscritos com o objetivo de , segundo descrição de sua página , concentrar os melhores e mais novos conteúdos em VR. Dentro da plataforma do YouTube é possível encontra o canal *Google Spotlight Stories*⁷ , que possui 50,195 inscritos , até o presente momento que esse trabalho escrito, esse canal produz narrativas e conteúdos ficcionais em variados formatos, dentre essas produções está o curta animado *Pearl*.

4 DESCRIÇÃO DE PESQUISA

Como objeto de pesquisa foi utilizado o curta *Pearl*, dirigido por Patrick Osborne, que teve seu curta animado em VR indicado ao Oscar no ano de 2017, sendo o primeiro desse meio. O curta tem aproximadamente 5 minutos e é acompanhado da música *No Wrong Way Home* produzida pela *Pollen music group* e interpretada por Nicki Bluhm no papel de Sara e Kelley Stoltz como pai. A trilha acompanha toda historia e tem seu papel de auxilio com a narrativa, em vários

⁶ <https://www.youtube.com/channel/UCzuqhhs6NwbgTzMuM09WKDQ/featured> acessado 07 abril 2018

⁷ <https://www.youtube.com/channel/UCJadKNYMahhqtDhDZSy4cg/about> acessado 07 abril 2018

momentos os personagens a performam e em outros ela é apenas o *background*. No que compõem a ideia de áudio no meio 360 , ela se torna muito importante pois nossos ouvidos são em grande parte responsáveis pelo nossa sensação de equilíbrio , por essa razão para combinar com sensação espacial de estar dentro do carro , o áudio foi gravado em um sistema conhecido como *ambisonic* (figura 3), que utiliza microfone especial com captação entrega em 360 .



Figura 3: Áudio ambisonic sendo gravado com microfone.
Fonte: <https://youtu.be/7fN0bZhks5Y>

Outro fator que é foi crucial para a escolha foi sua produção para múltiplas plataforma sendo elas a tradicional animação em 2D , versão mobile VR e a *full VR headsets* (figura 4). Para criar a versão 2D o diretor assistiu o curta na versão *full VR* que permite o controle total do movimento da câmera todas as direções da ação e usando suas escolhas de ponto de vista gravou quais direções ele gostaria que o expectador olhasse criando sua escolha visual da narrativa, nessa versão ainda foram adicionados pequenos trechos na edição para criar uma versão mais dinâmica mas sem mudar o contexto da história.



Figura 4: Modos de visualização do curta: 360° Mobile VR, 2D(theatrical) e versão expandida.
 Fonte: <https://youtu.be/3GI2KKNOXTI>

Para a versão 360°, a câmera é colocada fixa no meio do ambiente onde acontece a maioria da ação, no caso um carro hatchback dos anos 90, nessa versão o usuário tem a possibilidade de mudar o ponto de vista em 360° e acompanhar a narrativa a seu modo. A história de *Pearl* acontece em sua maioria dentro desse carro considerado por Sara e seu Pai, como sendo seu lar, portanto a importância do carro para os dois personagens está presente nas imagens e na música.

O curta para ambas as plataformas escolhidas começa com uma moça caminhando em direção do carro, descobrimos logo que se trata de Sara já adulta, com pedaços dos bancos faltando e plantas invadindo o interior, e muito pó em seus vidros, que demonstra que esse veículo está parada a muito tempo, logo abandonado, ela entra e encontra o antigo gravador a fita no que ela aperta o *play*, temos um corte para um *flashback* dela ainda pequena e seu pai dentro do carro em uma viagem. Nesse momento seu pai, dirigindo, começa a gravação da música que permeia toda a história, Sara dorme no banco de trás. As cenas a seguir são pequenos momentos da infância de Sara e as experiências que ela teve enquanto estava dentro do carro nas viagens com seu pai.

Nessas passagens é possível ver momentos específicos no ano pela neve

que cai, pelas luzes de Natal e o presente que ela recebe, um instrumento musical. Em um desses momentos específicos, seu pai toma a decisão de ter uma casa fixa e o carro deixa de ser para ambos o lar. Sara começa a frequentar escolas, inicia amizades que vão se prolongar pela história. Com Sara já jovem a uma escolha de seguir o sonho do pai na música formando uma banda chamada *Pearl*, com isso ela e seus amigos embarcam em uma viagem no mesmo carro que esteve sempre presente. Após algumas experiências na estrada, há a sugestão que a música que toca na rádio e que o locutor afirma ser a número um pertence a banda sua e de seus amigos. O carro que está presente em todo o momento do curta, começa a dar indícios de que sua idade está começando a fazer diferença até que ele estraga totalmente e é levado de guincho embora assim cria o motivo de como ele foi parar em um ferro velho. A cena volta para Sara adulta encontrando o carro, onde ela aperta o botão *play* e começa a tocar a música de seu pai mas interpretada por ela. O curta caminha para o final, com Sara levando o carro até seu pai colocando ele em seu interior e o levando para o que parecer ser o show da sua banda.

Na elaboração desta pesquisa, por uma escolha de flexibilizar a coleta de dados, foi utilizado o procedimento de entrevistas. As entrevistas focalizadas, de acordo com Gil (1999), concede a liberdade que o entrevistado necessita para emitir suas ideias e assim constituir um meio de coleta de dados desse estudo. As entrevistas concedidas foram espontâneas e individuais, estas foram também parcialmente estruturadas pela ordem de apresentação dos vídeos e pelas perguntas uma vez que foram guiadas por uma relação de pontos de interesse explorados pela pesquisa.

5 METODOLOGIA

Antes de começar a ver os vídeos foi passado uma pequena introdução e treino sobre como funciona o meio, essa etapa é importante pois tem objetivo de familiarizar já de início com as possibilidades do vídeo 360°, que são a escolha de ponto de vista com o movimento da cabeça quando se usa o óculos VR e o áudio *ambisonic* que fornece a sensação espacial. Como o meio 360° faz uso de

ferramenta, o óculos VR, que realça a experiência de imersão na narrativa é necessário o ajuste das lentes internas do dispositivo. Em ambos os vídeos a plataforma do YouTube foi usada pois os dois vídeos estavam hospedados sob seu domínio, mas em canais distintos.

Na aplicação da pesquisa e coleta de dados foi determinado que os participantes seriam divididos em dois grupos, conferir o apêndice A. O primeiro grupo foi escolhido para ver primeiramente a versão 360° em seguida responder a pergunta sobre o que havia compreendido da história em formato aberto, logo em seguida era apresentado a versão em 2D. Após o participante ter assistido as duas versões era lhe perguntado qual a diferença no potencial narrativo e que elementos novos apareceram para compreender a história. Este mesmo procedimento foi aplicado no segundo grupo, que assistiu a versão 2D antes da versão 360°. As perguntas se mantinham as mesmas podendo ser reformulada para entendimento dos entrevistados, tanto nos dois grupos a pesquisa se deu em ambiente controlado e todos assistiram as versões dos curta sentados em cadeiras.

6 RESULTADOS

Como resultado da primeira etapa da pesquisa que consistia em apresentar primeiramente o vídeo *Pearl* no formato 360 e em seguida a versão em animação tradicional, foi constatado o poder de exploração do vídeo 360° e a possibilidade de liberdade em oposição com a narrativa mais focada e de mais fácil compreensão da já tão comum versão em 2D.

Os cinco participantes da primeira etapa da pesquisa relataram que a possibilidade de exploração foi o grande diferencial, que o resultado esperado de se sentir mais imerso com o ambiente que a narrativa acontece, com isso criou uma ligação mais emocional com a história, de se sentir presente em um veículo com as possibilidades do olhar por todos os espaços usando janelas, para-brisas e teto solar como molduras para olhar o ambiente externo. Essa fato trouxe alguns pontos de destaque em relação a entender a história que acontece em sua maioria dentro do carro. Essas ações tiraram o foco das ações entre as personagens principal

fazendo com que pequenas partes das histórias ficassem sem a compreensão total. Esse fato foi relatado após um participante fazer a observação de que havia descoberto a intenção total da história na versão 2D. A quantidade de informações na versão 360° foi citada pelos participantes, que no decorrer da história de 5 minutos, como um grande desafio em focar nas personagens específicas e a decisão de focar em um elemento ou em uma direção da história causou uma quebra de sentido na história. O vídeo é acompanhado de uma trilha que tem grande importância para compor e ajudar a conferir o sentido proposto, esse áudio teve grande impacto na diferença de percepção entre os dois meios que o vídeo foi apresentado. Para alguns participantes deste primeiro grupo os diálogos foram melhores absorvidos na versão 2D, pois na versão 360° focaram mais em acompanhar a trilha sonora e a sua letra junto com a construção de um sentido para a direção que olhava.

Na segunda etapa onde a ordem das apresentações dos meios seria primeiramente em 2D e logo após a versão em 360° a percepção da narrativa foi satisfatória para os cinco participantes logo na primeira apresentação do curta em 2D, compreenderam a priori o enredo e as ações dos personagens não ficando dúvidas ou criando descobertas assim que o segundo meio, o 360°, foi apresentado.

Uma característica que pontuou a percepção dessa segunda etapa foi que estar em um meio mais imerso faz com que os participantes se sentissem mais conectados com o ambiente e que a emoção aparece novamente como característica em seus relatos. Outra vez a possibilidade de olhar ao seu redor trouxe experiências diferentes em consumir a história, que unida com a música que acompanha toda a animação aliada ao enredo de *road trip* fez com que alguns participantes apreciassem a experiência de estar dentro de um carro, tornando essa ação primária, e colocando o enredo da narrativa em segundo plano. O áudio se torna uma característica que destoa das opiniões, pois nessa fase da pesquisa foi citado a espacialidade do áudio, de como ele ajuda na imersão e que seu entendimento é melhor do que no 2D, devido ao fato de que o participante olhava para os personagens, mantendo seu foco no diálogo, obtendo assim a melhor compreensão.

7 CONSIDERAÇÕES

Após a análise dos dados da pesquisa apoio na afirmação de Murray (2003) que o público após “entrar” no filme, busca uma narrativa para seguir e a oportunidade de influenciar o que se descobre, faz com que essa oportunidade oferecida pelo meio 360° agradasse a maioria dos entrevistados da experiência, tanto pela novidade quanto pela quantidade de informação. O grau de imersão não foi levantado pelo fato de que óculos VR já traria mais graus de imersão versus a tela plana do celular. Baseado nas informações coletadas e na observação, seguindo o pensamento de Machado (2007) o fato de usarmos os óculos VR traz um “*frisson*” em comparação com apenas observar o curta em tela de celular, pois ele determina o nosso percurso, “O ponto de vista já não é estático ou predeterminado, como nas formas pictóricas [...]. Se o observador se move, a imagem se desloca sincronizadamente ao seu redor, de modo que configure um campo visual “natural”...” (MACHADO; ARLINDO, 2007, p.172) que vão além do “assujeitamento” dos artifícios tecnológicos e talvez esse fato faz com que o entendimento da narrativa se torne algo subjetivo pois está ligado muito com sentir a história neste meio.

Mas vale ressaltar que na diluição dos dados foi constatada que a forma de contar a história em meio 360° se torna um desafio pois devem levar em conta a liberdade que oferece, a sensação receptiva e não apenas os avanços tecnológicos. Nesse quesito vale salientar que no meio 2D, por ser uma plataforma de maior familiaridade e por manter o foco do espectador no que o diretor considera importante a compreensão da narrativa foi superior ao 360°.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jaques...[et al]. **Dicionário teórico e crítico de cinema** / tradução Eloisa Araújo Ribeiro. - Campinas, SP:Papirus, 2003.p.111

_____. [et al]. **A estética do filme** . 9 Ed . tradução Marina Appenzeller, Campinas: Papirus, 2012.

Figura 1: Capa do filme Pearl. Fonte: <http://www.imdb.com/title/tt5599918/> (2016)

Figura 2: Uso do headset e cena do documentário.
Fonte: <http://emblematicgroup.com/experiences/hunger-in-la/> (2012)

Figura 3 : Áudio ambisonic sendo gravado com microfone. Autor: Google Spot light Stories Fonte : <https://youtu.be/7fN0bZhks5Y>

Figura 4 : Modos de visualização do curta: 360° Mobile VR, 2D (theatrical) e versão expandida. Fonte: <https://youtu.be/3GI2KKNOXTI>

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

_____. **Projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1996

GRAU, Oliver. **Arte Virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: Editora UNESP: Editora Senac São Paulo, 2007

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução: Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

Vídeo Pearl – versão 2D Disponível em: https://youtu.be/M_8C7zDxf2g

Vídeo Pearl – versão 360° Disponível em: <https://youtu.be/WqCH4DNQBUA>

XL CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO - INTERCOM, 40, 2017, Curitiba. *Os graus de imersão e informação em realidade virtual* São Paulo: Intercom, 2017. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017>. Acesso em: 20, nov. 2017

XL CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM, 40, 2017, Curitiba. *Apontamento de uma metodologia de análise de canais de realidade virtual a partir do YouTube VR* São Paulo: Intercom, 2017. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017>. Acesso em: 20, nov. 2017

APÊNDICE A – Roteiro e resposta das entrevistas dos dois grupos

Questionario :Apresentada a versão 360° e logo após a versão 2D.

PARTE 01

O que foi você entendeu da história?

PARTE 02

Agora que você assistiu os dois formatos da mesma história. Qual lhe facilitou mais pra entender a história?

Qual lhe agrada mais? E porque?

Onde você acha que essa mídia em 360° seria interessante?

Observações em geral.

Lucas, 28 anos.

Parte 01

Sei la, evolução da família alguma coisa assim. Isso, um clipe dessa família tipo das paradas que aconteceram

Parte 02

Para entender história na verdade na animação eu prestei atenção mais na música na 360 eu ficava mais preocupado em tentando achar o que tava acontecendo na animação era mais focado no que estava acontecendo na 360 ficava procurando então para entender. Eu acho que na versão animação mais fácil.

O que me agradou mais foi no 360, porque foi mais divertido é porque é uma parada diferente.

Eu acho que essa experiência 360 seria em lugares que eu gostaria muito ir mas não fui, em um museu, passeio turismo, um show, um jogo que não fui esse tipo de coisa seria interessante.

Extra:

Eu gostei mais da Liberdade do 360 porque você faz o que você quer, na animação como era muito mais focados você consegue prestar atenção nas coisas fora da

imagem, por exemplo uma música no 360 você queria ver alguma coisa que não tava tão na cara tirava um pouco do meu foco no 360. Poderia perder a história que você queria me passar perdendo o foco mas eu consegui entender no 360.

Sandra, 59 anos.

Parte 01

História de uma menina e o pai e o pai cantava para ela e depois ela descobriu que cantar também que era bom para ela, começou a cantar e daí ela encontrou o carro consertou levou para reformular o papai ver a história mas ela passeou bastante de se divertir bastante com os amigos.

Parte 02

É mais fácil ver na animação em 2D

A primeira experiência em 360° foi a novidade para mim mas para entender a história acho que fiquei meio distraída com a novidade com giro não consigo entender focaliza mais nos detalhes e não prestei atenção na história mas na segunda versão de animação para ter mais atenção na história.

Gostaria ver filmes com mais detalhes desenhos também.

Como foi a primeira experiência na 360 eu não prestei atenção na história e fui mais para experiência detalhista de ver a imagem.

**Suor de usar os óculos em um dia de calor e dificilmente obteve a imersão na imagem pois é faz uso de lentes corretivas para hipermetropia.*

André, 44 anos.

Parte 01

Na história de que exemplo são mais importantes do que palavras ditas. E que ela seguiu o exemplo do pai.

Parte 02

Eu não entendi nada diferente, igual nas duas partes mas só como você vê duas vezes você presta atenção entre outros pontos.

É mais fácil ver no 2D mas no 360 tem mais elementos.

Para outros povos lugares que dá para aumentar 360 que já existe em museus divulgação de empresa, por exemplo, visitar uma fábrica, as áreas Educacional também vale a pena.

Em comparação com outros usuários, ele focou mais nos personagens e não no ambiente que o carro fornece

Jackson, 28 anos.

Parte 01

Eu entendi que a história da menina com o pai do crescimento dela Como ela foi influenciada pelo pai e Pelo que eu entendi o pai era divorciado e ele ficava mais com ela mas no final de semana e o crescimento dela.

Parte 02

Eu não entendi muito 360 porque eu tenho que olhar tudo. Você não consegue captar tudo. Você não tem uma visão 360 graus. Pode perder uma coisa está acontecendo do outro lado e vendo normal na animação 2D consegui entender melhor história.

Eu preferi o 2D, depois que eu consegui entender melhor a história mas não que eu 360 seja ruim mas no que diz respeito a entender uma narrativa animação 2D mais fácil.

Usaria no *cockpit* de um avião caça em algo que seja mais exploratória mas em algo que precisa de muita atenção muito específica eu não gostei não.

Extra.:

*Ele me relatou que em uma parte da história no 360 onde ele só acompanhou o pai, deu a entender que a família da mulher e que duas crianças que estavam pra fora do carro seriam a Sara e outra criança. Que aquela cena seria ele devolvendo Sara na casa da sua ex mulher. Quando na verdade, depois que ele assiste na versão 2d ele entende que ela ainda está no carro.

Jennifer, 20 anos.

Parte 01

Entendi que ela cresceu dentro de um carro que aprendeu muitas coisas com o pai e cresceu vivendo. Seguir a vida dela cantando tocando.

Parte 02

Não entendi a história foi o começo o que é porque que o carro estava daquele jeito. Mas de resto assim foi a mesma coisa entendi nos dois formatos.

No 360 você faz parte dessa história é mais emoção tá dentro como ele Você dirige sua visão normal você podia alguns pontos. Depois de alguns pontos comuns na parte um dia ele acha a filha dele que eu não estava olhando para outro lado e só fui perceber depois na animação.

Eu gostei mais do pelo óculos.

Eu já tive oportunidade de ver o de montanha-russa, mas eu gostei mesmo foi desse gostei desse tipo de história.

O áudio foi um ponto diferente no 360, eu entendi mais no 2D do que um 360. Por ser 360 eu prestei atenção mais na parte da imagem não na parte de som.

Questionario : Apresentado primeiro a versão 2D e logo após a versão 360°.

PARTE 01

O que foi você entendeu da história?

PARTE 02-

Agora que você assistiu os dois formatos da mesma história. Qual lhe facilitou mais pra entender a história?
Qual lhe agrada mais? E porque?
Onde você acha que essa mídia em 360° seria interessante?
Observações em geral.

Andre Breda, 21 anos.

Parte 01

Eu entendi da história que o pai vivia de tocar música com a filha na rua e depois ele veio uma família entende que aquilo não é a vida para menina então ele pega um trabalho e ele cria a filha de uma forma melhor porque agora ele tem dinheiro digamos assim uma renda fixa e a filha a cresce tanto tomar o mesmo rumo só que eles entendem ia tentar uma vida por conta dela mesma ela tem uma banda e acho que a banda dela dá certo e eu acho que é isso não necessariamente nessa ordem

Parte 02

Eu acho que vendo da segunda vez com óculos, acho que tinha mais emoção olhando por personagens, poder ver a emoção dos personagens, deles sorrindo e ver para onde eles estão olhando.

Eu gostei mais da segunda, do óculos dos 360.

Eu acho que seria mais legal numa paisagem muito bonita ou em esporte radical tipo, pular de paraquedas, uma aventura que se eu fosse, tivesse muita adrenalina como uma montanha russa muito alta.

Bruno, 26 anos.

Parte 01

O que eu entendi a princípio por causa da letra da música que fala que não tem caminho errado para casa eu entendi que é o vídeo passou uma ideia disso a gente não tem necessariamente e um lugar fixo para gente ficar assim a gente é o cidadão do mundo mesmo e também que entendi uma visão pseudocinofilo que o personagem principal era um carro, porque todo ponto de vista estava partindo do

carro e de tudo estava acontecendo, mas acredito que a ideia central era esse ideal de liberdade.

Parte 02

Não teve muita diferença do conteúdo da história o que aumentou foi imersão, teve uma parte emotiva mais presente quando eu estava com os óculos. De forma geral a minha opinião continua a mesma, ideia de liberdade que a vida acontece a exploração do mundo.

Esportes radicais, isso já existe. Eu nunca tinha visto um drama uma história contada com esse meio e talvez que em vídeo aulas educação, artesanato, coisas práticas coisas mais técnicas também. Tem uma perspectiva diferente. Uma noção espacial das coisas.

Provavelmente na 3D em 360.

Tiveram momentos que no 360 eu percebi a mais detalhes. Em vez de ficar prestando atenção nos personagens e suas ações no meio eu foquei na musica e acompanhei a viagem. Isso se tornou o primeiro plano para mim em segundo plano história que estava rolando em volta. Não sendo só um espectador das interações entre eles.

Gabriel, 22 anos.

Parte 01

Para mim é um história meio que do carro ponto de vista do carro e a vida do carro que a vida a família e foi passando por ali. Uma forma de contar uma história de uma família através de um objeto.

Parte 02

Entender, acho que não muita diferença mas mas ser transportado foi muito maior 360. Na versão 2D eu percebi menos do que no áudio 360 parecia que eu percebi a melhora o áudio espacial.

Como era minha primeira vez e acho que precisa contar melhor a história. Eu acho muito difícil no cinema, como objeto acho fácil mas me colocar como uma pessoa seria muito difícil essa situação na parte do subjetiva de uma pessoa.

Tem aquele filme *Enter the void* que eu gostaria de ser todo feito objetivo da forma subjetiva e eu gostaria muito de ver aquele filme nesse formato 360.

Gostei mais da versão 360.

E na versão 2D, algo que me incomodou foi alguns cortes que não casaram, me tiraram um pouco atenção me causaram estranhamento e os movimentos de câmera.

Mike, 23 anos.

Parte 01

É um pai com a filha. O pai provavelmente era músico que levava a filha para tocar até ele chegar um momento que ele precisava arranjar um emprego e virou um ser humano que nem a gente trabalhador e daí corta para ela na adolescência, tal, ela também se interessa pela música, pela mesma música que o pai tocava, tocando com os amigos acho que viram uma banda que eu entendi e no meio no carro quebra, aí ela recupera o carro e leva o carro pai para ver uma turnê dela, talvez.

Parte02

No 360 eu prestei mais atenção na parte que tá esperando a tocar no rádio. 360 acho que eu entendi melhores história.

Assim, seria interessante ter isso de 360 na educação.

Henrique, 29 anos.

Parte 01

O homem tinha um carro que tinha uma filha eles moravam no carro ou passar o maior parte do tempo dentro do carro se divertimos juntos, um dia ele estava com seu irmão ou parente, e então eles viu os parentes com uma casa e ele viu que precisava de um emprego fixo para conseguir uma casa. A criança cresceu. a menina passou a dirigir e conforme a gente acompanha a passagem de tempo ela tocava música do pai e ela formou uma banda com os amigos e daí se divertiram. E aí uma dessas viagens que efazia com a banda o carro quebra, ela abandonou carro mas ela volta para arrumar o carro. E no final ela devolve o carro para o pai enquanto ela e os amigos fazem sucesso num show.

Parte 02

Entendi mais na primeira porque os consegue ter mais foco na história, pois somos conduzidos. Já no 360 você fica muito curioso em tentar ver o que acontece em volta se distrai bastante na história.

A versão 360 é mais divertido. Então me traz uma coisa a mais pro video, uma interatividade.

Seria interessante ter nos videogames, se sentir mais dentro da história em quando a gente joga nossa visão periférica mais ocupada.

Vendo pela segunda vez que a gente percebe detalhe que passou no batido.