

Realidade Virtual Cinematográfica: Contar ou viver histórias em ambientes virtuais

Francisco Merino

LabCom – UBI, Portugal
merino@ubi.pt
<https://orcid.org/0000-0003-1869-2941>

RESUMO A emergência da Realidade Virtual (RV) e o seu progressivo refinamento como modalidade de expressão imersiva permitiram o desenvolvimento de formatos híbridos, como a Realidade Virtual Cinematográfica – o objecto deste estudo – que combina os modos de representação narrativos da RV e do cinema. Partindo do pressuposto que os esquemas perceptivos e os processos de narração estão intimamente vinculados ao meio, iremos proceder a uma análise comparativa que pretende identificar as simetrias e diferenças no modo como RV e o cinema contam histórias. A nossa atenção focar-se-á, sobretudo, nas divergências funcionais e ontológicas entre o processo de contar uma história e a experiência de a viver num ambiente virtual, recorrendo a categorias e conceitos extraídos da narratologia, dos estudos fílmicos e dos novos meios com o propósito de contribuir para uma teoria geral da narração em RV e de melhor compreender o vínculo desta à linguagem cinematográfica.

PALAVRAS-CHAVE Narração; imersão; Realidade Virtual; cinema; storyliving.

A Realidade Virtual (RV) tem conhecido uma popularidade crescente nos últimos anos, com a democratização dos equipamentos e a simplificação dos seus processos de produção. Porém, permanece ainda uma tecnologia experimental, sendo difícil distinguir as modalidades de representação emergentes neste meio dos mitos propalados pelos média e pela própria academia. Com efeito, o advento da RV suscitou um intenso debate em torno das suas potencialidades, sustentando tanto discursos laudatórios – que espelhavam até alguma ingenuidade – quanto profecias distópicas e manifestamente alarmistas (Goddard 2020). As propriedades imersivas e os efeitos sensoriais deste novo meio atraíram, a partir dos anos 1990, o interesse da academia, embora o desempenho técnico do dispositivo se revelasse ainda bastante rudimentar. Um dos primeiros autores a refletir de forma fundamentada e abrangente acerca da RV foi Michael Heim (1993), que a definiu como

“um evento ou entidade que é real em efeito mas não de facto” (Heim 1993, 109, tradução nossa).

A afinidade entre o cinema e os diferentes formatos emanados dos novos meios tem sido constantemente invocada no contexto das teorias dos média, nomeadamente como estratégia de legitimação – veja-se, a título de exemplo, a importância que Lev Manovich (2001) confere a cineastas como Dziga Vertov. A RV mostrou-se, desde a primeira hora, muito disponível para acolher doutrinas que postulam uma ideia de ‘cinema total’ e que prescrevem a superação da tela, integrando-se numa discussão mais abrangente acerca do futuro do próprio cinema. Ao contrário dos videogames e de outros formatos nativos do digital, a RV também se associou com facilidade a uma certa ideia de “cinema expandido” (Youngblood 1970), que compreende este meio em articulação com as restantes artes, em particular com a performance e com as instalações artísticas, numa lógica intermedial que evocava o programa do movimento Fluxus. Introduzido no início dos anos 1970, o conceito de cinema expandido antecede a emergência da RV, mas a sua proposta de uma arte revolucionária que transcenda os códigos e esquemas perçecionais de um meio singular revelou-se extremamente pertinente, e é neste sentido que autores como Michael Goddard lhe atribuem um lugar destacado na genealogia dos meios imersivos.¹ A própria instalação artística e a videoarte anteciparam, tanto nas suas práticas artísticas como na sua sustentação teórica, muitos dos efeitos e interações configurados pela RV. É o caso de *Legible City* (1988), de Jeffrey Shaw, que atribuía uma posição central ao utilizador, permitindo-lhe que realizasse um percurso de bicicleta em cidades simuladas e inteiramente constituídas por blocos de texto, geradas num ambiente 3D. Embora esta experiência não possa ser tecnicamente descrita como RV, uma vez que a simulação é representada numa tela, o autor estabeleceria, mais tarde, essa conexão entre o cinema expandido e a RV (Shaw et al. 1997).

Legible City está longe de ser um exemplo singular. Obras artísticas como *To Be Alive!* (1964), de Francis Thompson, ou *Movie Drome*, de Stan Vanderbeek (1965) também foram produzidas antes da hegemonia do digital e da emergência dos meios imersivos, mas antecipam técnicas e

¹ A par com Youngblood, é frequente encontrar referências a André Bazin (1992) em textos que se debruçam sobre a RV, uma vez que as interrogações deste autor acerca do cinema o inscrevem numa demanda que encontra eco no discurso e na fundamentação teórica dos média imersivos.

esquemas de percepção que se tornariam correntes na viragem do século. Num contexto mais recente, já marcado pela omnipresença do digital, que combina teoria e prática, André Parente (2008) tem trabalhado a ideia de um “cinema de museu”, que pretende resgatar para o campo do cinema uma série de práticas artísticas vinculadas à intermedialidade, preconizando, também ele, a superação da tradicional forma cinema e a sua adequação a novos paradigmas mediáticos e tecnológicos. Por fim, a RV ocupa uma posição preponderante no texto seminal e amplamente citado no contexto dos meios digitais de Brenda Laurel (1993), onde aparece definida como um espaço de encantamento e transformação do sujeito.

A relação entre o cinema expandido e a RV está, portanto, bem patente tanto nas práticas artísticas como nas teorias fílmicas; no entanto, a sua conexão com o cinema narrativo convencional é bastante mais difusa e difícil de determinar. O nosso propósito neste artigo é, precisamente, colocar em diálogo duas modalidades de narração diferentes e potencialmente antagónicas, que remetem para tradições teóricas distintas. Pretendemos, para esse efeito, identificar alguns aspetos nucleares dos processos de narração em RV e compará-los com os seus congéneres no cinema, o que permitirá testar o argumento de que a RV representa uma modalidade expansiva de cinema, pelo menos no que concerne ao cinema narrativo. A nossa análise irá, pois, centrar-se nos processos de narração, ou seja, nos modelos narrativos desenvolvidos na RV, e na sua relação com os esquemas percetivos e efeitos em que o cinema se especializou ao longo de mais de um século.

Neste sentido, a demarcação do nosso objeto de estudo revela-se crucial, uma vez que a expressão ‘realidade virtual’ possui uma enorme abrangência estética, percetual, mecânica e discursiva. Por um lado, optámos por não nos debruçar sobre obras de cariz mais experimental e que resistem à análise narratológica. Pelo outro, decidimos não tomar como objeto experiências que se filiem claramente no campo dos videojogos e cuja comparação com o cinema suscitaria uma multiplicidade de problemas metodológicos. Excluimos também alguns documentários e narrativas jornalísticas que se servem da presença do utilizador no espaço virtual para simular experiências realistas, num registo que permite construir uma imagem sensorial e plena de significados, mas que depende menos da narrativa. Alguns documentários têm utilizado esta técnica para recentrar o sujeito, projetando-o no mundo virtual do “Outro”, como sucede em *Travelling*

While Black (2019), que aborda o racismo sistêmico e histórico nos Estados Unidos.

A nossa análise irá, por conseguinte, incidir sobre um género muito específico de RV, a Realidade Virtual Cinematográfica, que definiremos adiante, e irá focar-se essencialmente na ficção. Em termos epistemológicos, o nosso ponto de partida será a definição de narração oferecida por David Bordwell, na qual “[a] *syuzhet* do filme e o estilo interagem ao sugerirem e direcionarem a construção da fábula pelo espectador” (Bordwell 1992, 53, tradução nossa).² Bordwell reconhece, de forma simultânea e cumulativa, os efeitos dos média na narração e a existência de elementos independentes do meio, um argumento sustentado também por Marie-Laure Ryan (2001) e que lhe permitiu questionar as capacidades narrativas dos meios digitais:

Ou seja: certos tipos de enredos e personagens são mais adequados para a novela, outros para a narrativa oral, e outros ainda para o palco ou para o cinema. A questão que se põe é, por isso, decidir quais os tipos de histórias adequados para os meios digitais. (Ryan 2001, 5, tradução nossa)

Considerando que cada meio se especializa numa série de efeitos e modalidades de perceção, abandonando outros que não se revelam especialmente apropriados aos esquemas de representação configurados pelo dispositivo, a comparação entre os processos de narração na RV e no cinema adquire uma enorme relevância, permitindo identificar estratégias narrativas específicas e, sobretudo, testar os limites da forma cinema no contexto dos média imersivos.

Narrativa em RV

Num artigo de 2017 produzido pela Google News (Google News Lab 2017), é sugerida uma deslocação muito significativa dos modelos de narração comuns à generalidade dos meios – incluindo aqueles que encontramos nos videojogos ou nas narrativas interativas – para os que estão patentes na RV: *storytelling* e *storyliving*. O último tem adquirido

²O termo *syuzhet* foi cunhado por Vladimir Propp e tem sido amplamente utilizado na narratologia para designar o modo como está organizada a representação de uma história.

relevância em anos mais recentes. No entender de Michael Vallance e Philip Towndrow (2022), o *storyliving* pretende articular, num processo dinâmico e capaz de produzir sentido, as técnicas de narração e as modalidades de interação numa interface virtual. Para suportar este conceito, os dois autores recorrem a estudos que exploram a narrativa interativa e as modalidades de participação do utilizador, como Aylett e Louchart (2007), mas também ao dialogismo de Bakhtin.

O tema já havia sido explorado por Marie-Laure Ryan (2001) quando refletiu sobre as dificuldades e os benefícios em conferir protagonismo diegético ao sujeito que se move num espaço virtual. Para a autora, a “agência” – um termo cunhado por Janet Murray (1997) para designar as propriedades ativas do utilizador em narrativas digitais – não configura nem exige do utilizador uma centralidade tão acentuada. O prazer que este extrai dessas narrativas reside, essencialmente, nas vantagens que adquire com a sua performance. Embora Ryan sublinhe que as limitações do dispositivo condicionaram a sua análise – o artigo foi escrito há mais de 20 anos – muitas das questões que elenca remetem, indiretamente, para a diferença entre narrar, mesmo que no contexto de uma simulação, e *viver uma história* num ambiente virtual.

Já a proposta de Vallance e Towndrow passa pelo reconhecimento de que estas duas dimensões, *telling* e *living*, se podem conjugar e traduzir nas quatro condições que regulam a experiência, nomeadamente: alteridade, definida como o ser outro; realismo, percebido como o sentido de verdade; presença, ou a ilusão de pertencer ao espaço virtual; e imersão, entendida como envolvimento sensorial. A narrativa *storyliving* em RV seria, então, o produto deste processo que conjuga os mecanismos de narração e as faculdades do meio num fluxo capaz de produzir sentido. O argumento é polémico no campo da narratologia, na medida em que enfatiza o carácter disruptivo da narrativa em RV, estabelecendo-a como uma modalidade ontológica e funcionalmente distinta do processo de contar histórias como o compreendemos até aqui. A generalidade dos autores e criadores que o defendem não parecem vaticinar a extinção do *storytelling*, mas sublinham que este deve ser reconfigurado para se adequar às estratégias discursivas do novo meio. Esta é a perspetiva de Ola Björling, Diretor Global de RV da Mediamonks:

Penso que, quando fazemos referência a ‘storytelling’, estamos a colocar um cinto de ferramentas cognitivas que pertence a um meio diferente. Não há

nenhum narrador neste sentido, pois trata-se de uma experiência sensorial direta. (Google News Lab 2017, 9, tradução nossa)

A argumentação de Björling, espelha as reivindicações de Aarseth (1997) e Eskelinen (2001) relativamente à especificidade da narrativa no contexto dos videogames.³ Tal como sucede nos videogames, em que a narrativa tende a estar subordinada à dimensão lúdica do texto e à lógica da simulação, a imersividade na RV também parece adquirir primazia sobre o processo narrativo:

Muitas experiências imersivas não são concebidas com o propósito de contar uma história da mesma forma que um filme, um programa de televisão ou um videogame o fazem. No entanto, essas experiências também requerem e utilizam fragmentos narrativos (...) que permitam atrair o público e intensificar o seu envolvimento na experiência. (Bucher 2018, 117, tradução nossa)

O conceito de *storyliving* representa, assim, uma disrupção concetual muito significativa e espelha o impacto das modalidades de expressão do meio nos seus processos de narração.

Imersão e Presença

A imersão, um dos aspetos mais consensuais da RV, é um termo relativamente instável e com uma tradição teórica ambivalente ou mesmo contraditória. Em traços muito gerais, a imersão é um conceito metafórico que presume o transporte do sujeito para o mundo da representação. É frequentemente associada à ilusão da ausência de mediação, uma ideia com alguma espessura teórica que pode ser recuada à Alegoria da Caverna, de Platão, quando a experiência mediatizada consegue asoberbar de tal forma a perceção do utilizador que apaga o rasto do próprio processo de mediação. Jay Bolter e Richard Grusin (2000) sugerem mesmo que a invisibilidade e a transparência constituem uma espécie de devir do processo de mediação. No âmbito

³ A partir de meados dos anos 90, os autores conotados com a chamada 'escola ludologista' procuraram reivindicar a autonomia disciplinar dos jogos, realçando que a função primária de um videogame não é contar uma história e recusando a aplicação de ferramentas e categorias emanadas da narratologia. Markku Eskelinen classificou mesmo as incursões das teorias dos media e dos estudos fílmicos no campo dos videogames como uma forma de colonialismo disciplinar.

mais restrito da imersão em ambientes virtuais, Witmer e Singer oferecem a seguinte definição: “[i]mersão é um estado psicológico caracterizado pela autopercepção de se estar envolto, incluído e interagindo com e num ambiente que fornece um fluxo contínuo de estímulos e experiências” (Witmer e Singer 1998, 227, tradução nossa). O conceito é, portanto, extremamente abrangente e a sua pertinência e aplicação não invalidam que seja extrapolado para além do domínio restrito dos media digitais.

Também Marie-Laure Ryan (2001) assinalou a história longa e contraditória deste termo no seio da cultura ocidental. À semelhança de Janet Murray (1997), a autora postulou uma abordagem alargada que compreenda uma multiplicidade de categorias de imersão, não se detendo apenas nas modalidades mais intrusivas que tendem a asoberbar as capacidades sensoriais e percetuais do sujeito. As propostas quer de Murray quer de Ryan assentam na ideia de ‘transporte’ – i.e. na capacidade do texto de transportar o sujeito para o mundo da representação. Ryan identifica dois tipos fundamentais de imersividade: a narrativa e a lúdica. A primeira, a única relevante para a nossa análise, implica o envolvimento do sujeito com a história que está a ser representada, definido pela autora como “o engajamento da imaginação na construção mental e na contemplação do mundo da história” (Ryan 2013, 27, tradução nossa). Segundo a mesma autora, a imersividade narrativa ganharia forma através de três classes de imersão: espacial, temporal e emocional.

De acordo com esta perspetiva, a imersão espacial manifesta-se na sensação de estar presente no mundo narrativo. A par com o envolvimento no fluxo temporal da narração e com o engajamento emocional, a imersão espacial contribui para promover a imersividade narrativa. Alguns dos autores que se dedicam às narrativas digitais atribuem maior relevância à imersão espacial, argumentando que, juntamente com o plano temporal, ela precede todas as outras formas de imersão.⁴ Embora a crescente valorização do ambiente e, conseqüentemente, da imersão espacial derive dos videojogos, esta adquire uma ênfase ainda maior na RV, desde logo pelo modo como este meio inscreve ontologicamente o sujeito no mundo da representação. A

⁴ Este é, precisamente, um dos argumentos de Bell et al. (2018). Surge com igual frequência nos vários autores que se têm dedicado a investigar a capacidade do espaço para produzir proposições narrativas, tema que retomaremos mais adiante.

deslocação do centro dêictico do sujeito para o mundo virtual possui, em RV, uma literalidade que não encontra correspondência em outros meios, aumentando de forma muito significativa a sensação de presença do utilizador no espaço virtual.

A sensação de presença é, conseqüentemente, um conceito bastante caro em RV, já que presume não apenas a projeção do sujeito na representação, mas as conseqüências sensoriais, cognitivas e, sobretudo, psicológicas da sua integração no mundo da representação. O termo pode ser utilizado em enquadramentos teóricos e disciplinares muito distintos, das humanidades às ciências computacionais, tendo beneficiado dos contributos de autores como Biocca (1997), Lombard e Ditton (1997) ou Sheridan (1992). Há investigadores que preferem combinar os dois termos, imersão e presença, como é o caso de Patrícia Gouveia e Paulo Martel (2017), compreendendo ambos como partes integrantes de um processo dinâmico que unifica o utilizador e o mundo virtual. Outros, como Witmer e Singer (1998) ou Mestre e Fuchs (2006), preferem encarar a presença como uma conseqüência da imersão e do envolvimento do sujeito, autonomizando de certa forma os dois conceitos. Segundo este prisma, a imersão refere-se às propriedades tecnológicas do dispositivo, em particular aos níveis de imersividade que comportam, ao passo que a presença se foca nos efeitos da imersão *sobre o sujeito*. No âmbito da RV, a ilusão de presença traduz-se, assim, na capacidade de observar, explorar e interagir no mundo da representação utilizando o próprio corpo como instrumento (Schuemie et al. 2001). É neste contexto que a espacialidade assume grande relevância nesta modalidade de representação, promovendo no utilizador a sensação de presença no espaço virtual.

Realidade Virtual Cinematográfica

Começamos, então, por elaborar uma distinção, mais instrumental do que ontológica, entre a ‘Realidade Virtual Cinemática’ e a ‘Realidade Virtual Interativa’. Trata-se de uma categorização essencialmente operativa, quase que inteiramente ancorada no discurso dos média, que carece de uma fundamentação teórica rigorosa, mas que se pode revelar especialmente pertinente no contexto de uma comparação do género da que procuramos aqui desenvolver. Em última análise, permitirá delimitar o nosso objeto de estudo de uma forma sistemática.

A Realidade Virtual Cinematográfica remete para os filmes em 360 graus produzidos para dispositivos RV – mas que podem também ser acessados através de plataformas de vídeo como o Youtube ou o Vimeo – que combinam o cinema com as modalidades de expressão características da RV. Já a Realidade Virtual Interativa contempla níveis de interação como a seleção e a manipulação de objetos. A primeira evoca, claramente, a experiência cinematográfica, acrescentando-lhe a centralidade do ponto de vista do sujeito/utilizador; a segunda filia-se nos modos de representação dos videogames, que tendem a enfatizar a dimensão interativa. Em rigor, as duas categorias encerram um oxímoro, já que toda a RV é, por definição, interativa. Aliás, é legítimo questionar se os termos que compõem esta categoria – ‘Realidade Virtual’ e ‘Cinematográfico’ – não constituem uma contradição insuperável, um tema a que retornaremos com frequência ao longo deste texto e que tende a enformar qualquer tipo de abordagem analítica aos formatos híbridos. Não obstante, no contexto de uma análise comparativa dos processos e esquemas narrativos do cinema e da RV, esta categorização afigura-se-nos bastante pertinente, mesmo admitindo que o eventual desenvolvimento tecnológico do dispositivo possa conduzir a uma falência do género.

Numa primeira abordagem, a Realidade Virtual Cinematográfica, pode ser caracterizada como um processo de ‘remediação’ – um conceito desenvolvido por Bolter e Grusin que pretende descrever o modo como um novo meio replica os seus antecessores:

O objetivo da remediação é reconfigurar ou reabilitar outros meios. Além disso, uma vez que todas as mediações são igualmente reais e mediações do real, a remediação pode também ser entendida como um processo de reforma da realidade. (Bolter e Grusin 2001, 56, tradução nossa)

Porém, conforme veremos adiante, a utilização do termo ‘remediação’ neste contexto pode revelar-se problemática, pelo que se torna necessário inquirir em que medida a Realidade Virtual Cinemática reconfigura ou reabilita o cinema.

Passemos, então, à análise comparativa dos processos de narração no cinema e na Realidade Virtual Cinematográfica. As figuras e categorias de análise que utilizaremos remetem para temas frequentemente abordados no âmbito da narratologia e dos estudos fílmicos, tendo sido excluídas outras que exigiriam perspectivas mais ligadas à hipermédia, à

intermedialidade e à intertextualidade. Elegemos o espaço e o tempo, o plano subjetivo e a incerteza da comunicação como as nossas três categorias de análise, na medida em que se revelam especialmente adequadas para identificar as continuidades e descontinuidades que caracterizam a relação entre estes dois meios. A primeira delas configura dois elementos nucleares da representação narrativa em qualquer meio; a segunda espelha a hegemonia de uma determinada linguagem no contexto da RV; e a terceira remete para o processo de produção de sentido. Para esta análise, que desenvolveremos nas próximas secções deste ensaio, recorreremos às seguintes obras de Realidade Virtual Cinematográfica: *Ashes to Ashes* (2016); *Fairness Works: Refugee Crisis* (2017); *Invisible Man* (2016); *IT: FLOAT – A Cinematic VR Experience* (2017), *L.A. Noir The Full Cast: Great Performers* (2016); e *Lincoln in the Bardo* (2017).

Espaço e Tempo

O cinema oferece uma abordagem muito versátil e dinâmica ao espaço e ao tempo, o que suscitou, desde muito cedo, comparações com o estilo e a estrutura da literatura, ainda que o seu estabelecimento como arte autónoma tenha permitido enfatizar as propriedades singulares do meio no processo de contar histórias. Figuras como a prolepse e a analepse, assim como as experiências de montadores como Lev Kuleshov ou o jovem Eisenstein e as obras canónicas do Cinema Clássico, espelham esta fluidez. Um corte pode esconder um salto temporal de alguns milhares de anos, como sucede em *2001: Odisseia no Espaço* (1968); um narrador pode unificar e organizar elementos de uma história que se encontram fragmentados e dispersos no discurso fílmico, como sucede em *Fight Club* (1999) e *Pulp Fiction* (1994); e diferentes estilos de montagem permitem produzir sentido através da sucessão e associação de planos na cadeia fílmica.

Um dos aspetos mais singulares da Realidade Virtual Cinematográfica é o modo como aborda o espaço e o tempo, aproximando-se de um registo com mais afinidades com o teatro do que com a representação cinematográfica. Neste sentido, assistimos a um primado da cena, entendida não apenas como uma unidade funcional, mas também como consequência de uma representação extremamente agregada à continuidade da ação dramática, que se manifesta tanto na relevância da dimensão espacial como no recurso à representação em tempo real. A

ilusão da presença no espaço virtual confere enorme ênfase à dimensão espacial da narrativa. Todos os modos narrativos em RV podem mesmo ser classificados como formas de *environmental storytelling*, ou narrativa ambiental, um conceito desenvolvido por Clara Fernandez-Vara (2011), entre outros, no contexto dos videogames, e utilizado para descrever o potencial narrativo do ambiente para contar histórias. Trata-se de uma técnica que presume a distribuição de fragmentos da história ou de narrativas ancilares no espaço virtual, realçando as inferências e a capacidade de interpretação do jogador para atualizar os significados da história.

Embora o ambiente sempre tenha assumido grande relevância no contexto da narrativa cinematográfica, ele tende a estar subordinado ao *plot*, funcionando como ‘informante’ ou ‘índice’, dois conceitos desenvolvidos por Roland Barthes (1975) que foram posteriormente aplicados ao cinema por Seymour Chatman (1980). Há exceções, como Jacques Tati em *Playtime – Vida Moderna* (1967) ou a generalidade dos filmes de Wes Anderson, que estimulam no espectador uma vocação voyeurista e exploratória. No entanto, o cinema narrativo tem tradicionalmente privilegiado o discurso fílmico em detrimento da navegação do utilizador no espaço cénico, nomeadamente através da imposição de um ponto de vista e de um tempo discursivo. Os filmes em RV, quer sejam ficções ou documentários, colocam, inevitavelmente, o utilizador no centro da ação, condicionando apenas parcialmente o seu ponto de vista e permitindo que os seus olhos explorem livremente o espaço da representação, desse modo configurando uma modalidade de representação que privilegia a experiência vivida pelo utilizador.

A RV demonstra, para além disso, uma notória resistência à ideia de montagem e parece excluir por completo algumas tipologias, tais como a montagem curta, paralela ou alternada. As cenas tendem a ser longas, a consistir num único plano, sem lugar a grandes planos ou a planos de pormenor que contextualizem a ação. Nos filmes RV analisados, o utilizador pode-se deter a observar os elementos que compõem o cenário ou qualquer uma das personagens com quem partilha o espaço virtual, ao mesmo tempo que a ação decorre em seu redor. Através de um conjunto de signos ou estratégias, o autor pode sugerir uma perspetiva ideal ou realçar algum elemento da ação, mas não lhe impõe um ponto de vista. O modelo de representação convencional em RV é o plano singular, com cada ação e evento a ser preferencialmente representada num único plano. Este modelo encontra eco entre os

pioneiros do dispositivo cinematográfico das primeiras décadas do século XX, mas contraria a importância que a montagem foi adquirindo ao longo da história do cinema. Se é certo que os argumentos de Eisenstein ou Pudovkin, que compreendiam a montagem como a base poética e axiomática da cultura cinematográfica, há muito foram submetidos a abordagens mais moderadas, é inquestionável a relevância que a montagem continua a assumir enquanto instância discursiva e produtora de sentido no cinema, bem como o seu contributo para a história das artes.

Esta relação ambígua com a montagem traduz-se em estratégias narrativas com pouca ou nenhuma relação com o cinema. Desde logo, muitas das unidades funcionais que definem a grande sintagmática de Christian Metz (1974; 1999), desenvolvida nos anos 60, não encontram correspondentes paramétricos na Realidade Virtual Cinematográfica. O plano autónomo surge como modalidade de representação por excelência. Mesmo admitindo como hipótese a eventual existência de sintagmas paralelos ou alternados, algo que não encontramos em nenhum dos filmes estudados, a narração em RV parece não comportar um grande dinamismo na alternância de sintagmas que representem ações simultâneas ou assíncronas – pelo menos não da forma como o fazem *O Nascimento de uma Nação* (1915) ou *Intolerância* (1916), ambos realizados por D. W. Griffith. Se procuramos um modelo correspondente no cinema, teremos de recuar aos filmes de Edwin S. Porter ou da Escola de Brighton, com as várias cenas a sucederem-se cronologicamente e as ações a serem representadas num único plano. Os sintagmas narrativos em RV podem integrar elipses – os constrangimentos do dispositivo e os esquemas de perceção já desenvolvidos pelo meio não o impedem – mas a estrutura convencional assenta na sucessão linear e cronológica das cenas que compreendem o filme.

Esta resistência à montagem, no que concerne à sintaxe, à pontuação ou mesmo à sua utilização enquanto recurso estilístico, não permite sintetizar o tempo da ação ou, tão pouco, fragmentar uma mesma cena em unidades fílmicas. Também não permite a alternância de diferentes pontos de vista ou a introdução, na cadeia fílmica, de planos que enfatizem algum aspeto singular da ação. Paradoxalmente, a RV parece, assim, evocar a montagem interdita de André Bazin (1992), ou seja, a ideia de que um acontecimento essencial pode exigir a presença simultânea, no mesmo plano, dos vários elementos que constituem a

cena – um argumento que permitiu ao autor francês contestar a convencionalidade do campo e contra-campo e criticar a montagem enquanto representação imaginária. A RV revela-se especialmente adversa à representação da ação em campos distintos, apresentando, pelo contrário, o plano na sua máxima amplitude e preenchendo a totalidade do campo de visão. Podemos mesmo questionar, no contexto da Realidade Virtual Cinematográfica, a validade da designação “plano”.

Esta tendência para encarar o plano como uma totalidade que envolve e se apropria do sujeito, conjugada com uma correspondência total entre o tempo da ação e o tempo da representação, determina inteiramente os processos de narração em RV e valida a ideia da história enquanto experiência vivida. Por exemplo, no documentário *Marshall From Detroit* (2018), o utilizador acompanha Eminem e Sway Calloway – o jornalista que o entrevista – numa viagem de limusina pelas ruas de Detroit, ocupando um dos lugares disponíveis no veículo. Ao longo do percurso, o olhar do utilizador pode concentrar-se em Eminem, no seu interlocutor, na cidade – vislumbrada a partir da janela do carro – ou em algum detalhe do espaço. Não há lugar para a representação em campo e contra-campo, já que todos os elementos que integram a cena permanecem unificados. Embora a montagem persista, esta serve, sobretudo, para introduzir ruturas temporais entre cada cena, sintetizando um percurso constituído por unidades de ação relativamente extensas e sem cortes interiores. Poderá também servir, alternativamente, para adicionar camadas à experiência sensorial, nomeadamente quando somos transportados para o topo do veículo e nos é oferecida uma visão panorâmica da cidade a partir da famosa 8 Mile.

As limitações provocadas por um uso demasiado condicionado e restrito da montagem podem ser contornadas através de recursos artificiosos que se afastam de qualquer pretensão ao realismo.⁵ Em *Wolves in the Walls* (2019), uma animação baseada num conto de Neil Gaiman que inclui módulos de Realidade Virtual Interativa, o espaço da representação encontra-se escurecido, conduzindo o olhar do utilizador para a única área iluminada. O espaço vai-se transfigurando ao longo do

⁵ Embora o nosso estudo não se tenha dedicado ao documentário, sublinhamos que este género permite desenvolver programas narrativos que unifiquem a ação e contornem alguns dos constrangimentos que identificámos. *Traveling While Black* (2019), uma narrativa VR que retrata a história recente da comunidade afroamericana e o racismo sistémico, conjuga blocos de cariz expositivo, depoimentos e encenações, o que permite uma grande alternância de cenas, sem prejudicar a imersão do sujeito ou o discurso dos autores.

tempo, sem recurso a cortes, e acompanha a personagem principal, permitindo representar as elipses num plano contínuo e sem qualquer recurso à montagem.

A *mise-en-scène* em RV distingue-se, claramente, daquilo a que o cinema nos habituou. A ênfase na espacialidade inscreve os processos narrativos em RV numa tendência identificada no contexto dos videojogos, que equipara o contador de histórias a um arquiteto e o desloca, consideravelmente, da figura do autor que encontramos no cinema:

os jogos pertencem a uma tradição mais antiga de narrativas espaciais, frequentemente sob a forma de odisséias de heróis, demandas mitológicas ou literatura de viagem. Os melhores trabalhos de J.R.R. Tolkien, Júlio Verne, Homero, L. Frank Baum ou Jack London associam-se vagamente a esta tradição, como é o caso de *Guerra e Paz*, com a descrição das deambulações de Pierre no campo de batalha de Borondino. (Jenkins 2004, 122, tradução nossa)

A importância que os videojogos concedem à dimensão espacial, assim como alguns géneros literários, exige que os elementos da história sejam cuidadosamente inseridos no espaço, condicionando a progressão na narrativa e atualizando os significados da história.

Plano Subjetivo

A ideia de ‘presença’ implica, necessariamente, a introdução do utilizador no espaço virtual. Se a Realidade Virtual Interativa requer que este se transforme num participante ativo, a Realidade Virtual Cinematográfica confere-lhe o estatuto de um observador interno. Em qualquer dos géneros, o utilizador não é exterior ao sistema narrativo e, conseqüentemente, tende a assumir algum tipo de função na diegese.

Uma das técnicas recorrentes em que a Realidade Virtual Cinematográfica se tem especializado é, precisamente, o plano subjetivo. Com uma extensa tradição nos estudos fílmicos, está deste modo definido no clássico de Joseph Mascelli:

O público participa na ação representada no ecrã como uma experiência pessoal. O espectador é posicionado no filme, seja por conta própria, enquanto participante ativo, ou trocando de lugar com uma personagem do filme, assistindo aos acontecimentos através dos seus olhos. (Mascelli 1970, 14, tradução nossa)

A utilização do plano subjetivo no cinema pode ser recuada ao início do século XX, a filmes pioneiros como *Lente de Leitura da Avó* (*Grandma's Reading Glass*, 1900), ou *O Beijo no Túnel* (*The Kiss in the Tunnel*, 1899). A técnica de fazer corresponder a perspectiva do espectador com a de uma personagem possui um efeito claramente dramático e, tal como Marie-France Briselance e Jean-Claude Morin sublinham (2010), surge habitualmente associado a momentos catárticos ou inquietantes, como a morte de uma personagem, sendo utilizado em filmes tão diversos como *Citizen Kane: O Mundo a Seus Pés* (1941), *Christine, O Carro Assassino* (1983) ou *Nome de Código: Cloverfield* (2008).

O recurso mais extensivo ao plano subjetivo tem alguma tradição no cinema e nos audiovisuais, ainda que não abundem filmes como *A Dama do Lago* (1947) ou videoclipes como *Smack My Bitch Up* (1997), que assentam exclusivamente nesta linguagem. Porém, é na RV que o plano subjetivo encontra a sua máxima expressão. Todos os filmes RV que estudámos contemplam o recurso ao plano subjetivo, que funciona como um modelo de representação padrão. A maioria opta por conferir ao utilizador alguma posição na diegese, seja como protagonista, interlocutor, testemunha ou mesmo objeto inanimado. Por exemplo, em *L.A. Noir The Full Cast: Great Performers* (2016), uma série de filmes RV produzida pelo New York Times, o utilizador dialoga com diferentes personagens em ambientes que mimetizam a estética e o tom do *film noir*.⁶ Tal como sucedia em *A Dama do Lago*, as personagens olham diretamente para o utilizador, mas, ao contrário de Philip Marlowe, protagonista daquele filme, a autonomia concedida ao utilizador em RV permite que o seu olhar percorra o espaço, não se detendo apenas no seu interlocutor. Em *The Invisible Man* (2016), o utilizador assume a personagem de um homem invisível, sentado à cabeceira da mesa, e está plenamente envolvido na ação que decorre ao seu redor.⁷ Já em *Ashes to Ashes* (2016) o utilizador toma a posição de uma urna fúnebre, ocupando um lugar central e privilegiado na narrativa.

A centralidade do sujeito na RV é funcional e ontologicamente distinta do plano subjetivo no cinema, ainda que ambos possam induzir efeitos semelhantes. O plano subjetivo cinematográfico pretende projetar o

⁶ A série pode ser vista em: <https://www.youtube.com/watch?v=q6RWfxIKMMQ&t=255s>.

⁷ O filme pode ser visto aqui: https://www.youtube.com/watch?v=I_FUpUi2LBk.

espectador para o mundo da representação, fazendo o seu ponto de vista convergir com o de uma das personagens. A RV assenta inteiramente na ilusão de presença no espaço virtual, logo, o utilizador externo não é transportado para a perspectiva de uma personagem do sistema narrativo, mas ele próprio – enquanto utilizador – é convertido num elemento interno ao processo de narração. O sistema configura, portanto, as regras e o modo como o sujeito se apropria do ponto de vista da personagem. Em termos formais, instrumentais e até ontológicos, há uma diferença muito significativa entre transporte e apropriação. O primeiro não acrescenta ao observador qualquer capacidade de ação, ao contrário da segunda, que o autonomiza. Esta distinção está no cerne do próprio conceito de *storyliving*.

O recurso à escala de planos encontra-se igualmente condicionado pelas movimentações das personagens em relação à perspectiva concêntrica do utilizador. Os efeitos tonais e diegéticos não dependem da montagem, mas antes destas movimentações no interior da cena. O mesmo é válido para os planos de pormenor, que são extremamente raros e muito difíceis de concretizar nesta modalidade de expressão. A representação na Realidade Virtual Cinematográfica privilegia a imersão sensorial, em detrimento da submissão instrumental ao *plot*. Neste sentido, a ausência de mediação parece prevalecer sobre a suspensão da descrença, com amplas consequências no desenho narrativo. Consequentemente, a centralidade do sujeito neste tipo de representação limita e condiciona a utilização de movimentos de câmara, sobretudo daqueles que possuam propósitos dramáticos.

Na Realidade Virtual Cinematográfica, a liberdade do utilizador concentra-se no ângulo de 360 graus, mas as restantes movimentações estão subordinadas à ação, já que qualquer travelling implica, necessariamente, uma deslocação da personagem ou objeto relativamente ao eixo a que tinha sido inicialmente confinado. Em *IT: FLOAT – A Cinematic VR Experience* (2017), obra produzida como ferramenta promocional para o filme *It*, o utilizador encontra-se em permanente movimento, através de um travelling de acompanhamento – um *tracking shot* – que produz o efeito de terror desejado e que condiciona fortemente o olhar do utilizador.⁸ De certa forma, os movimentos de câmara, a par com as mudanças de cena e o

⁸ O filme pode ser visto em: <https://www.youtube.com/watch?v=FHUErvVAeIw>.

posicionamento axial da câmara no espaço, representam as instâncias por excelência do olhar do cineasta nestas experiências, resultando nos poucos momentos em que o cineasta prevalece sobre o utilizador e interrompe a reciprocidade que o meio procura configurar. Uma das técnicas mais utilizadas, por exemplo em *Fairness Works: Refugee Crisis* (2017), é a colocação do utilizador/personagem num veículo em movimento, agregando a movimentação da câmara à diegese e reforçando a ideia de uma história vivida.⁹

Incerteza

A generalidade dos autores que se tem debruçado sobre a RV define-a, sobretudo, como uma experiência sensorial, que pode ou não contar uma história. Acrescentamos que, mesmo quando a experiência tem a pretensão de representar uma narrativa, a dimensão sensorial não deixa de reivindicar a primazia, determinando inteiramente o processo de narração. O primado do espaço, as limitações na representação temporal, os esquemas percepcionais desenvolvidos pelo meio e as restrições no uso das ferramentas da linguagem audiovisual não são consequências de uma estratégia narrativa, mas antes imposições das propriedades e atributos da própria RV. Neste sentido, o efeito mais imediato e surpreendente da RV sobre o processo narrativo é a sua incerteza enquanto ato de comunicação.

A incerteza é um tema que tem uma longa tradição nas teorias da comunicação. Por definição, qualquer ato de comunicação comporta sempre uma dose de incerteza, quer derive da capacidade do emissor para expressar a mensagem, quer derive das propriedades e do código da mensagem ou mesmo das competências do recetor para a interpretar. O enfoque das teorias da receção no sujeito tem permitido reivindicar a sua centralidade no processo de comunicação, que teve como consequência privilegiar a interpretação. No contexto das artes, conforme assinala Umberto Eco, a relação da obra com o seu intérprete é sempre imprevisível. Referindo-se especificamente a textos em linguagem verbal, Eco sublinha que cada texto configura uma cooperação com o seu intérprete e, necessariamente, estabelece um leitor-modelo:

⁹ O filme pode ser visto em: <https://www.youtube.com/watch?v=HXNkRkAR54M>.

Um texto é um produto cujo destino interpretativo deve fazer parte do seu próprio mecanismo generativo: gerar um texto significa atuar segundo uma estratégia que inclui as previsões do movimento do outro – tal como acontece em toda a estratégia. (Eco 1993, 57)

A incerteza é, pois, uma inevitabilidade. Intrínseca a todo e qualquer ato de comunicação, no âmbito narratológico torna-se mais aguda sempre que nos afastamos dos canais habituais da linguagem verbal. Segundo Marie-Laure Ryan – e convém assinalar que a autora é especialmente crítica das pretensões universalizantes da narratologia linguística –, a linguagem verbal está particularmente bem preparada para gerar proposições narrativas e produzir sentido de forma clara e sintética:

Parece evidente que, de todos os códigos semióticos, a linguagem é a mais adequada para contar histórias. Toda a narrativa pode ser sintetizada em termos linguísticos, mas poucas poderão ser recontadas exclusivamente através de imagens. A limitação narrativa das imagens na sua forma pura nasce na sua incapacidade de articular proposições. (Ryan 2004, 10, tradução nossa)

Tal não significa que os meios não verbais não possuam a capacidade de produzir proposições narrativas portadoras de sentido – e a autora está longe de defender esse argumento –, mas apenas que, para tal, devem apoiar-se em códigos e esquemas perceptivos distintos que podem não conseguir produzir sentido de uma forma tão imediata e automática. Para ilustrar este argumento, Ryan recorre a uma proposição que descreve a reduzida altura de Napoleão Bonaparte, elencando as exigências e dificuldades que acarretaria a transposição deste enunciado verbal relativamente simples para outros meios.

A progressiva especialização da linguagem cinematográfica permitiu o reconhecimento de modelos de percepção e produção de sentido externos à linguagem verbal ou que não possuem qualquer tipo de correspondência direta. Mesmo autores como Christian Metz e Seymour Chatman, devedores da tradição estruturalista que compreendia a narratologia como uma projeção da linguística para além dos domínios da frase, sublinhavam a especificidade dos códigos cinematográficos no processo de produção de sentido. A geração seguinte, com uma abordagem marcadamente cognitivista e menos comprometida com esta doutrina, procurou identificar as múltiplas formas e os múltiplos

esquemas de percepção capazes de veicular sentido e de representar narrativas. Edward Branigan, por exemplo, realçou que a experiência da narrativa pode ser inferida a partir de qualquer sequência de textos, imagens, gestos, movimentos ou sons regulados pela lógica da causalidade, e classificou o método de procurar padrões como um esquema narrativo:

Um *schema* testa e refina dados sensoriais, ao mesmo tempo que os dados testam a relevância dos critérios (implícitos) integrados no *schema*. A interação entre o *schema* e os dados gera um reconhecimento no observador de padrões globais característicos desses dados. O significado é alcançado quando o dito padrão é entendido. (Branigan 1992,14, tradução nossa)

Ao debruçar-se sobre a atividade do espectador, Bordwell (1992) recusou a ideia de um leitor modelo e concluiu que o filme oferece pistas ao espectador que, por sua vez, o convidam a executar uma série de protocolos e a aplicar as suas competências para formular hipóteses e decodificar a história. Segundo o autor, para o espectador compreender a narrativa, este deve reconstruir e organizar as imagens e os sons, decodificar e interpretar os signos verbais, bem como estar investido neste processo cognitivo, procurando identificar padrões e formular hipóteses.

No cinema, o recurso à escala de planos e aos movimentos de câmara contribui para o desenvolvimento de um vasto conjunto de esquemas de percepção, que será depois decodificado pelo espectador de acordo com as competências culturais que possui, com aquelas que adquiriu pela sua experiência com o meio e com as convenções estabelecidas na própria obra. A RV não é estranha a estes elementos da linguagem audiovisual, mas impõe uma configuração? distinta com efeitos extremamente disruptivos. Ao contrário do filme, que, segundo Bordwell, controla todos os aspetos da representação, o ponto de vista na RV é determinado pelo utilizador. O olhar do cineasta – que, no cinema, funciona como categoria unificadora, tanto em termos formais como estilísticos e narrativos – é substituído pela errância do utilizador no espaço da representação. O efeito mais evidente da centralidade do utilizador no processo de narração prende-se com a hierarquização dos elementos narrativos, que guiam e determinam o modo como compreendemos e interpretamos uma ação ou evento. O grande plano de um rosto pode revelar-se indecifrável ou traduzir-se de forma clara numa proposição

narrativa, mas é inquestionável a sua relevância no contexto do discurso fílmico, pelo menos enquanto ato de enunciação.

Dito isto, a introdução do olhar do utilizador como uma categoria autónoma – mesmo que permaneça limitado a uma posição predefinida – transmite, inevitavelmente, uma determinada camada de incerteza ao processo de narração. O utilizador do já mencionado *L.A. Noir The Full Cast: Great Performers*, por exemplo, pode concentrar-se em Natalie Portman, com quem está sentado a uma mesa; mas também pode dirigir o seu olhar para o jogo de bilhar que se disputa ao fundo, para o balcão do bar ou para o senhor que folheia um jornal na mesa contígua. Uma aparição fantasmagórica em *IT: FLOAT – A Cinematic VR Experience* pode não ter qualquer efeito sobre o utilizador se a sua atenção estiver concentrada em outra direção. Por fim, em *Lincoln in the Bardo* (2017), a sucessão de acontecimentos e a entrada de novas personagens pode obrigar o utilizador a uma rotação completa para perceber quem se está a dirigir a ele.¹⁰

Encontrámos uma exceção notável em *The Invisible Man* que, de certa forma, tenta reproduzir os mecanismos de enunciação do cinema através da inclusão de algo comparável a um grande plano. Trata-se de um fragmento ampliado da imagem a 360 graus, que se sobrepõe, de uma forma parcial e pouco subtil, ao ponto de vista do utilizador. Esta técnica experimental não configura inteiramente uma rutura no esquema perceptivo do sujeito, uma vez que o efeito dura apenas alguns segundos e o elemento ampliado já se encontrava no seu campo de visão; antes serve o propósito de realçar um determinado elemento da representação, mimetizando a montagem cinematográfica. A estranheza que produz espelha o carácter embrionário da gramática da RV.

Em suma, ao libertar o ponto de vista do utilizador, o autor passou a negociar a capacidade de lhe impor sentido. Tratando-se de um meio relativamente novo, os criadores não podem contar com o domínio do utilizador sobre o *schema* narrativo; mesmo a capacidade deste para decifrar ou reconhecer padrões canónicos pode revelar-se insuficiente para colmatar omissões e preencher os intervalos entre proposições narrativas. Em termos práticos, esta incerteza exige planos longos que permitam alguma sincronização entre as intenções dos autores e a errância visual do utilizador no espaço virtual. Em termos narrativos, a

¹⁰ O filme pode ser visto em: <https://www.youtube.com/watch?v=phuCt50Jck8>.

autonomia do utilizador revela-se especialmente desafiante, uma vez que o ambiente – a dimensão espacial e sensorial da experiência – não parece submeter-se com facilidade aos rigores da lógica narrativa.

Na Realidade Virtual Cinematográfica é sempre possível, ou mesmo altamente provável, que uma proposição narrativa inferida a partir do canal visual escape por completo ao utilizador. Embora não abundem estudos de receção centrados na interpretação de narrativas em RV, podemos confirmar, de modo empírico, que esta dificuldade está patente a todos os filmes analisados. A progressiva introdução de módulos de texto e de manchas gráficas pode auxiliar a atualização de significados e conferir contexto à representação, como sucede em *Battlestar: Punk Was Invented By Girls* (2021), uma animação em RV que conta uma história alternativa do punk. No entanto, o seu efeito permanece condicionado à atenção do utilizador, que, conforme assinalámos, é uma variável com amplo impacto no programa narrativo.

Por tudo isto, não é de estranhar que o principal veículo de transmissão de elementos narrativos seja o som. Paradoxalmente, num meio audiovisual imersivo, a linguagem verbal parece assumir uma enorme preponderância na representação de elementos narrativos. Os sons diegéticos, e em particular os diálogos, veiculam proposições narrativas, acrescentam contexto, assinalam a entrada de novos elementos em cena e, acima de tudo, conduzem e influenciam a atenção do utilizador no espaço virtual. O impacto da introdução do som foi já amplamente estudado no contexto dos estudos fílmicos, em especial no que diz respeito à elevada dependência do Cinema Clássico em relação à linguagem verbal (ex. de Ref.^a). Mas o cinema cedo reivindicou a herança dos grandes clássicos do mudo e a emergência da figura do autor permitiu realçar as propriedades de um meio com uma linguagem e uma gramática próprias. No caso da RV, a incerteza introduzida pela errância visual do utilizador permitiu ao som estabelecer-se como instância primária do discurso narrativo.

Conclusão

Conforme constatámos ao longo deste artigo, as diferenças entre os dois dispositivos – cinema e RV – configuram gramáticas e esquemas de percepção distintos. A RV privilegia a imersão sensorial, a espacialidade e a invisibilidade do meio, reivindicando a centralidade do utilizador e promovendo-o à categoria de participante interno do mundo da

representação. O cinema, por outro lado, ancorado aos padrões e esquemas percetivos que foi desenvolvendo ao longo da sua história, confere primazia ao olhar do cineasta e compreende o espectador como um observador externo. A centralidade do utilizador em RV impõe um regime de reciprocidade que despoja o autor de grande parte das competências que possui e contraria ou restringe os principais mecanismos de enunciação no cinema. A erosão do olhar do cineasta e a subordinação da diegese à imersividade contribuem para o desenvolvimento de uma história mais vivida do que narrada. O termo *storyliving* reflete, por conseguinte, a singularidade dos processos de narração em RV e a forma como o seu programa narrativo é subordinado à experiência vivida do utilizador, em claro contraste com o *storytelling*.

A Realidade Virtual Cinematográfica configura, assim, uma modalidade narrativa singular que se distingue do cinema tanto na forma como na expressão. Numa primeira análise, parece remeter para a ideia de remediação, mas acaba depois, inevitavelmente, por enfatizar as diferenças entre as duas modalidades de expressão. Até certo ponto, as afinidades entre cinema e Realidade Virtual Cinematográfica parecem ser apenas cronológicas ou intertextuais, na medida em que o cinema precede a RV e necessariamente influencia ou postula determinadas modalidades de representação. Não obstante, embora a Realidade Virtual Cinematográfica evoque o cinema, a sua capacidade de remediação é manifestamente condicionada pelos atributos do meio, que se revelam pouco compatíveis com o cinema. Neste sentido, somos levados a concluir que a Realidade Virtual Cinematográfica não está especialmente habilitada para representar ou reconfigurar o cinema e que as propriedades que acrescenta contrariam as modalidades de expressão e os mecanismos de enunciação deste meio.

A tendência atual parece passar menos pela valorização dos atributos cinematográficos do que pela introdução de mecanismos de interatividade que façam pleno uso das propriedades do dispositivo. *Wolves in the Walls* (2019), por exemplo, integra módulos de Realidade Virtual Cinematográfica que não permitem uma interação muito significativa por parte do utilizador, mas integra também módulos interativos, com afinidades evidentes com o videojogo. Por sua vez, *Afterlife* (2019) configura mecanismos de escolhas que permitem ao utilizador determinar a história, combinando Realidade Virtual Cinematográfica e Realidade Virtual Interativa. Um aspeto curioso e inovador de *Afterlife* é o facto de o próprio olhar do utilizador poder

configurar escolhas e, de forma sutil, determinar a representação da narrativa. A Realidade Virtual Cinematográfica parece, assim, constituir um gênero efêmero, uma etapa no estabelecimento de uma linguagem ainda embrionária que passará, necessariamente, pelo recurso a mecanismos e esquemas perceptivos ancorados na RV e não no cinema.

Referências

- Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London: John Hopkins University Press.
- Aylett, Ruth e Louchart, Sandy. 2007. "Being there: Participants and Spectators in Interactive Narrative". Em *Proceedings of ICVS 2007*, organizado por Cavazza e Donikian, 116-127. Heidelberg: Springer.
- Barthes, Roland. 1975. "An Introduction to the Structural Analysis of Narrative". *New Literary History* 6(2): 237-272.
- Bazin, André. 1992. *O Que é o Cinema?* Lisboa: Livros do Horizonte.
- Bell, Alice, Ensslin, Astrid, van der Bom, Isabelle e Smith, Jen. 2018. "Immersion in Digital Fiction: A Cognitive, Empirical Approach". *International Journal of Literary Linguistics* 7(1): 1-22.
- Biocca, Frank. 1997. "The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments". *Journal of Computer-Mediated Communication* 3(2). <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00070.x>.
- Bolter, Jay David e Grusin, David. 2000. *Remediation, Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bordwell, David. 1992. *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge.
- Branigan, Edward. 1992. *Narrative Comprehension and Film*. New York: Routledge.
- Briselance, Marie-France e Morin, Jean-Claude. 2010. *A Gramática do Cinema*. Lisboa: Texto & Grafia Lda.
- Bucher, John. 2018. *Storytelling for Virtual Reality*. New York and Oxon: Routledge.
- Chatman, Seymour. 1980. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University.

- Eco, Umberto. 1993. *Leitura do Texto Literário: Lector in Fabula*. Lisboa: Presença.
- Eskelinen, Markku. 2001. "The Gaming Situation". *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 1(1), <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (último acesso a 22/12/2022).
- Fernandez-Vara, Clara. 2011 "Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling". Em *DiGRA '11 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play*. ISBN / ISSN: ISSN 2342-9666.
- Goddard, Michael N. 2020. "Genealogies of Immersive Media and Virtual Reality (VR) as Practical Aesthetic Machines". Em *Practical Aesthetics*, organizado por Bernd Herzogenrath, pp. 171-181. New York; London: Bloomsbury Academic.
- Google News Lab. 2017. *Storyliving: An Ethnographic Study of How Audiences Experience VR and What that Means For Journalists*. <https://newslab.withgoogle.com/assets/docs/storyliving-a-study-of-vr-in-journalism.pdf>.
- Gouveia, Patrícia e Martel, Paulo. 2017. "Player Experience, Gaming and Virtual Reality Technologies". *Revista de Ciências da Computação* 12: 25-44.
- Heim, Michael. 1993. *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford UP.
- Jenkins, Henry. 2004. "Game Design as Narrative Architecture". Em *First Person Shooter: New Media as Story, Performance, and Game*, organizado por Noah Wardrip-Fruin e Pat Harrigan, 117- 130. United States of America: The MIT Press.
- Laurel, Brenda. 1993. *Computers as Theatre*. Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Company.
- Lombard, Matthew e Ditton, Theresa. 1997. "At the heart of it all: The concept of presence" *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2). <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x>.
- Maselli, Joseph. 1970. *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified*. Hollywood: Cine/Grafic Publications.

- Mestre, Daniel e Fuchs, Philippe. 2006. "Immersion et présence". Em *Le traité de la réalité virtuelle*, organizado por Alain Berthoz, Jean-Louis Vercher, Philippe Fuchs e Guillaume Moreau, 309-338. Paris: École des mines de Paris.
- Metz, Christian. 1974. *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. New York: Oxford University Press.
- _____. 1999 "Film Language: A Semiotics of the Film". Em *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*, organizado por Leo Braudi e Marshall Cohen, 68-89. New York and Oxford: Oxford University Press.
- Manovich. Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Murray, Janet. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in the Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- Parente, André. 2008. "Cinema de exposição: o dispositivo em contracampo." *Revista Poiésis* 12: 51-63.
- Ryan, Marie-Laure. 2001. "Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media". *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 1(1). <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>.
- _____. 2004. *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press.
- _____. 2013. "Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal Relations". *Intersemiose* 2(4): 23-34.
- Shaw, Jeffrey, Duguet, Anne-Marie, Klotz, Heinrich e Weibel, Peter. 1997. *Jeffrey Shaw: A User's Manual from Expanded Cinema to Virtual Reality*. Karlsruhe, Germany: KZM <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.6.603>.
- Schuemie, Martijn, Straaten, Peter, Krijn, Merel e Mast, C. 2001. "Research on Presence in Virtual Reality: A Survey". *CyberPsychology & Behavior* 4(2): 183-201. <https://doi.org/10.1089/109493101300117884>.
- Sheridan, Thomas B. 1992. "Defining our terms". *Presence: Teleoperators & Virtual Environments* 1(2): 272-274.

- Vallance, Michael e Towndrow, Philip. 2022. “Perspective: Narrative Storyliving in Virtual Reality Design”. *Frontiers Open Access Journal*. <https://doi.org/10.3389/frvir.2022.779148>.
- Witmer, Bob e Singer, Michael. 1998. “Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire” *Presence* 7(3): 225–240. <https://doi.org/10.1162/105474698565686>.
- Youngblood, Gene. 1970. *Expanded Cinema*. New York: P. Dutton & Co., Inc.

Filmografia

- 2001: Odisseia no Espaço* [longa-metragem, digital]. Real. Stanley Kubrick. MGM. Estados Unidos da América e Reino Unido, 1968. 142min.
- A Dama do Lago* [longa-metragem, digital]. Real. Robert Montgomery. MGM. Estados Unidos da América, 1947. 105min.
- Beijo no Túnel* [curta-metragem, digital]. Real. George Albert Smith, Reino Unido 1899. 2.15min.
- Christine, o Carro Assassino* [longa-metragem, digital]. Real. John Carpenter. Columbia Pictures, Delphi Premier Productions, Polar Film. Estados Unidos da América 1983. 110min.
- Citizen Kane: O Mundo a Seus Pés -* [longa-metragem, digital]. Real. Orson Welles. RKO Radio Pictures e Mercury Productions. Estados Unidos da América, 1941. 119min.
- Fight Club* [longa-metragem, digital]. Real. David Fincher. Fox 2000 Pictures, Regency Enterprises. Estados Unidos da América, 1999. 139min.
- Intolerância* [longa-metragem, digital]. Real. D. W. Griffith. Wark Production Company. Estados Unidos da América, 1916. 210min.
- Lente de Leitura da Avó* [curta-metragem, digital]. Real. George Albert Smith, Reino Unido 1900. 1.49min.
- Nome de Código: Cloverfield* [longa-metragem, digital]. Real. Matt Reeves. Bad Robot Productions. Estados Unidos da América, 2008. 85min.
- O Nascimento de uma Nação* [longa-metragem, digital]. Real. D. W. Griffith. D. W. Griffith Corp. Estados Unidos da América, 1915. 193min.

Playtime - Vida Moderna [longa-metragem, digital]. Real. Jacques Tati. Specta Films, Jolly Film França, 1967. 124min.

Pulp Fiction [longa-metragem, digital]. Real. Quentin Tarantino. A Band Apart, Miramax. Estados Unidos da América, 1994. 154min.

Smack My Bitch Up videoclipe, digital]. Real. Jonas Akerlund. Oil Factory, Sony Music. Reino Unido, 1997. 4.12min.

Filmografia RV

Afterlife [Experiência Realidade Virtual]. Luisa Valencia. Signal Space Lab. Canadá, 2019.

Ashes to Ashes [Experiência Realidade Virtual]. Real. Jamille van Wijngaarden and Steye Hallema. Submarine Channel. Holanda, 2016. 11min.

Battlescar: Punk Was Invented By Girls [Experiência Realidade Virtual]. Real. Martin Allais, Nico Casavecchia. Atlas V, Albyon, 1STaveMachine, RYOT, Arte France, Oculus. Estados Unidos da América, França, 2021. 30min.

Fairness Works: Refugee Crisis [Experiência Realidade Virtual]. Real. Christopher Petry. Redline Interactive. Canadá, 2017. 4.48min.

Invisible Man [Experiência Realidade Virtual]. Real. Hugo Keijzer. The Secret Lab, Midnight Pictures. Holanda, 2016. 10min.

IT: FLOAT - A Cinematic VR Experience [Experiência Realidade Virtual]. Real. Andres Muschietti. Warner Bros Pictures. Estados Unidos da América, 2017. 4min.

L.A. Noir The Full Cast: Great Performers [Experiência Realidade Virtual]. Real. Ami Canaan Mann. Gina Prince-Bythewood e Armando Kirwin. New York Times. Estados Unidos da América, 2016. 15min.

Lincoln in the Bardo [Experiência Realidade Virtual]. Real. Graham Sack. New York Times. Estados Unidos da América 2017. 10min.

Travelling While Black [Experiência Realidade Virtual]. Roger Ross Williams. Felix & Paul Studios. Estados Unidos da América, 2019. 20min.

Wolves in the Walls [Experiência Realidade Virtual]. Real. Pete Billington. Third Rail Projects, Fable Studio, Inc. Estados Unidos da América, 2016. 22min.

Cinematic Virtual Reality: Telling or Living Stories in Virtual Environments

ABSTRACT The emergence of Virtual Reality (VR) and its progressive refinement as a modality of immersive expression has promoted the development of hybrid formats, such as Cinematic Virtual Reality – our object of study – that combines the modes of narrative representation of the two media. Assuming that the perceptual schemes and the processes of narration are closely linked to the medium, we will carry out a comparative analysis that aims to identify the symmetries and differences in the way VR and cinema tell stories. Our attention will be focused, above all, on the functional and ontological divergences between the process of telling a story and the experience of living it in a virtual environment, using categories and concepts extracted from narratology, film studies and new media with the purpose of contributing to a general theory of narration in VR and to a broader understanding of its links to the cinematographic language.

KEYWORDS Narration; immersion; Virtual Reality; cinema; storyliving.

Recebido a 15-07-2022. Aceite para publicação a 19-12-2022.