

Realidade virtual a um toque

Realidade virtual vem da indústria de 'games' e tem testado suas abrangências e linguagens nos mais diversos setores da atividade econômica, social e cultural

Em João Pessoa, evento VR Day será lançado hoje e mostrará, em março, um panorama de inovação tecnológica com palestras virtuais e gratuitas com especialistas na área



Foto: Pixabay

Joel Cavalcanti
cavalcanti.joel@gmail.com

O realismo sempre foi um conceito muito caro ao cinema. A verossimilhança, a suspensão da descrença e a linguagem documental em obras de ficção foram parâmetros aperfeiçoados ao longo do tempo para garantir ao espectador uma experiência sensível ao seu repertório. Mas esses conceitos estão passando por uma adaptação depois que obras de realidade virtual passaram a ser incluídas em grandes festivais de cinema e atraído a atenção da indústria tecnológica e dos grandes estúdios de audiovisual. Uma amostra disso é o curta-metragem *A linha*, a ser exibido para convidados hoje na Arena Space VR, no Manaíra Shopping, a partir das 18h30, lançando o VR Day - Encontro de Realidade Virtual na Paraíba.

A produção brasileira de 2019 do cineasta paulista Ricardo Laganaro é uma experiência interativa e imersiva que sequer pode ser chamada de filme, mas já ganhou vários prêmios em categorias específicas no festival de Veneza e o Primetime Emmy Awards, além de ter participado dos festivais de Berlim, Tribeca, Gramado e da Mostra São Paulo. Com 18 minutos, a narrativa trata do amor e da rotina do casal Pedro e Rosa, que parecem perfeitos um para o outro, mas que para viver uma história de amor precisarão superar as engrenagens de uma maquete que os levam a caminhos opostos, além do medo de assumir o sentimento.

Existem várias classes diferentes que essas obras criadas por cineastas e desenvolvedores de games podem se enquadrar. Fazendo uso do Oculus Quest, *A linha* permite ao usuário não apenas rotacionar a cabeça, mas todo o seu corpo em 360° por um espaço de 4m², onde é possível manipular a maquete de miniaturas. Mais do que o espectador, quem usufrui dessa tecnologia precisa reagir às ações propostas pela obra para que o enredo possa seguir em frente. “Vejo como uma tendência que as salas de cinema se adaptem para criar experiências imersivas, mas a longo prazo. Eu vejo isso acontecendo mais em arcade por enquanto”, analisa a cineasta e pesquisadora Priscila Durand. A paraibana é a realizadora de *Cinco Minutos*, primeiro curta paraibano em 3D, criado em parceria com o Laboratório de Aplicações de Vídeo Digital (Lavid-UFFPB), e vem se especializando em mídias imersivas.

A realidade virtual, ou VR da abreviação em inglês, não nasce do cinema. Ela vem da indústria de games e tem testado suas abrangências e linguagens nos mais diversos setores da atividade econômica, social e cultural. “A realidade virtual é quando você está imerso por completo em uma imagem 360°, que não é o real, mas é o virtual”, explica Durand, fundadora e organizadora do VR Day. Todas as potencialidades dessa tecnologia que ainda engatinha e muitas de suas aplica-

bilidades estão sendo apresentadas apenas como um conceito, uma ideia que será melhor apreendida pelas pessoas com a chegada da web 3.0, que será um marco divisor para a indústria.

Para a pesquisadora, outro elemento que enriquece o VR atualmente é a recente chegada do metaverso, a internet 3D, que segundo Durand estimulará o surgimento de uma nova demanda de profissionais na área. “A tendência é que cada vez mais o suporte diminua e fique mais prazeroso para assistir e as pessoas tenham mais acesso a esses equipamentos que ainda são caros”, afirma ela, que espera que os paraibanos despertem para a especialização nessa promissora área.

Essas ferramentas já são uma realidade palpável em áreas que vão desde a educação, mercado imobiliário, setor de saúde, segurança do trabalho e jornalismo, por exemplos. Todo esse panorama de inovação será tema de palestras gratuitas oferecidas de forma *on-line* no YouTube do VR Day. Depois de hoje, o evento acontecerá a partir das 10h do dia 6 de março e contará com a participação de profissionais e pesquisadores renomados no segmento nacional e internacional.

O VR Day procura atrair e capacitar agentes culturais, produtores, futuros cineastas VR, investidores que buscam conhecer sobre esse modo de comunicação audiovisual. O primeiro encontro de realidade virtual da Paraíba é um projeto aprovado no edital Mãe Edith de Iansã, da Prefeitura Municipal de João Pessoa, com recursos da Lei Aldir Blanc.

Para o crítico literário norte-americano Peter Brooks “a reivindicação de realismo, tanto na pintura quanto na literatura, ocorre, em grande parte, porque o sentido da visão é nosso guia mais confiável para reconhecer o mundo”. Mas é quando o próprio mundo à nossa volta se torna uma réplica do real que os nossos sentidos serão postos em questão. “Isso vai ter muitos impactos psicológicos nas pessoas, assim como as redes sociais já causam. Imagine em uma situação em que você estará completamente imerso. Quando existir realmente esse tráfego de pessoas no mundo virtual, temos que ter cuidado com os impactos psicológicos em crianças e adolescentes”, conclui Priscila Durand.



Através do QR Code acima, acesse o canal do evento no YouTube

Imagens: Divulgação



Cenas do curta *'A Linha'*, do paulista Ricardo Laganaro: experiência interativa e imersiva que ganhou vários prêmios internacionais será exibida hoje, na Arena Space VR