

Estilo Cinematográfico em Filmes de Cinema de Realidade Virtual¹

Marcelo Rodrigo Mingoti MULLER²

Universidade de Fortaleza (UNIFOR) e Universidade Federal do Ceará (UFC)

RESUMO

O trabalho analisa as opções de estilo cinematográfico nos filmes de Cinema de Realidade Virtual *Henry* (Dau 2015) e *Crow the Legend* (Darnel, 2017). Descrevemos como o uso da encenação em profundidade permite a reelaboração em 360 graus do estilo do *tableau* de forma centrípeta ao espectador, ao mesmo tempo que procuramos observar a evolução de um repertório de estilo nesse tipo de cinema.

PALAVRAS-CHAVE

Cinema de Realidade Virtual, Cinema, Realidade Virtual, Estilo, Ciberespaço

Cinema de Realidade Virtual:

Desde a segunda metade dos anos 2010, podemos observar o crescimento exponencial da realização de filmes feitos para serem vistos em equipamentos de realidade virtual. Para nomear estes filmes, Silva e Filho (2020), em artigo escrito em português, adotam o termo Cinema de Realidade Virtual, que será utilizado por nós, mesmo que este ainda não seja um nome de consenso. Festivais e mostras de cinema às vezes os chamam de filmes em 360 graus, às vezes de Realidade Virtual Cinemática ou de Cinema Imersivo.

O desafio de realizar obras cinematográficas para este suporte é grande. Para realizadores e estudantes de outros campos do audiovisual, principalmente do cinema, é preciso rever conceitos básicos da sua prática, pois procedimentos como o

¹ Trabalho apresentado na DT 04 – Comunicação Audiovisual do 23º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 20 a 22 de junho de 2023.

² Doutor em Meios e Processos Audiovisuais pela ECA/ USP (2016). Formado pelo Curso Regular da EICTV (Cuba, 2001) e na Graduação em Cinema e Vídeo da ECA/USP (2003). Professor do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade de Fortaleza e no Programa de Pós Graduação em Artes da Universidade Federal do Ceará.

enquadramento, o posicionamento e os movimentos de câmera não funcionam da mesma forma.

Mas, tal e qual o cinema, as possibilidades de estilo do Cinema de Realidade Virtual não nasceram com ele. As realizadoras e os realizadores parecem estar ocupadas em explorar as possibilidades do meio e definir seu próprio repertório de opções estilísticas e narrativas. Parte destes filmes, especialmente as ficções que utilizam-se de elementos muito comuns no cinema como as relações entre os personagens, o diálogo, as passagens de tempo e as mudanças de cenário, permitem ver como elementos de estilo cinematográfico têm sido adotados no Cinema de Realidade Virtual.

Neste trabalho, nosso foco será observar o uso do plano sequência, a encenação em profundidade e do dispositivo do campo/ contra-campo. Para isso, analisaremos o uso destes padrões de estilo nos filmes *Henry* (Lin, 2015) e *Crow the Legend* (Darnell, 2018).

O Ponto de Vista e a Câmera Subjetiva

Ao explorar as possibilidades de um cinema que permita ao espectador “atravessar a fronteira entre o atual e o virtual” (2007. p. 164), Arlindo Machado diz que a imersão se dá a partir de diversas técnicas de “assujeitamento do usuário” (idem, p. 174), destacando entre elas o uso da câmera subjetiva, que “converte-se agora em regra e princípio absoluto de uma nova dramaturgia que faz do lugar do espectador a força centrípeta da imagem”. (idem, p. 223). Porém, no cinema a câmera subjetiva é sempre contra-balanceada com imagens não subjetivas, em que o personagem também é visualizado na imagem, o que permite “criar uma tensão muito rica entre distintos graus de envolvimento do espectador dentro da trama” (idem, p. 222).

Mas, “essa complexidade no manejo do ponto de vista constitui a grande perda do cinema de imersão, o cinema baseado no ponto de vista único, o do interator” (idem), uma vez que não é possível cortar para outros planos e optar por qualquer recurso cinematográfico que tenha relação com a montagem, “sob pena de comprometer o efeito da imersão” (idem, p. 224).

Muitos dos filmes de realidade virtual realizados na segunda metade da década de 2010 parecem coincidir com a concepção de que a montagem não é compatível com o ponto de vista subjetivo do espectador.

O *Tableau* centrípeto

Enquanto realizava o curta-metragem de animação em realidade virtual Henry (Dau, 2015), o produtor Maxwell Planck percebeu que a estratégia de estilo escolhida por eles para começar o filme parecia não funcionar tão bem. Seria uma sequência composta por planos rápidos separados por com pequenas elipses entre si de Henry, o porco espinho que protagoniza a animação, enquanto prepara a sua festa de aniversário. Mas ao ver a primeira versão da animação, percebeu que a montagem, ao invés de ser compreendida pelo espectador como uma síntese do tempo que resume os acontecimentos prévios à história, fazia o público a supor que Henry tinha um super poder e conseguia voar em alta velocidade (Planck, 2018).

A versão disponível do curta-metragem começa com um prólogo: enquanto o narrador explica em off que Henry é um porco-espinho que gosta muito de abraçar aos seus amigos, aparece uma sucessão de fotos sobre o fundo negro que ilustram a dificuldade do personagem em realizar seu objetivo. O restante do curta-metragem acontece em um único plano sequência. Com a câmera posicionada no centro do cenário, o espectador pode olhar para todos os lados da sala do personagem em plano geral. Os personagens sempre são vistos de corpo inteiro e, tirando a curiosidade inicial que leva o espectador a explorar o cenário nos primeiros segundos do filme, já prevista pela equipe (idem), a cena não proporciona nenhuma atração para que o espectador olhe o espaço além daquele ocupado por Henry.

O esquema de plano único, enquadramento aberto e encenação em profundidade lembra a tradição do *tableau*, no cinema mudo, quando diretores como o francês Louis Feuillade organizavam o movimento e as relações corpo-espaço para conduzir a atenção do espectador aos pontos mais importantes da imagem. Tanto nos filmes em realidade virtual quanto nos filmes do cinema do *tableau*, o olhar do espectador no quadro é conduzido pelo jogo de movimentação e a composição visual entre os corpos e o espaço, em planos longos que em geral duram toda a cena. A intensificação da ação é dada pela movimentação, que modifica a relação de proximidade ou distância dos

personagens da câmera, em um jogo contínuo de destacar ou ocultar os corpos no espaço, que nunca se aproximam da câmera a ponto de não aparecerem inteiros na imagem. Em *Henry*, não só a movimentação do personagem é circular e centrípeta, considerando a presença de um observador exatamente no meio da cena, mas também o cenário arredondado do interior de um tronco de árvore. Mas curiosamente, embora tenha todo o cenário em 360 graus para circular, na grande maioria do tempo a encenação limita-se a uma parte pequena do espaço, concentrando-se principalmente na região da mesa onde o personagem coloca o bolo.

Crow the Legend (Darnell, 2018), apresenta soluções que parecem apontar a uma evolução dentro do mesmo padrão de estilo. A narrativa não está limitada a uma única cena, e o realizador precisou encontrar formas de construir elipses, mudanças de cenário e diálogos.

Da mesma forma que em *Henry*, o espectador é colocado no centro da cena, que se desenrola em um grande plano sequência. Mas as cenas são separadas sempre por um plano de transição com luzes brancas que viajam pelo espaço, aparentemente para suavizar a montagem e orientar a direção do olhar do espectador para o início da próxima cena. A encenação em profundidade faz lembrar os melhores momentos de *Feuillade*, que sem movimentar a câmera afasta e aproxima os personagens no quadro de maneira a direcionar a atenção do espectador e proporcionar o desenvolvimento dramático e emocional da cena. *Crow* movimenta-se pelo espaço em 360 graus, circulando de forma centrípeta ao espectador, mas quando as ações se desenvolvem com outros personagens, novamente podemos observar a concentração em um espaço menor da tela.

Depois de uma longa viagem no espaço, quando *Crow* finalmente chega a seu destino e vai falar com deus, a cena destaca o ambiente grandioso em contraste com o pequeno tamanho de deus, um inseto dentro de uma redoma de vidro. Porém, uma vez estabelecido o tamanho e o poder de deus pelo plano geral, a direção deparou-se com a necessidade de aproximar-se dos personagens para o desenvolvimento do diálogo e, pela primeira vez no filme, cortamos para um plano mais próximo. Embora exista uma breve transição para o branco de poucos quadros de duração entre os planos, há *raccord* entre eles e não acreditamos que a montagem comprometa a imersão. Pelo contrário,

citando Bazin, nesse caso “o espírito do espectador adota naturalmente os pontos de vista que o diretor lhe propõe” (1991, p. 67).

Crow the Legend parece ser um exemplo de utilização criativa e inovadora das características do repertório de estilo para o Cinema em Realidade Virtual disponível no momento de sua realização.

A Construção de um Repertório de Estilo:

Como disse Arlindo Machado, “talvez estejamos ainda na pré-história do ciberespaço e por essa razão os regimes de imersão são ainda fechados demais.” (2007, p. 225). Neste momento, em relação ao cinema de realidade virtual, não há nada mais distante que a afirmação de André Bazin sobre a construção do estilo no cinema clássico de que “Em 1939, o cinema falado chegará ao que os geógrafos chamam de perfil em equilíbrio de um rio” (1991 p. 73). Ao acompanhar as produções de Cinema de Realidade Virtual, é evidente que existe um processo intenso de tentativa e erro na construção das opções de estilo, a partir da solução dos problemas apresentados em cada filme, por cada realizadora e realizador. No cinema, esse processo consolidou determinados padrões, que foram adotados e compartilhados pelo público. “A história do estilo será a história das opções dos realizadores, como concretamente se manifestam dentro dos filmes” (Bordwell, 1997, p. 150). Os avanços se desenvolvem a partir do enfrentamento com problemas que necessitam solução, mas também de tal maneira que a “inovação muitas vezes brota de vontade de um artista de ser diferente, de competir com os outros, de saborear o exercício de habilidade, ou de buscar novos desafios.” (ibidem).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAZIN, A. *O Cinema*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991

BORDWELL, D. *On The History of Film Style*. Harvard University Press: 1997

DAU, Ramiro Lopez. *Henry*. Oculus Story Studio, 2015. Disponível na Loja de Aplicativos Meta.

DARNEL, Eric. *Crow The Legend*. Baobab Studios, 2017. Disponível na Loja de Aplicativos Meta.



INTERCOM Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
23º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Campina Grande/PB – 20 a 22/06/2023

MACHADO, Arlindo. *O Sujeito na Tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. Editora Paulus. São Paulo: 2007

PLANCK, M. *VR Is More than an Empathy Machine; It's a Memory Machine*. Medium. 2018
<https://medium.com/@maxwellplanck/vr-is-more-than-an-empathy-machine-its-a-memory-machine-63b6188cb0aa> (23 de maio de 2022)

SILVA, Iury Matheus Costa; FILHO, Guido Lemos de Souza. Teorias e técnicas do cinema de realidade virtual: Uma revisão sistemática qualitativa da literatura. *Revista GEMInIS*, v. 11, n. 2, pp. 243-265, mai./ago. 2020.