

Festival Cineastas 360° - Diálogos de VR

Programação completa

14/12 (segunda-feira)

- 11h- Mesa 1 - Experiências de processos de criação

Filme Expandido, Cinema 360 em Realidade Virtual

Alexandre Muniz (Mestrando – PPGMC Universidade Federal do Rio de Janeiro)

Resumo: A pesquisa investiga uma nova forma de filme que surge do encontro do cinema com a realidade virtual. A partir da discussão dos impactos dessa nova tecnologia nos principais elementos da linguagem cinematográfica e do entendimento das especificidades e potencialidades dessa narrativa, será realizado um curta em realidade virtual cinematográfica 360°, inspirado em um filme brasileiro.

O processo de co-criação e a lógica de effectuation no documentário em realidade virtual Estrelas do Deserto

Felipe Carrelli Sá Silva (Mestrando – PPGMC Universidade Federal do Rio de Janeiro)

Resumo: Durante séculos, o povo saarai viveu sob condições extremas no Deserto do Saara. A vida nômade era dura, mas as noites no deserto inspiraram muitas lendas e as estrelas serviam para guiá-los pelas planícies desérticas. Entretanto, a sociedade saarai passaria por mudanças drásticas em 1975 com a invasão marroquina que obrigando-os a viver em exílio em território argelino. Baseado em princípios da pesquisa criação (OWEN e SAWCHUK, 2012) este trabalho apresenta o processo de co-criação (CIZEK et al, 2009) do documentário em realidade virtual Estrelas no Deserto, que busca através da divulgação da cosmovisão do povo saarai, denunciar a situação de refúgio enfrentada por essa população. O trabalho foca nos desafios, possibilidades e limites desse co-criação, além de apresentar as soluções adotadas utilizando a lógica de effectuation (SARASVATHY, 2011).

Sintonia Espacial: o processo de realização de um filme em RV durante a pandemia

João Cláudio Simões de Oliveira (Mestrando – PPGMC Universidade Federal do Rio de Janeiro) e João Pedro Geo de Siqueira Martelleto

Resumo: Em setembro de 2020, realizamos de forma remota o curta em 360o. Sintonia Espacial, que narra história de um ex-casal, Marcos e Clara, que se reconecta durante a pandemia. O espectador acompanha o filme com a possibilidade de escolher para onde deseja olhar: de um lado vê 180° da casa de Marcos, do outro, 180° da casa de Clara. Fazer esse projeto foi um desafio em sua forma técnica, não apenas pelo recurso de 360°, como pela distância e também por estar explorando caminhos dentro de uma linguagem ainda nova. O filme foi feito por uma equipe de ex-alunos de Cinema da UFF e mestrandos do PPGMC/UFRJ.

Dilema 360° e a busca de uma diretora de arte pela produção de presença

Monica Palazzo – (doutoranda – PPGAV Universidade de São Paulo)

Resumo: Dilema 360o é o curta-metragem a ser produzido na pesquisa de Doutorado na qual abordo espaço filmico, experiência, gênero, poder e presença. De um lado (0 a 180o) Antônia, prefeita negra e lésbica de São Paulo, discute com seu assessor Jonas, homem branco e heterossexual, a votação sobre equidade de gênero na câmara. Do outro lado (180o a 360o), Jonas é o prefeito e Antônia, sua assessora. Cabe a/o participante escolher seu lado, e suas implicações, nessa experiência em cinema narrativo 360o.

- 14h – Mesa 2 - A criação e a linguagem da Realidade Virtual

Produção de Cinematic VR (vídeo 360°): práticas, tecnologias e metodologias de produção

Ranz Ranzenberger (Mestre – PPGMC Universidade Federal do Rio de Janeiro)

Resumo: O presente artigo apresenta reflexões sobre a utilização da sequência de imagens do storyboard como principal recurso no planejamento e visualização de filmes. É necessária a adaptação desse recurso para a animação em 360°, com o uso de diagramas para representar o funcionamento de uma narrativa em que o espectador possa visualizar o espaço tridimensional. O artigo explica o conceito de diagrama e sua aplicação no storyboard em uma sequência de animação em 360°.

Poética do roteiro audiovisual: uma abordagem fenomenológica para narrativas imersivas

Rafael Leal (Doutorando – PPGCINE Universidade Federal Fluminense)

Resumo: No contexto das narrativas imersivas, em que o espectador (interator) dispõe-se dentro da cena, e não mais diante dela como nas narrativas de tela plana, as formas e recursos do roteiro audiovisual se mostram insuficientes, num cenário em que a escrita adquire um estatuto distinto. Partindo da tensão entre presença e narrativa nos ambientes imersivos, este estudo relaciona a prática da escritura tradicional de roteiros audiovisuais com os conceitos de imersão e interatividade, evocando o surgimento de uma nova Poética do Roteiro de narrativas imersivas e interativas.

A utilização de diagramas no desenho de storyboard para animação em 360°

Nelson Caramico (Mestrando – Universidade Anhembi Morumbi)

Resumo: O presente artigo apresenta reflexões sobre a utilização da sequência de imagens do storyboard como principal recurso no planejamento e visualização de filmes. É necessária a adaptação desse recurso para a animação em 360°, com o uso de diagramas para representar o funcionamento de uma narrativa em que o espectador possa visualizar o espaço tridimensional. O artigo explica o conceito de diagrama e sua aplicação no storyboard em uma sequência de animação em 360°.

A intensificação do corpo em *The Deserted* (2017), de Tsai Ming-Liang

Renato Trevizano dos Santos (Mestrando – Universidade de São Paulo)

Resumo: O trabalho é centrado em *The Deserted* (2017), experimento em realidade virtual do cineasta Tsai Ming-Liang. Para situá-lo, recorreremos a exemplos de alguns de seus filmes que deixam ver, desde o início de sua produção, estratégias de intensificação do corpo – tanto dos atores quanto dos espectadores. Em *The Deserted*, a experiência corpórea é radicalizada com a sensação de presença no espaço em 360°, que não deixa de ser complexificado em direções fantasmagóricas, típico de Tsai Ming-Liang.

- 16h – Mesa 3 - Realidade Virtual e as Artes

O ESPAÇO DA MÚSICA: Imersão Tridimensional em Audiovisuais Musicais

Eduardo Cardellini Martino (Mestrando – PPGMC Universidade Federal do Rio de Janeiro)

Resumo: O compartilhamento musical dos anos 90 quebrou a indústria fonográfica que renasce através do streaming. No novo modelo digital, desponta a questão: até que ponto a realidade virtual e o áudio 360 graus, também essencialmente digitais, estão ao alcance de músicos para a criação de experiências imersivas? O objetivo desta pesquisa é avaliar o estado desta questão, além de criar um produto imersivo e interativo musical com vídeo e áudio 360 graus, em parceria com a compositora Elodie Bouny.

O uso da realidade virtual na contemplação de pinturas nas aulas de artes

Luciano Dantas Bugarin (Mestrando – PPGCINE Universidade Federal Fluminense)

Resumo: Dentre as possibilidades da VR, destaca-se a recriação imersiva e expandida de pinturas. O espectador é capaz de integrar-se a uma pintura e introduzir-se no seu conteúdo de forma mais ativa e significativa do que uma contemplação passiva da obra original. Propõe-se seu uso como meio de apreciação na aula de arte na Educação Básica. Ao apreciar uma pintura em VR, as ações que um aluno realiza nortearão para si a percepção do sentido da obra. Ele poderá sentir-se como um coautor que recria um quadro enquanto o aprecia. Visa-se com isso reforçar o significado didático da apreciação estética.

O Funk 150 BPM - uma experiência imersiva na febre musical das favelas cariocas

Rogério Carneiro Leão Junior (Mestrando – PPGMC Universidade Federal do Rio de Janeiro)

Resumo: A partir da pesquisa de conceitos relacionados à Realidade Virtual como Empathy Machine e Virtual Embodiment, planejo a criação de uma obra imersiva onde o usuário, através de um avatar, será o DJ (disc jockey) de um baile funk que acontece dentro de uma favela carioca. O propósito é utilizar a Realidade Virtual como ferramenta de entretenimento e, de forma lúdica, aproximar mais pessoas desta cultura musical, buscando gerar identificação, empatia e, desta forma, contribuir para a quebra de preconceitos e diminuição da discriminação social.

Virtual Tour em Exposição de Arte

Rui Franklin de Albuquerque Souza (Graduado – Universidade Estácio de Sá)

Resumo: Venho realizando visitas virtuais de exposições de artistas plásticos independentes, desde agosto deste ano. A oportunidade apareceu como uma forma de driblar a dificuldade em realizar uma exposição de arte durante a pandemia. Tal iniciativa tem se mostrado útil ao possibilitar que qualquer pessoa com acesso a um celular com internet possa realizar a visitação, promovendo tanto uma inclusão social de pessoas que não teriam acesso ou tradição de consumir arte; como também conferindo benefício aos artistas, os quais podem ter seu trabalho conhecido por um público muito mais amplo, já que deixa de existir empecilho geográfico. Portanto, busco participar desse evento para compartilhar e trocar idéias e conhecimentos sobre as possibilidades de uso da realidade virtual.

- 18h – Mesa 4 – Realidade Virtual e Histórias de e do Cinema

Em memória do cinema de rua

Creuza Maria Salviano Gravina (Mestranda – PPGMC Universidade Federal do Rio de Janeiro)

Resumo: A pesquisa Em Memória do Cinema de Rua é uma experiência de imersão que visa mostrar como a RV é capaz de produzir memórias. O projeto consiste na produção de um curta em Cinematic VR, em desenvolvimento, que faz parte de um projeto maior transmídia, o qual já conta com tour virtual 360º e futuramente abrangerá vídeo linear. O foco são as salas de Cinema de Rua extintas do Rio de Janeiro, visando com o uso de Realidade Virtual e vídeo 360º, estimular a produção de memórias das antigas salas e divulgar o que restou desses espaços.

Cine Metro Passeio: Experiência Imersiva e Reconstrução Virtual do Palácio Cinematográfico

Eduardo Calvet Corrêa (Mestre – PPGMC Universidade Federal do Rio de Janeiro)

Resumo: "Salas de exibição cinematográfica foram os espaços de maior difusão artística e cultural do século XX. Da incipiente origem em 1888 até seu domínio cem anos depois, a sétima arte evoluiu mobilizando recursos humanos e materiais em proporções inimagináveis ao meio cultural dos anos 1900. E nesse sentido, tão importante quanto o filme projetado foi também a ambiência criada pelo espaço físico de exibição: o conforto dos assentos, a plasticidade dos contornos arquitetônicos, o refinamento da decoração, a maciez dos carpetes, o isolamento acústico impecável. Tais requisitos faziam da visita aos cinemas não apenas uma supressão do desejo pela obra, e sim um evento social atrelado ao ritual de espectação. Uma experiência sensorial apuradíssima, que teve seu primeiro auge brasileiro ao final dos anos 1930, com os "palácios cinematográficos" (movie palaces). Um de seus maiores expoentes foi o Cine Metro Passeio, inaugurado no Centro da então capital federal.

O projeto de pesquisa "Cine Metro Passeio: Experiência Imersiva e Reconstrução Virtual do Palácio Cinematográfico" busca compreender, investigar, estudar o passado deste espaço e, com a ajuda da realidade virtual, contextualizá-lo para a contemporaneidade através de uma experiência imersiva em vídeo 360º amplamente acessível. Aponta-se como hipótese que a junção do estudo historiográfico com os princípios narrativos dos espaços imersivos, bem como a reconstrução digital com técnicas de herança virtual, permitirão uma viagem ao passado de uma

sala que já foi considerada a melhor projeção do Rio de Janeiro. O modelo utilizado para reconstrução é o referido espaço em suas características originais, na data de inauguração. A pesquisa baseou-se em uma coleta de vestígios consideravelmente ampla, que incluiu periódicos de destacada circulação, folhetos de programação, livros, artigos, dissertações e teses acadêmicas, sítios na internet e também visitas ao edifício que efetivamente abrigou o cinema. A partir de fotografias e modelos originais foi possível reconstruir alguns dos elementos constituidores da experiência única de se frequentar o Metro Passeio: o contraste das fontes na marquise, as formas decorativas do foyer no estilo D. João V, os refinados traços do mobiliário, a proporção volumétrica e curvatura da grande sala de exibição, os detalhes de iluminação, a distribuição da plateia em níveis, a tonalidade das poltronas e a diferença de ruído entre a rua e a poltrona. Em termos sonoros, o usuário pode ouvir elementos importantes de espacialização com o respectivo cálculo de proximidade e movimento de cabeça do observador: as luzes em neon na parte externa do edifício, o gongo, o som característico dos projetores e os múltiplos elementos de cada ambiente. Ainda que acontecimentos passados não possam ser revisitados de forma ativa, as ferramentas exploradas neste trabalho nos transportam para momentos indeléveis da vida social de uma geração: hábitos, costumes e dinâmicas. Pistas preciosas, de valor inestimável na pavimentação do caminho de quem somos hoje enquanto sociedade. Se não é possível viajar no tempo, pelo menos podemos reconstruir em realidade virtual um mosaico digital de fragmentos de nossa herança cultural, que pode trazer subsídios poderosos e proporcionar um verdadeiro legado para as gerações futuras."

Entre Luces y Sombras: Reflexiones sobre el proceso de realización en la Realidad Virtual

Nazly López Díaz (Mestra – Colômbia)

Resumo: Entre Luces y Sombras: Reflexiones sobre el proceso de realización en la Realidad Virtual. El primer cine colombiano fue realizado a partir de las iniciativas de empresarios que descubrieron en las imágenes en movimiento un negocio potencial. Los primeros fueron proyccionistas itinerantes, luego comenzaron a aparecer empresas cinematográficas como la de los hermanos Di Doménico a finales de la década del diez y la de los Acevedo sobre los veinte. Fueron ellos quienes produjeron los primeros largometrajes de ficción, junto a otro pequeño grupo de autores independientes como Félix Joaquín Rodríguez, el personaje principal del proyecto transmedia Entre Luces y Sombras. De ese cine fundacional hoy se conservan muy pocos títulos, pues la mayoría de pietaje desapareció. La memoria del periodo también es difusa, tanto como los testimonios de lo que significó la llegada del cine para aquella sociedad provinciana y monacal. El lenguaje audiovisual ha estado en evolución desde la aparición de las primeras imágenes en movimiento del cine, siendo campo de experimentación permanente en su proceso de conformación y consolidación. La profusión de pantallas y el avance en el desarrollo de la tecnología, han posibilitado durante las últimas dos décadas la emergencia de nuevas formas de narrar, que retan los relatos convencionales. Así, la posibilidad de usar un nuevo medio como la realidad virtual y la aumentada, para contar la historia de otro anterior como el cine, se presenta como una oportunidad de aprehender y afianzar técnicas narrativas del lenguaje audiovisual y adaptarlas a las nuevas tecnologías. Es por este motivo que el presente trabajo aborda el universo narrativo del proyecto Entre Luces y Sombras, al tiempo que lanza una serie de reflexiones, muchas inconclusas, sobre los retos narrativos del relato inmersivo en la Realidad Virtual.

- 20h – Mesa 5 – Realidade Virtual e Educação

Como ver RV - curadoria e práticas de realidade virtual em escolas

Felipe Varanda Barbosa (Mestrando – PPGMC Universidade Federal do Rio de Janeiro)

Resumo: Será apresentado o processo de pesquisa “Como ver RV - curadoria e práticas de realidade virtual em escolas”, realizado durante o mestrado do PPGMC. Para o trabalho além de uma revisão bibliográfica sobre o objeto e seus cruzamentos estão sendo estudados casos realizados pelo autor assim como iniciativas expressivas como o Cineastas 360 e em vias de produção como o “Montreal Territoire et Terrain”. Para essa apresentação será descrito um dos casos realizados pelo autor em parceria com a escola Ceat e BUG lab (UniRio).

Territórios, memórias e histórias de si: diálogos interculturais, tecnologia de imersão e pesquisa-criação com adolescentes de escolas públicas do Rio de Janeiro

Julia Salles (doutoranda – Université de Montréal) e Maria Regina Bortolini de Castro (doutoranda – UNIFASE)

Resumo: O projeto de pesquisa-criação “Territórios e diálogos interculturais” busca levar estudantes do ensino médio a explorar a relevância social e artística de seu ponto de vista sobre seu “território” através da auto-narrativa com mídias imersivas. Este projeto é desenvolvido em uma parceria entre instituições de ensino brasileiras e Université de Montréal (Canada), e propõe a utilização de tecnologias imersivas para a criação de diálogos entre jovens brasileiros e canadenses.

Jogos Educativos: Potencialidades e aplicações da realidade virtual – Google Cardboard

Rodrigo Soprana (Mestrando – PPGMC Universidade Federal do Rio de Janeiro)

Resumo: Esta pesquisa investiga as potencialidades do jogo como ferramenta de ensino a partir da utilização da realidade virtual enquanto mídia imersiva, através da análise do contexto atual de conteúdos no mercado contemporâneo com essas características, seguido da criação, da produção e da aplicação de um game à experimentação de um grupo de crianças com idades entre sete e doze anos de idade. Com foco no diálogo entre os aspectos narrativos, de produção e de linguagem, a pesquisa representa um ponto de reflexão quanto às rotinas de ensino e as demandas educativas da contemporaneidade.

A partir da elaboração da qualificação do conteúdo jogo com base nas teorias de Clanton (1998), Petry (2016), Caillois (2017) e Huizinga (2017), foram analisados quarenta jogos com vocação educativa disponíveis ao acesso de dispositivos com a plataforma Cardboard, selecionados por pesquisa na web a partir das palavras indexadas “melhores jogos educativos cardboard” em inglês e português. Também o cenário atual dos eventos dedicados ao jogo e à realidade virtual foram visitados com o objetivo de inspirar a criação de um roteiro de jogo e a consequente produção do conteúdo e aplicação a um grupo de dez usuários.

Os resultados revelaram uma boa aceitação dos participantes da pesquisa de opinião ao conteúdo criado, o jogo Gandaia na Gaia, bem como a ocorrência de aumento do conhecimento sobre sustentabilidade, exercitado na dinâmica. Foi observada também boa resposta ergonômica ao uso da realidade virtual entre os usuários daquela faixa etária. A pesquisa ainda trouxe manifestações sobre como o conteúdo ecoa no indivíduo, suscitando memórias pessoais, reflexão e críticas ao modo de vida atual.

Cineastas 360° - Realidade Virtual para Impacto - anotações sobre uma pedagogia da Realidade Virtual a partir de sua implementação no Brasil

Rafael Romão Silva (Mestrando – PPGCINE Universidade Federal Fluminense)

Resumo: Buscaremos por uma Pedagogia da Realidade Virtual através de revisitar diferentes atividades, processos e proposições implementadas durante os anos de 2018 a 2020 dentro do projeto Cineastas 360°- Realidade Virtual para Impacto, implementado pela ONG Recode e Facebook Brasil em mais de vinte escolas públicas de todas as regiões do país. De que formas as mais diversas maneiras de se apropriar da tecnologia para criar mais de cem documentários em realidade virtual indicam potências pedagógicas para essa tecnologia?