

**Realidade virtual e realidade de documentário:
um olhar sobre o acampamento de refugiados sírios no filme *Clouds Over Sidra***

*Virtual reality and documentary reality:
a look at the Syrian refugee camp in the film *Clouds Over Sidra**

Bruno Jareta de OLIVEIRA¹

Resumo

Este artigo busca explorar as contribuições que a tecnologia conhecida como realidade virtual pode trazer para as obras de documentário. Com esse objetivo, o conceito de *realidade* será revisado sob a perspectiva destes dois temas e o filme *Clouds Over Sidra* (documentário em realidade virtual sobre um acampamento de refugiados sírios na Jordânia) será analisado. Autores que discutem linguagem, mídias audiovisuais e meios digitais subsidiarão as reflexões e análise. Os resultados apontam para uma montagem compartilhada da composição imagética na asserção da realidade apresentada: a direção começa e o público termina. As escolhas deste último denotam uma percepção de protagonismo do espectador no ato de explorar o ambiente daquela outra realidade do documentário. Espera-se com este estudo traçar contribuições às pesquisas em audiovisual e aos documentaristas que veem as tecnologias emergentes como um caminho para suas obras.

Palavras-chave: Realidade virtual. Documentário. Linguagem audiovisual. *Clouds Over Sidra*.

Abstract

This article seeks to explore the contributions that the technology known as virtual reality can bring to documentaries. The concept of *reality* will be reviewed from the perspective of these two themes, and the film *Clouds Over Sidra* (a virtual reality documentary about a Syrian refugee camp in Jordan) will be analyzed. Studies on language, audiovisual media and digital media will support research and analysis. The results point to a shared audiovisual montage of the imagery composition in the assertion of the presented reality: the direction begins and the audience ends. The choices denote a perception of the spectator's protagonism in the act of exploring the environment of that other documented reality. It is hoped that this study will make contributions to audiovisual research and documentarians who intend to use emerging technologies.

Keywords: Virtual reality. Documentary. Audiovisual language. *Clouds Over Sidra*.

¹ Doutor em Comunicação pela Universidade Estadual Paulista (Unesp). Membro do Grupo de Estudos Audiovisuais (GEA). E-mail: brunojareta@hotmail.com

Introdução

Geralmente acompanhada de promessas como “sinta-se como se estivesse lá” ou “teletransporte-se para outros lugares” a realidade virtual tem sido uma modalidade de produção audiovisual em ascensão. Utilizada para diferentes finalidades, a tecnologia consiste em oferecer ao público uma experiência possível graças a um aparelho acoplado à cabeça que por meio de diferentes sensores permitem a visualização navegável em um ambiente 360°, com a capacidade de simular três dimensões: a sobreposição da imagem exibida duplicada - uma para cada olho - gera a ilusão de profundidade, e lentes biconvexas possibilitam a focalização desta tela, muito próxima dos olhos. Produções destinadas ao entretenimento, à publicidade, às transmissões esportivas e aos videoclipes, por exemplo, têm explorado essa técnica de captação e geração de imagens. Uma destas finalidades de uso é o documentário. Neste sentido, o presente estudo busca investigar o seguinte: quais contribuições a realidade virtual pode trazer à realização de documentários?

Produzido em realidade virtual e criado por Gabo Arora e Chris Milk no ano de 2015 em parceria com as Organizações das Nações Unidas (ONU), o documentário *Clouds Over Sidra* encontra-se nesse contexto. O filme foi selecionado como *corpus* deste estudo por ter sido chamado de documentário em realidade virtual pelos seus realizadores e por carregar características recorrentes de projetos semelhantes. Na primeira sessão do trabalho serão revisados os conceitos de realidade virtual e de documentário, e adota-se como perspectiva de análise a revisão do termo *realidade*, centrais nos dois assuntos. Em seguida o filme será apresentado e analisado a partir dos parâmetros identificamos na sessão anterior. Por fim, os resultados serão sistematizados.

As reflexões serão subsidiadas por autores que investigam a linguagem, as mídias audiovisuais e os meios digitais. Espera-se que o trabalho possa contribuir com os estudos de linguagem audiovisual e com os documentaristas que veem na realidade virtual um caminho para suas produções.

Duas realidades

O conceito de *realidade* é objeto de estudo de diferentes áreas do conhecimento. Para este trabalho serão consideradas as reflexões acerca das duas temáticas que compõe

o objeto analisado em questão: a realidade virtual e o documentário. Investigar uma aproximação dos conceitos pode trazer pistas na tarefa de compreender a realização de documentários em realidade virtual. O termo *realidade* no título atribuído a tecnologia possui alguma relação com o que se entende por *realidade* quando o assunto é documentário? Quais aproximações podem ser feitas destas duas concepções? Buscando responder essas questões, será revisado nesta sessão o conceito de documentário e de realidade virtual para a seguir verificar a partir da análise de *Clouds Over Sidra* quais vantagens a união destas duas modalidades audiovisuais podem trazer.

Documentário e realidade parecem termos indissociáveis. Na difícil tarefa de definir o que é um documentário, diferentes autores encontram soluções em explicações que associam à prática deste tipo de audiovisual à realidade. Para Nichols (2005):

Nos documentários, encontramos histórias ou argumentos, evocações ou descrições, que nos permitem ver o mundo de uma nova maneira. A capacidade da imagem fotográfica de reproduzir a aparência do que está diante da câmera nos compele a acreditar que a imagem seja a própria realidade reapresentada diante de nós, ao mesmo tempo em que a história, ou o argumento, apresenta uma maneira distinta de observar essa realidade (NICHOLS, 2005, p. 28).

O autor atribui à imagem captada o fator que leva o espectador a acreditar que aquilo que está sendo contado é real, mas acrescenta que cabe ao discurso construído trazer um modo de entender e apresentar aquela realidade. Ao tratar da impressão de realidade nos dispositivos imagéticos, Metz (1972) defende que:

devemos nos perguntar por que a impressão de realidade é tão mais forte diante de um filme do que diante de uma fotografia, como o notam tantos autores e como qualquer um pode verificar na experiência cotidiana. Há uma resposta que se impõe de imediato: é o *movimento* (uma das maiores diferenças, sem dúvida a maior, entre o cinema e fotografia), é o movimento que dá uma forte impressão de realidade (METZ, 1972, p. 19, grifo do autor).

Essa defesa corrobora com a visão de Nichols de que um documentário parece real parcialmente por apresentar imagens captadas do mundo histórico. Mas neste aspecto, o autor faz uma observação importante: a de que um documentário “não é uma reprodução da realidade, é uma representação do mundo em que vivemos” (NICHOLS, 2005). Não seria prudente, portanto, dizer que o que é visto em documentário é a

realidade, mas sim uma representação dela construída a partir de pontos de vistas ou argumentações, por exemplo. Sobre isso, Ramos questiona:

Um documentário precisa mostrar a *realidade*? [...]. Um documentário pode certamente mostrar algo que não é real e continuar a ser documentário. Não é difícil imaginarmos um documentário sobre seres de outros planetas, alguns defendendo sua existência. Não importa se, efetivamente, existem, dentro do que definimos como *realidade*, mulas-sem-cabeça, óvnis ou experiências de transferência de corpo com extraterrestre. Um documentário que enuncie categoricamente a existência de mulas-sem-cabeça pode ser um documentário pouco ético, manipulador, supersticioso, não objetivo, etc., mas não deixa de ser documentário por isso. Se vincularmos a definição de documentário à qualidade de *verdade* da asserção que estabelece, estaremos reduzidos à seguinte definição de documentário: *narrativa através de imagens-câmera sonoras que estabelece asserções sobre o mundo com as quais concordo*. Trata-se certamente de uma definição frágil que oscila dentro da singularidade da crença de cada um (RAMOS, 2008, p. 30, grifos do autor).

Com os exemplos apresentados, o autor deixa claro esse compromisso inexistente com a verdade da realidade, o qual muitos atribuem ao audiovisual documentário. Há um importante aspecto ligado a essa discussão e que precisa ser discutido, que é o comprometimento da naturalidade dos acontecimentos captados em um documentário pelo simples fato do registro, que altera a dinâmica original daqueles eventos. Segundo Xavier:

No documentário, o efeito câmera (olhar e enquadramento que separa um campo visível) é uma instância de teatralidade que acentua o gesto performativo dos que estão sob olhar da câmera, como acontece com os entrevistados, cientes da dimensão pública do registro. O essencial aí é explorar a questão dos desdobramentos do sujeito atuante-falante como personagem, na vivência desse jogo ambíguo tomado pelo senso comum como uma oposição entre momentos puros de verdade e momentos de mentira, entre sinceridade e fingimento, buscando uma cristalina imediatez fora do alcance numa situação de filmagem que já é fruto do enquadramento ou de um olhar que não é apenas pautado por uma geometria, mas por um fluxo de energia entre câmera e sujeito exigindo uma resposta-performance de quem é observado de perto (XAVIER, 2013, p. 611).

Diferentes autores defendem, portanto, que a realidade nunca poderá ser mostrada com fidelidade em obras audiovisuais de documentário. O que caracteriza um documentário e que o difere da ficção é o fato de haver ali uma representação da realidade

apresentada a partir de visões construídas. E no caso da realidade virtual? A definição do termo *realidade* neste contexto permanece?

É possível concluir em um primeiro momento que o termo *realidade virtual* teria como explicação o fato da tecnologia transportar o indivíduo para uma outra realidade, uma realidade que não existe, que é *virtual*. Esse entendimento coloca em discussão dois pontos: o poder imersivo da realidade virtual e a assumida postura de simulação que o adjetivo *virtual* parece carregar.

Sobre o primeiro ponto, o audiovisual tradicional também não teria essa característica? Não há também um universo (ficcional ou não) que nos sentimos parte durante o processo de fruição? Segundo Murray (2003), uma narrativa em qualquer meio “pode ser experimentada como uma realidade virtual porque nossos cérebros estão preparados para sintonizar nas histórias com uma intensidade que pode obliterar o mundo a nossa volta” (MURRAY, 2003, p.101). Se histórias não são contadas apenas em dispositivos audiovisuais, o que então eles têm de específico nesse aspecto de criar uma realidade se é atribuída às narrativas neles apresentadas a imersão naquele mundo?

Aqui é possível resgatar não apenas a defesa feita por Metz (1972) de que o movimento da imagem captada imprime realidade ao cinema – matriz do audiovisual – mas também as reflexões sobre o potencial do discurso cinematográfico de “transportar” o público para o que é apresentado na obra. Sobre isso, Panofsky afirma:

O espectador ocupa um lugar fixo, mas apenas fisicamente, e não como o objeto de uma experiência estética. Esteticamente, ele está em movimento permanente, à medida que o seu olho se identifica com as lentes da câmera que muda permanentemente de distância e direção. E tão móvel quanto o espectador é, pela mesma razão, o espaço que lhe é apresentado. Não apenas os corpos se movem no espaço, como também o próprio espaço, aproximando-se, recuando, girando, dissolvendo e recristalizando-se à medida que aparece pela locomoção e localização controladas da câmera e pelo corte e seleção de várias tomadas (PANOFSKY, 1969, p. 349).

Ao assistir a uma obra audiovisual, há um efeito de entrar no universo enunciado na tela e nas caixas de som, de esquecer da condição física da existência momentaneamente e viver a experiência construída pelos produtores daquele enunciado, e esse efeito é possível graças aos vários posicionamentos dos pontos de captação imagéticos e sonoros. Para Machado (2007, p. 23), “o cinema multiplica os pontos de

vista através dos movimentos do aparelho e os remultiplica por meio dos cortes e da sucessão de planos”.

Se é intrínseco à linguagem audiovisual esse potencial de “transportar” o público para o enunciado e à narrativa a característica imersiva que nos faz obliterar o mundo a nossa volta, o que resta de específico da tecnologia de realidade virtual que garantiria o ponto em discussão, relacionado à imersão? A resposta parece estar na imersão sensorial e a agência que os dispositivos desta tecnologia possuem.

Tanto na realidade virtual como no audiovisual tradicional, o espectador está diante de uma tela. A diferença fundamental entre elas é que na segunda o público está fisicamente estático e esteticamente em movimento – como apontou Panofsky (1969) – enquanto na primeira há um efeito de presença no centro de uma imagem, possível graças ao movimento do corpo deste espectador cuja cabeça está acoplada a essa tela, sempre diante dos olhos, mas tão próxima que seus limites não são visíveis. No dispositivo de realidade virtual, portanto, é como se a tela deixasse de existir (MANOVICH, 2001).

A imersão sensorial está relacionada à simulação, segundo ponto entendido a partir do termo *realidade virtual*. A tecnologia - ao trazer uma nova realidade sobreposta a realidade de fato - apresentaria um mundo criado, diferente do mundo empírico. “A realidade física de fato é desconsiderada, dispensada, abandonada”² (MANOVICH, 2001, p. 113, tradução nossa).

A fidelidade da representação visual e sonora representada também deve ser discutida neste aspecto. Tecnologias que garantem grandes resoluções e definições de imagem e som são metas constantes da indústria audiovisual. No desenvolvimento da realidade virtual, este objetivo parece ser vital para construir a realidade pretendida. Se a busca é construir outro mundo, a experiência vivida deve ser emulada, e quanto mais próxima a experiência visual e sonora conseguir ser copiada, melhor. Enxergar as imagens representadas com a mesma qualidade que os olhos enxergam o mundo empírico passa a ser fundamental. As três dimensões simuladas por meio da imagem estereoscópica e os sensores de movimento que permitem a navegação visual são os outros componentes deste objetivo de emular a experiência vivida. Sobre realidade virtual, Manovich explica que:

² No original: “The actual physical reality is disregarded, dismissed, abandoned.” (MANOVICH, 2001, p. 113).

Estabelece um novo e radical tipo de relação entre o corpo do espectador e a imagem. Em contraste com o cinema, no qual a câmera se move independentemente do espectador estático, agora o espectador tem que se mover de fato no espaço no objetivo de experienciar o movimento da realidade virtual (MANOVICH, 2001, p.109).

O movimento, fruto das escolhas inevitáveis do espectador de uma obra audiovisual para realidade virtual, passa a constituir o processo de fruição. Sobre ele, evidencia-se a agência possível nestes dispositivos. Para Murray (2003, p. 127), “agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas”. No audiovisual tradicional o espectador testemunha uma realidade, mas não há agência. No audiovisual para realidade virtual é oferecido ao espectador um conjunto de possibilidades e ele, juntamente com quem produziu o conteúdo, executa a construção discursiva - o que não significa liberdade total na cena, e sim apenas dentro das possibilidades oferecidas (OLIVEIRA, 2020).

Estes dois aspectos – a imersão sensorial semelhante à experiência vivida e a participação na construção do discurso – são características que diferenciam a realidade virtual dos outros dispositivos audiovisuais. Combinados, eles criam a ilusão de presença espacial: é como se o espectador estivesse "dentro" do filme, diferente do audiovisual tradicional que permite um testemunho "de fora" a partir da movimentação do observador. Na realidade virtual o ponto de localização do observador pode se movimentar (temporalmente entre cenas, e espacialmente quando se desloca no ambiente), mas a escolha da orientação do olhar caberá ao público. Se por um lado essa tecnologia parece conceder uma liberdade na exploração visual, por outro ela oferece menos multiplicações de olhares se comparada com o audiovisual tradicional, já que confina a navegação espacial na cena ao ponto de captação que registra todo o entorno.

A *realidade* desta modalidade de discurso é, portanto, um ideal de representação o mais fiel possível de um mundo simulado. Se um dos propósitos dos documentaristas é representar outras realidades, a simulação da realidade virtual pode ser um poderoso recurso por um lado, mas por outro, o poder de multiplicar os pontos de vistas pode ficar comprometido, já que o olhar nestes dispositivos fica preso ao ponto de captação e uma das maneiras de construir pontos de vista é a partir da decupagem criada pelo diretor. Está afirmação e outros efeitos de sentido resultantes dessa junção serão investigados na análise do *corpus*.

As realidades em Clouds Over Sidra

Criado por Gabo Arora e Chris Milk, *Clouds Over Sidra* é um documentário em realidade virtual lançado em 2015 em parceria com as Organizações das Nações Unidas (ONU). Na página oficial do projeto³ há a seguinte descrição acompanhando o filme:

Conheça Sidra. Esta encantadora menina de 12 anos irá guiá-lo através de sua casa provisória: o Campo de Refugiados Zaatari, na Jordânia. Zaatari é a casa de 130.000 sírios que fogem da violência e da guerra, e as crianças correspondem à metade da população do acampamento. Neste filme lírico em realidade virtual, Sidra o conduz por sua vida diária: comer, dormir, aprender e brincar na vasta cidade desértica de tendas.⁴

A partir dessa perspectiva conhecemos alguns fragmentos da vida de Sidra e da rotina dos outros moradores do acampamento, como a ida à escola, o uso de computadores, a academia de musculação, tudo aos olhos da menina, que também nos conta suas interpretações e sensações, como a preferência por dias nublados por passarem um sentimento de proteção semelhante ao de um cobertor que nos envolve (origem do título do filme). Seguindo as reflexões sobre *realidade* da sessão anterior e investigando as estratégias discursivas do filme, será buscado na análise identificar de que maneira as especificidades da realidade virtual contribuem para que a realidade do mundo histórico representada na obra seja conhecida.

Há três elementos de linguagem que, para fins de análise, podem ser identificados de maneira independente em *Clouds Over Sidra*: a locução feita pela menina, as imagens (em realidade virtual) e sons sincronizados que remontam os ambientes captados, e os textos verbais escritos exibidos no final do filme. Os três elementos combinados dão o acesso à significação da realidade representada. O último é apresentado separadamente dos demais, e as informações nele contidas permitem que uma parte da realidade objeto do documentário seja conhecida. De predominância estatística, como por exemplo “o mundo enfrenta a maior crise de refugiados desde a segunda guerra mundial”, essas informações não possuem uma relação de dependência com a realidade virtual. Desde

³ Disponível em: <http://with.in/watch/clouds-over-sidra/>. Acesso em: 29 set. 2022.

⁴ No original: “Meet Sidra. This charming 12-year-old girl will guide you through her temporary home: The Zaatari Refugee Camp in Jordan. Zaatari is home to 130,000 Syrians fleeing violence and war, and children make up half the camp's population. In this lyrical VR film, Sidra leads you through her daily life: Eating, sleeping, learning and playing in the vast desert city of tents.”.

*Nanook, o esquimó*⁵ (Robert Flaherty, 1922) o uso da linguagem verbal escrita é um importante recurso para documentaristas representaram uma realidade. De acordo com Lucena:

Flaherty contribui para a criação de um novo tipo de filme, situado entre os filmes de viagem e os filmes de ficção, ao colocar na tela um personagem real e a *representação realista* de uma comunidade e de seu ambiente. Enquanto os filmes de viagem eram centrados na figura do explorador, que usava as imagens para estabelecer uma narrativa visual em primeira pessoa, *Nanook, o esquimó* trazia como diferenciais a vida da comunidade, sem a presença do explorador, e a narrativa descrita em cartelas com legendas (o narrador em off em textos-legendas) (LUCENA, 2012, p.22-23, grifos do autor).

As semelhanças entre *Clouds Over Sidra* e *Nanook, o esquimó* são evidentes: em ambas há esse personagem real que dá acesso ao conhecimento de uma comunidade e suas atividades cotidianas. E como apontou Lucena (2012), a atribuição de narrador fica a cargo dos intertítulos entre os trechos captados pela câmera. Com o advento do som, o documentário cinematográfico passou a utilizar, além do verbal escrito, o verbal oral. A maior parte das obras documentais contemporâneas mais populares tem o seu desenvolvimento possível graças às vozes nele contidas, que assumem a função de narrar.

O filme de Gabo Arora e Chris Milk utiliza a mesma estratégia do de Flaherty, mas a narração é predominantemente assumida não pelo verbal escrito, mas pelo oral por meio da locução de Sidra, o outro elemento de linguagem segmentado para fins de análise. Ele o e o que é mostrado pela câmera (terceiro elemento), são nitidamente possíveis de serem compreendidos isoladamente. Caso apenas a voz da criança seja escutada como numa espécie de documentário radiofônico, as informações ali contidas teriam uma unidade de sentido que apresentariam o contexto social e político pretendido no documentário. A vida de Sidra também ganha dimensão a partir desse recurso. É no seu relato que sabemos quantos irmãos ela tem e como foi a sua infância, por exemplo. O que é mostrado pela câmera e microfone em cada uma das cenas, sem a voz de Sidra, também carrega uma unidade de sentido que, apesar de não dar detalhes estatísticos precisos (como na fala “há mais crianças que adultos aqui”), funciona como um recorte da rotina dos moradores do acampamento, e podemos, por meio da navegação possibilitada pela realidade virtual, explorar esses ambientes apresentados no documentário.

⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=v-dQbuW4kY4>. Acesso em: 29 set. 2022.

A menina assume uma postura que mais se assemelha a uma locução ao invés de uma entrevista. A situação visual do momento das falas não é mostrada. Não é possível concluir quem é o interlocutor de Sidra: pode ser um entrevistador, pode ser o espectador, pode ser sua consciência. Em qualquer um dos possíveis casos (que não se excluem), o que é possível afirmar é que sua voz é responsável por passar várias informações que contribuem na representação da realidade do documentário, já assumindo a sua visão de mundo. As parcelas de realidade representada que não aparecem nas falas da criança são aquelas mostradas pela câmera de realidade virtual e pelo microfone posicionado junto a ela, e nas palavras escritas ao final.

Nos quase nove minutos de documentário, é clara a ênfase em ambientações do cotidiano. Com exceção do deserto que abre o filme e que é apresentado por Sidra como o caminho que cruzaram para chegar ao acampamento, há a sua casa, o caminho para a escola, a sala de aula, a padaria perto da escola, espaços públicos do acampamento, uma sala de computadores com meninos jogando, academia de musculação, de luta, quadra de esportes e a sala de jantar da casa de Sidra.

Verifica-se que enquanto a câmera de realidade virtual e o microfone que a acompanha encarregam-se de apresentar as figuras visuais e sonoras do local, cabe a locução de Sidra associar essas informações à temas que compõem a sua experiência de vida. Como aponta Bertrand (2003, p. 213), “a tematização consiste em dotar uma sequência figurativa de significações mais abstratas que tem por função alicerçar os seus elementos e uni-los, indicar sua orientação ou finalidade, ou inseri-los num campo de valores cognitivos ou passionais”. Na cena da sala de computadores, por exemplo, sem a voz de Sidra o que vemos são garotos usando os dispositivos e aparentemente se divertido. Na locução, ouvimos que os meninos não deixam as meninas jogarem, e que ela não entende de jogos ou de garotos. A dimensão social vislumbrada nas afirmações de Sidra não é vista nas imagens nem ouvidas no som ambiente. Ela está presente apenas na voz.

Há tematizações instauradas independente da voz, como a compreensão de que a vida desses refugiados está acontecendo em um espaço provisório e longe de suas casas – interpretação possível a partir dos ambientes apresentados. Mas é na voz da menina de doze anos que elas são aprofundadas e potencializadas, num processo descritivo de abstrações cognitivas e passionais mais facilmente comunicável via verbal oral que via imagens e sons registrados do mundo empírico.

A predominância por ambientes rotineiros acompanhados das interpretações e vivências de Sidra denuncia a intenção dos realizadores de fazer com que o público sinta como é o dia a dia de uma criança refugiada. Tal efeito, porém, também seria possível com um documentário convencional não executado em realidade virtual. O que então justifica o emprego desta tecnologia na obra? Verifica-se que ao conceder ao espectador o poder de navegar visualmente pelo ambiente, o efeito de “sentir no lugar de” é reforçado. É como se o público pudesse visitar o acampamento e explorar seus diferentes locais acompanhados pelos pensamentos de Sidra. A natureza do seu depoimento dá ao efeito de presença da realidade virtual um carácter de focalização interna – não é como se a menina de doze anos fosse uma guia em um passeio turístico (apesar da descrição oficial no site sugerir essa interpretação), e sim uma experiência que coloca o espectador em uma posição privilegiada de testemunhar a consciência desta criança e suas impressões deste momento da sua vida.

Enquanto Sidra fala, a agência característica da realidade virtual permite que o local seja explorado, e a inevitável escolha do que olhar (já que é impossível “enquadrar” todo o ambiente sem movimentar o corpo para todas as direções) vai montando a visualidade. O espectador pode com isso construir o seu modo de conhecer aquele lugar ao invés de submeter-se a escolha de planos ordenados pelo diretor – ou esse é pelo menos o efeito atingido, já que, como foi revisado, é o autor que permite um conjunto de possibilidades para que o público possa navegar.

A cena no quarto de Sidra (figura 1) pode ser descrita para exemplificar essa construção compartilhada entre autores e espectador, oferecida pelos primeiros. Enquanto a criança se apresenta na locução é possível explorar a sua acomodação a encontrar elementos que contribuem para a significação do filme. Entre eles, há alguns colchões dispostos no chão (provavelmente são as camas de Sidra e seus irmãos), uma televisão antiga ligada em uma fiação elétrica externa à parede da tenda, um ventilador, e, ao lado da menina, uma mochila com o logo do Unicef (Fundo das Nações Unidas para crianças). É possível que o espectador não enquadre ou não perceba o logo nos aproximados dezessete segundos da cena, e sua presença ali diz muita coisa sobre o contexto do acampamento.

Figura 1 – Acima: totalidade da imagem de Sidra no quarto, com todos os elementos visuais que podem ser enquadrados pelo espectador; abaixo: um dos recortes possíveis, enquadrando a criança e a mochila com o logo do Unicef.



Fonte: montagem nossa, feita com imagens do filme *Clouds Over Sidra*.

Há uma inevitável condução temática pela voz da menina (sempre presente e idêntica em qualquer fruição, independente do percurso visual escolhido) e uma construção figurativa compartilhada entre autor e espectador, e é esta construção que é a contribuição da realidade virtual para a realidade do documentário. As nuvens presentes no filme podem ser usadas como exemplos. Em dois momentos distintos é possível ver o céu nublado sobre o acampamento: no começo e no final. Na primeira vez Sidra faz a comparação entre o tempo nublado e o cobertor, e na última ela estabelece a uma nova analogia, dessa vez entre as nuvens e ela mesma, já que sua professora havia dito que as nuvens que chegaram ao acampamento estavam antes em território sírio e, de acordo com a menina, ela e as nuvens um dia retornarão para casa. As duas comparações (ambas de natureza temática) não seriam possíveis apenas com as imagens da câmera em realidade virtual mostradas no filme, assim como a visualidade das nuvens, característica do registro de imagens em movimento, não teria a mesma impressão de realidade apenas com a voz de Sidra.

Representar uma realidade do mundo histórico com realidade virtual, no entanto, não é garantia de que haverá uma automática sensação de “transportar o público”, já que a coerência narrativa depende de muitos outros fatores, os quais qualquer obra audiovisual de documentário também está sujeita. O fato de Sidra falar em inglês e não em árabe, por exemplo, é um fator que pode comprometer a coerência da realidade representada. Como

isso não é justificado na narrativa, pode incomodar os mais atentos por não parecer verossímil com a realidade do acampamento. Outro aspecto desta coerência é a teatralidade consequência do efeito câmera da qual tratou Xavier (2013): há grandes chances de que um microfone e uma câmera que capta todo o entorno alterem o comportamento natural dos envolvidos, e isso pode ter comprometido tanto a locução de Sidra quanto os ambientes exibidos em realidade virtual, já que os moradores do acampamento estavam cientes da captação.

Considerações finais

Foi revisado neste artigo o conceito de *realidade* a partir de dois eixos de compreensão: o da tecnologia de captação e geração de imagens conhecido como realidade virtual e o do gênero de produções audiovisuais de documentário. Com o objetivo de investigar quais possibilidades de significado a união destas duas modalidades audiovisuais podem atingir, selecionou-se o documentário em realidade virtual *Clouds Over Sidra* como objeto de análise.

Os resultados indicaram que enquanto nos documentários o termo *realidade* corresponde ao mundo histórico que será substrato para que o documentarista construa asserções e pontos de vista (sem necessariamente seguir um compromisso com a verdade), em realidade virtual a mesma palavra sugere um mundo simulado que será “vivido” por meio de dispositivos tecnológicos que emulam a experiência visual de exploração espacial.

A análise aponta para um conjunto de procedimentos discursivos reconhecidos como elementos característicos de obras de documentário – como voz *over* e textos escritos apresentando o cotidiano de uma comunidade – que não dependem das especificidades da realidade virtual para serem aplicados, mas que, junto com elas, compõem estratégias enunciativas interessantes. A principal contribuição desta tecnologia é a navegação individual pelos ambientes apresentados, que além da imersão sensorial, pode ter o efeito de construção de uma asserção própria para o espectador, já que o controle da orientação visual é cedido a ele.

A condução temática na voz amparada pela construção figurativa oferecida nas imagens de maneira virtualizada pelos autores e atualizada pelo público resultam em uma estratégia discursiva que aplica os elementos tradicionalmente utilizados e consolidados

nos documentários em uma modalidade de textualização audiovisual ainda em fase de amadurecimento no aspecto da linguagem. Essa estratégia não garante a coerência narrativa, mas pode ser usada como principal recurso para essa finalidade, explorando instigantes possibilidades na comunicação audiovisual.

Referências

BERTRAND, D. **Caminhos da semiótica literária**. Tradução: Grupo CASA. Bauru: EDUSC, 2003.

LUCENA, L. C. **Como fazer documentários: conceito, linguagem e prática de produção**. São Paulo: Summus editorial, 2012.

MACHADO, A. **O sujeito na tela**. São Paulo: Paulus, 2007.

MACHADO, A. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

MANOVICH, L. **The language of new media**. Massachusetts: The MIT Press, 2001.

METZ, C. **A Significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

MURRAY, J. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução de Elissa Daher e Marcelo Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural/UNESP, 2003.

NICHOLS, B. **Introdução ao documentário**. Trad. Mônica Saddy Martins. Campinas, SP: Papirus, 2005.

OLIVEIRA, B. J. Audiovisual interativo: linguagem, tecnologia e aspectos da mediação entre sujeitos e dispositivos. In: Laan Mendes de Barros; José Carlos Marques; Ana Silvia Médola. (Org.). *Produção de sentido na cultura midiaticizada*. 1ed. Belo Horizonte: Fafich/Selo PPGCOM/UFMG, 2020, p. 113-128.

PANOFSKY, E. Estilo e meio no filme. In: LIMA, Luiz Costa (Org.), **Teoria da cultura de massa**. Tradução: César Bloom. Rio de Janeiro: Saga, 1969.

RAMOS, F. P. **Mas afinal... o que é mesmo documentário?** São Paulo: SENAC, 2008.

XAVIER, I. O jogo de cena e as outras cenas. In: OHATA, Milton. **Eduardo Coutinho**. São Paulo: Cosac Naify, 2013. p. 604-627.