

# Narrativas Virtuais

## Virtual Narratives

### **Resumo:**

*Esta investigação tem como objectivo identificar as alterações que a realidade virtual está a provocar na forma de comunicarmos narrativas. Desde o surgimento de equipamentos imersivos de realidade virtual como o Oculus Rift que se têm vindo a desenvolver cada vez mais experiências de narrativas virtuais. Face a estes desenvolvimentos, a relação entre a realidade virtual e as narrativas deve ser analisada de duas perspectivas: de espectador e de participante. De ambas as perspectivas existem questões de interação e imersão a ter em conta devido aos seus impactos sociais.*

**Palavras-chave:** *Narrativas Visuais, Comunicação, Realidade Virtual, Oculus Rift, Media Imersivo*

### **Abstract:**

*This research aims to identify the changes virtual reality is making in the way we communicate narratives. Since the emergence of virtual reality immersive equipment, like the Oculus Rift, there has been an increase in the development of virtual narrative experiences. In the face of such developments, the relation between virtual reality and narratives must be analyzed from two perspectives: spectator and participant. From both perspectives, there are matters of interaction and immersion to be considered given its social impact.*

**Keywords:** *Visual Narratives, Communication, Virtual Reality, Oculus Rift, Immersive Media*

## **INTRODUÇÃO: NARRATIVA E REALIDADE VIRTUAL**

A narrativa “está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopéia, na história, na tragédia, no drama, na pintura, no cinema, (...)” – “está presente em todos os tempos e em todas as sociedades” (Barthes, 1975: 237). Surge com a própria história da humanidade e é sustentada pela linguagem, pela imagem, pelo gesto ou por uma combinação destes.

A narrativa é um processo de comunicação que pretende transmitir uma história e deverá conter em si uma noção temporal, espacial, a acção, uma ou mais personagens e uma perspectiva (narrador). Através da narrativa é possível que um determinado público imerja numa história, através de três factores relevantes: o tempo, o contexto e a participação.

Em termos narrativos, o tempo pode ser entendido de duas formas: o tempo da experiência real que acompanha a experiência narrativa ou a extensão temporal que integra a própria narrativa. Desta perspectiva, a imersão na narrativa ocorre quando o utilizador está tão focado no tempo da narrativa que perde noção do tempo da experiência real. É frequente alguém ter a experiência de gostar tanto de uma história, filme, série ou jogo que o tempo da sua experiência passa sem se dar por isso.

O contexto é o espaço ou mundo no qual decorre a história e tudo aquilo que inclui (por exemplo, condições políticas e sociais, indivíduos presentes, etc.). O efeito imersivo em termos

de contexto ocorre quando o utilizador se foca tanto no contexto da narrativa que se esquece momentaneamente do seu.

A participação diz respeito à comunicação ou processos de interacção entre o utilizador e a narrativa (ou o narrador). A participação tanto pode ser mental como física (ou ambas) e a interacção do utilizador pode ser necessária ou não ao desenrolar da narrativa (como por exemplo nos jogos de computador).

Com o desenvolvimento tecnológico, as formas de comunicar narrativas foram-se adaptando aos novos meios e formas de comunicar que foram surgindo.

O tempo, o contexto e a participação são também a base da realidade virtual – um multimedia imersivo que cria um ambiente interactivo em tempo real e simula “presença física” (participação) e “realidade” (contexto). Neste contexto, a participação ou interactividade traduz-se em mecanismos que permitem que o utilizador controle o acesso a um dispositivo electrónico, influencie os resultados desse acesso e altere o discurso de formas compreensíveis. A interacção é a forma de intervir numa representação e não a forma de a interpretar de modo diferente.

Desta forma, as narrativas construídas em espaços virtuais através de media electrónicos interactivos (como a Internet, os jogos virtuais, o cinema interactivo, entre outros) são narrativas virtuais.

## **1. REALIDADE VIRTUAL NO SÉCULO XX**

Desde meados do século XX, com o surgimento das primeiras experiências e estudos em realidade virtual, que a experiência das narrativas virtuais tem vindo a evoluir, adaptando-se aos constantes desenvolvimentos tecnológicos – e a tendência é a imersão total do participante na experiência narrativa.

Em 1962, o realizador Morton Heilig patenteou o primeiro sistema de realidade virtual, o *Sensorama*, uma das primeiras tecnologias multimedia imersivas e multissensoriais. O *Sensorama* era uma pequena cabine com um visor 3D, um assento vibratório e um produtor de odores. Este projecto teria sido idealizado como o “cinema do futuro”, mas o seu sucesso não chegou a adquirir tais intentos e Heilig não tinha meios para o financiar.

Em 1965, o informático Ivan Sutherland idealizou aquilo a que chamou de “*The Ultimate Display*”, uma sala na qual um computador poderia controlar toda a existência de matéria. Os seus avanços tecnológicos neste sentido deram origem ao “The Sword of Damocles” em 1968, o primeiro sistema HMD<sup>[1]</sup> de realidade virtual e aumentada.

No fim dos anos 1960, o artista e programador Myron Krueger começou o tipo de experiência a que chamou de “realidade artificial”, uma abordagem no sentido de revolucionar

a interação homem-máquina. Nas suas experiências, o utilizador fazia uso de dispositivos de captação de imagem e detectores de movimento para interagir com um espaço virtual (como um labirinto) ou com outros participantes, como na experiência VIDEOPLACE<sup>[2]</sup>.

No início dos anos 1990, a ascensão da indústria dos jogos electrónicos impulsionou as investigações sobre realidade virtual e começou a surgir mais material sobre o tema, como livros, revistas, boletins, e outros. Entre estes, destaca-se em 1992, o primeiro jornal sobre teleoperação e ambientes virtuais – *Presence* – que foi publicado pelo MIT (*Massachusetts Institute of Technology*). Com esta nova vaga de interesse pela realidade virtual, os jogos arcade voltaram a tornar-se populares, devido sobretudo à empresa *W Industries* (depois conhecida como *Virtuality Group*) que criou uma série de máquinas de jogos de realidade virtual com o nome *Virtuality* – que incluíam sistemas HMD e controladores (*joysticks*).

Até meio dos anos 1990, surgiram mais sistemas HDM criados por outras empresas e o conceito de realidade virtual começou a popularizar-se na cultura, mas tornou-se claro que a indústria dos jogos electrónicos ainda não estava preparada para a sua implementação (sobretudo a nível de qualidade técnica e gráfica) e, com o *boom* da Internet, a realidade virtual voltou perder popularidade.

## 2. OCULUS RIFT E O REGRESSO DA REALIDADE VIRTUAL



**Figura 1.** BagoGames, *Oculus issues a retort to claims made by ZeniMax*, 2014. Fonte: <https://flic.kr/p/nffhCr>

Em 2011, aos 18 anos de idade, Palmer Luckey tinha desenvolvido o seu primeiro protótipo de um dispositivo HMD, pouco tempo depois fundou a empresa Oculus VR e criou uma campanha Kickstarter. Em 2014, a sua empresa foi comprada pelo Facebook e agora,

dentro de dois meses (em Março de 2016), a versão final do Oculus Rift estará à venda e acessível ao público em geral, marcando uma nova era da realidade virtual.

Os protótipos de sistemas HMD, como os da Oculus VR entre outros, têm sido muito utilizados na comunicação de narrativas virtuais, sobretudo através da indústria dos jogos electrónicos, mas a sua utilização e funcionalidades começam agora a ser adaptadas a outras indústrias como a do cinema e a das redes sociais.

Cinquenta anos depois da invenção do *Sensorama*, a convergência entre a realidade virtual e o cinema deixou de ser uma realidade distante. Para além dos seus avanços na aplicação de jogos electrónicos em realidade virtual, a Oculus VR integra também uma equipa dedicada à produção de filmes de realidade virtual – a Story Studio. Estes filmes podem ser vistos através do Oculus Rift e proporcionam uma experiência cinematográfica muito mais pessoal e imersiva. Além da Oculus VR, o cinema 4D também começa a ganhar cada vez mais notoriedade e a estar disponível em mais salas de cinema por todo o mundo. A tecnologia do cinema 4D permite uma experiência muito mais imersiva através do aumento de efeitos no ambiente (movimento dos assentos, vento, chuva, nevoeiro, luzes e odores) coordenados com o contexto da narrativa.

Neste momento, a comunicação das narrativas parece estar a evoluir em direcção ao conceito de cinema no Admirável Mundo Novo, de Aldous Huxley, onde a experiência cinematográfica apela a todos os sentidos humanos (visão, audição, olfacto, tacto, o paladar) – a visão, a audição e o olfacto já estão presentes, faltam a sensação do tacto e o paladar.

Evgeny Morozov apresenta-nos a sua perspectiva utópica do cinema na sua obra *To Save Everything, Click Here*:

*Hollywood is alive and kicking; now that everyone wears smart glasses, a movie can have an infinite number of alternative endings, depending on viewers' mood at a given moment as they watch. Professional critics are gone, having been replaced first by "crowds," then by algorithms, and finally by customized algorithmic reviews – the only way to match films with customized alternative endings. (Morozov, 2013: 4).*

No âmbito das redes sociais, em 2014 o Facebook comprou a empresa Oculus VR e pretende criar o primeiro jogo MMO (*Massively Multiplayer Online*) para um bilião de pessoas interagirem num metaverso<sup>[3]</sup>. O objectivo é superar quaisquer obstáculos espaço-temporais que existam à comunicação entre dois ou mais indivíduos através da realidade virtual, simulando presença física num ambiente virtual simulado.

## CONCLUSÃO

A tendência da virtualização da narrativa ainda está em crescimento, assim como as tecnologias que a suportam, e o grande objectivo parece ser a imersão total do espectador tornando-o também uma parte (activa ou passiva) da história. De uma forma geral, apesar da existência de salas de cinema 4D, a realidade virtual tende a tornar a experiência de narrativas virtuais mais individual e isolada. Quando a transmissão de narrativas apela a mais sentidos e nos imerge totalmente numa história, passamos a viver o contexto da narrativa e afastamo-nos do nosso próprio contexto e daqueles que nos rodeiam – ainda que temporariamente.

## REFERÊNCIAS:

- André, M. (2016). *4DX vai chegar aos Cinemas NOS para sentires os filmes como nunca sentiste*. Shifter. Acedido em Janeiro 11, 2016, em <http://shifter.pt/2016/01/4dx-vai-chegar-aos-cinemas-nos-para-sentires-os-filmes-como-nunca-sentiste/>
- Barthes, R. (1975). An introduction to the structural analysis of narrative. *New literary history*, 237-272. Acedido em Janeiro 11, 2016, em [http://www.uv.es/fores/Barthes\\_Structural\\_Narrative.pdf](http://www.uv.es/fores/Barthes_Structural_Narrative.pdf)
- Bishop, B. (2015). *I just saw the first movie from Oculus, and it is the future*. The Verge. Acedido em Janeiro 11, 2016, em <http://www.theverge.com/2015/1/26/7919177/oculus-lost-virtual-reality-film-sundance>
- Brooks, K. (2003). *There is Nothing Virtual About Immersion: Narrative Immersion for VR and Other Interfaces*. Acedido em Janeiro 11, 2016, em <http://alumni.media.mit.edu/~brooks/storybiz/immersiveNotVirtual.pdf>
- Krueger, M. (1977) Responsive Environments. In N. Wardrip-Fruin & N. Monfort (Eds.). (2003). *The New Media Reader*, 377-390. Cambridge; Massachusetts: MIT Press.
- Morozov, E. (2013). Introduction. *To Save Everything, Click Here*. Nova Iorque: PublicAffairs.
- Truran, C. (2003). *Virtual narratives : a study of relationships between narrative and interactive media, with special reference to interactive television*. Bristol: University of Bristol, 2003. Tese de Mestrado. Acedido em Janeiro 11, 2016, em <http://research-information.bristol.ac.uk/files/34498938/402364.pdf>
- The Verge. (2014). *The Rise and Fall and Rise of Virtual Reality*. Acedido em Janeiro 11, 2016, em <http://www.theverge.com/a/virtual-reality>
- *narrativa* in Dicionário da Língua Portuguesa com Acordo Ortográfico [em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2016. Acedido em Janeiro 11, 2016, em Internet: <http://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/narrativa>
- *realidade virtual* in Língua Portuguesa com Acordo Ortográfico [em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2016. Acedido em Janeiro 11, 2016, em [http://www.infopedia.pt/\\$realidade-virtual](http://www.infopedia.pt/$realidade-virtual)

## NOTAS:

<sup>[1]</sup> HMD ou *Head-Mounted Display* é um dispositivo com um visor, monocular ou binocular, usado na cabeça ou como parte de um capacete.

<sup>[2]</sup> VIDEOPLACE é um sistema criado por Myron Krueger através do qual dois ou mais indivíduos em espaços diferentes interagem entre si por meio de câmeras e a projecção das suas imagens em simultâneo num ecrã.

<sup>[3]</sup> Metaverso é um espaço virtual colectivo e partilhado que tenta de alguma forma replicar a realidade através de dispositivos electrónicos.