

Sob o risco da realidade virtual: uma análise do documentário *Step to the Line*

Under the risk of virtual reality: an analysis of the documentary *Step to the Line*

Jamer Guterres de Mello

Docente no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi, doutor em Comunicação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, com estágio doutoral na Universitat Autònoma de Barcelona e pós-doutorado pela Universidade Anhembi Morumbi. Universidade Anhembi Morumbi, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, São Paulo (SP), Brasil.

Marcella Ferrari Boscolo

Mestra em Comunicação pela Universidade Anhembi Morumbi, bacharel em jornalismo pela Universidade Nove de Julho. Universidade Anhembi Morumbi, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, São Paulo (SP), Brasil.

Introdução

O cineasta mexicano Alejandro González Iñárritu, ao receber o Oscar de realização especial pela experiência *Carne y Arena*, em 2017, deu a seguinte declaração em seu discurso durante a cerimônia: “pessoalmente, não estou interessado em tecnologia para reinventar ou fugir da realidade; estou interessado na tecnologia como ferramenta para abraçar a realidade, submergir no imenso oceano e descobrir, transformar, apreciar sua beleza e grande mistério” (OSCARS, 2017). Naquela ocasião, a obra foi

<https://doi.org/10.46391/ALCEU.v22.ed47.2022.300>

ALCEU (Rio de Janeiro, online), V. 22, Nº 47, p.66-81, mai./ago. 2022

apresentada em uma instalação física que buscava recriar as condições críticas das passagens sobre imigração clandestina tratadas no filme em 360 graus, sincronizando os estímulos ambientais aos da realidade virtual no público imerso na narrativa.

Desde o lançamento dos *Oculus Rift*¹, em 2014, observamos um movimento de retomada mercadológica por parte dos gigantes da tecnologia e do entretenimento na realidade virtual, seja no desenvolvimento de novos *gadgets* para o meio ou na criação de *games* e filmes premiados em importantes festivais, reacendendo a discussão sobre o futuro da experiência fílmica em tempos de consumo multitela em *smartphones*. Tal viabilidade tecnológica da imersão multissensorial individual em cenários panópticos de alta resolução abriu portas para a criação de novas linguagens para o cinema contemporâneo, cuja gramática começou a ser repensada a partir das novas possibilidades estéticas e de interação proporcionadas pelo meio.

Nesse sentido, pretendemos neste trabalho estimular uma discussão sobre os efeitos da ruptura do tradicional quadro monocular do cinema em termos de linguagem inspirada pela realidade virtual, analisando o filme *Step to the Line* (Ricardo Laganaro, 2017). Por meio de estímulos multissensoriais simultâneos gerados pelo computador, o cinema pode alcançar outros patamares de experiência e, no caso do documentário, elevar o risco do real (COMOLLI, 2008) no ambiente virtual.

Realidade virtual como meio de comunicação

A dimensão da nossa perspectiva subjetiva sobre o mundo compreende nosso repertório tecnocultural em constante desenvolvimento. A linguagem, por exemplo, afeta consideravelmente a maneira como enxergamos e entendemos o mundo. Estudos recentes mostram que as civilizações antigas não reconheciam a cor azul (DEUTSCHER, 2010), enquanto os indígenas não perceberam as caravelas no horizonte prestes a invadir suas terras (PELLINI, 2009).

Com a realidade virtual não é diferente. A expressão que, à primeira vista, parece uma violência semântica voltada à promoção de experiências ilusórias é, para quem a estuda, o fio condutor da compreensão do fenômeno mercadológico recente desse meio de comunicação.

¹ Equipamento de realidade virtual para jogos eletrônicos, desenvolvido e fabricado pela empresa Oculus VR.

Isso acontece porque, embora o nosso entendimento sobre a realidade virtual esteja associado à definição de “uma imersão dos canais sensórios humanos em uma experiência vívida gerada pelo computador” (BIOCCA; LEVY, 1995, p.17), sob o ponto de vista comunicacional, esse conceito se volta para a experiência humana, abrindo caminhos, portanto, para um importante debate sobre os vestígios da realidade virtual na experiência imersiva do cinema.

Para Pierre Lévy (1996), a oposição fácil e enganosa entre real e virtual ocorre porque o primeiro é associado à efetuação material, enquanto o segundo, à ilusão. Como explica o autor, “o virtual é o que existe em potência, não em ato (...) não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes” (LÉVY, 1996, p. 15). Para além dos aparatos tecnológicos, a capacidade de imaginar narrativas, criar hipóteses e validá-las é uma das ferramentas mais poderosas do ser humano em sua trajetória evolutiva, diferenciando-o das demais espécies no planeta.

Um dos primeiros estudiosos da comunicação a dissociar a realidade virtual da materialidade do aparato tecnológico foi Jonathan Steuer (1995), para quem a chave para defini-la em termos de experiência humana, em vez de *gadgets*, é entender a noção de telepresença. O autor conceitua a telepresença como a percepção mediada de um ambiente, característica compartilhada por todos os meios de comunicação em maior ou menor grau, compreendendo assim o *locus* da realidade virtual como a percepção individual (STEUER, 1995). Steuer estabelece que o senso de telepresença depende de duas variáveis: (1) a vivacidade, que resulta de estímulos simultâneos de qualidade sobre os cinco sistemas sensórios (háptico, visual, auditivo, olfativo-gustativo e de orientação); e (2) a interatividade, relativa à viabilização de respostas dos usuários em tempo real, além da possibilidade de uma variedade de ações e o mapeamento das atividades humanas no ambiente mediado (STEUER, 1995).

Ou seja, quanto maior o controle dos sentidos e a habilidade de interação, maior será o grau de telepresença do usuário. Tal perspectiva nos remete a Marshall McLuhan (1964), para quem o corpo é o primeiro meio de comunicação, e os hiperestímulos físicos e sociais por ele recebidos são os responsáveis pela invenção de todos os outros meios.

Qualquer invenção ou tecnologia é uma extensão ou autoamputação de nosso corpo, e essa extensão exige novas relações e equilíbrios entre os demais órgãos e extensões do corpo (...) Como extensão e acelerador da vida sensória, todo meio afeta de um golpe o campo total dos sentidos (...) (MCLUHAN 1964, p. 63).

No sentido de entorpecimento proposto por McLuhan, Pierre Lévy reflete sobre a virtualização como êxodo, um desprendimento do aqui, agora. “A imaginação, a memória, o conhecimento e a religião são vetores de virtualização que nos fizeram abandonar a presença muito antes da informatização e das redes” (LÉVY, 1996, p. 20). O filósofo explica ainda que cada máquina tecnossocial acrescenta um novo espaço-tempo na sociedade, fazendo do homem pós-moderno um novo tipo de nômade: “saltamos de uma rede a outra, de um sistema de proximidade ao seguinte. Os espaços se metamorfoseiam e se bifurcam aos nossos pés, forçando-nos à heterogênesse” (LÉVY, 1996, p. 23).

Ou seja, tal qual McLuhan, Lévy ressalta que o homem depende cada vez mais de estímulos externos; contudo, discorda do primeiro ao destacar que a virtualização vai além da perspectiva da amputação dos corpos, constituindo-se como uma etapa evolutiva da sustentação da nossa espécie. “Mais do que uma extensão do corpo, uma ferramenta é a virtualização da ação” (LÉVY, 1996, p. 75).

Lev Manovich (2005) sintetiza o duo novas mídias e cibercultura da seguinte forma: o primeiro concentra-se no âmbito cultural e na computação, o segundo no social e na rede. Nesse sentido, Lucia Santaella (2004) analisa como o ciberespaço lapidou o perfil de leitura dos seus integrantes, também chamados pela autora de *homo ciber*, os leitores imersivos, abrindo terreno para a expansão das interações com a interface digital.

O leitor imersivo é identificado pela interatividade que horizontalizou os conceitos tradicionais de emissão – recepção dos processos comunicativos, em razão da constante troca de informações no ciberespaço. Transformações sensórias, perceptivas e cognitivas foram necessárias para acompanhar o trânsito informativo à velocidade da luz; as reações motoras, perceptíveis e mentais também se fazem acompanhar por uma mudança de ritmo que é visível na agilidade dos movimentos multidirecionais, ziguezagueantes, na horizontal, vertical e diagonal com que o olhar do infonauta varre ininterruptamente a tela, na movimentação multiativa do ponteiro do mouse e na velocidade com que a navegação é executada. Não há mais tempo para contemplação; o automatismo cerebral é substituído pela mente distribuída, capaz de realizar simultaneamente um grande número de ações (SANTAELLA. 2004, p. 182).

Esse território alicerçado na virtualidade vem sendo explorado pela sociedade como um suporte ao mundo concreto, ao potencializar suas possibilidades de comunicação, sociabilidade e organização para, assim, facilitar seu deslocamento de espaço, tempo e alcance no cotidiano, em estímulo à troca de

informações e apreensão de conhecimento em tempo real de qualquer parte do mundo, rompendo com fronteiras geográficas e institucionais no mais alto grau de vivências *cíbridas*, termo cunhado por Peter Anders (SANTAELLA, 2004), que compreende o ciberespaço como extensão da nossa consciência.

O cinema documental sob o risco da realidade virtual

Em seu célebre ensaio *Sob o risco do real*, Jean-Louis Comolli (2008) defende a não roteirização do documentário como sua base fundante de constituição na fricção dos corpos que filmam e dos que são filmados com o mundo, num movimento contrário à standardização das relações sociais intersubjetivas que implicam desenvolver a inscrição cinematográfica submetida à imprevisibilidade do real, isto é, sem se deixar render aos discursos hegemônicos no fazer fílmico.

Esse apontamento vai ao encontro das viradas subjetivas do documentário, desde a década de 1990 até os dias atuais, que rompem com o olhar sociologizante e estereotipado nesse domínio audiovisual em direção à valorização das narrativas micropolíticas de reivindicação de igualdade social que “enfocam a tendência de representar a ‘história de baixo pra cima’ – do ponto de vista dos marginalizados e expropriados – de maneira ainda mais nítida” (NICHOLS, 2005, p. 192).

Acreditamos que a dimensão panóptica² da realidade virtual no cinema, que beira a onisciência da cena ao contemplá-la em 360 graus, potencializa o risco apontado por Comolli de inscrição da realidade ao aumentar a tensão do público entre a dialética da crença e da dúvida sobre a narrativa e o referente. É possível afirmar que isso ocorre sob influência das características de vivacidade e interatividade descritas por Steuer (1995), aumentando as fissuras nos discursos hegemônicos pela sensação de telepresença e possibilidades de agência que a limitação de controle do foco do espectador em determinado ponto da narrativa acaba permitindo.

² O dispositivo panóptico, conforme projetado por Jeremy Bentham (2019), é uma estrutura arquitetônica pensada para desempenhar uma vigilância com absoluta eficiência. É a partir deste mecanismo que Michel Foucault descreve a sociedade disciplinar em sua arquitetura fundamental. O panóptico de Bentham é, então, uma estrutura física que permite a total visibilidade dos corpos em um sistema carcerário (FOUCAULT, 2006, 2015). Trata-se, geralmente, de uma torre que possibilita uma visão de 360 graus no interior do espaço de uma prisão, mas também funciona em uma escola, em um hospital ou em outras instituições disciplinares. É justamente a visão privilegiada do vigia, no centro desse dispositivo, que permite pensarmos a realidade virtual como um dispositivo panóptico, ou melhor, como um tipo de tecnologia audiovisual que permite explorar cenários panópticos. Bentham, ao comentar as características do dispositivo panóptico, afirmava que uma das vantagens fundamentais de seu projeto era “a aparente onipresença do inspetor [...], combinada com a extrema facilidade de sua real presença” (BENTHAM, 2019, p. 31), uma das características observáveis também nos aparatos de realidade virtual.

Características tradicionais da linguagem cinematográfica se perdem na convergência da sétima arte com a realidade virtual, como os diferentes recortes de plano, a multiplicidade de câmeras registrando diversos pontos focais da mesma cena e a diminuição do controle do cineasta acerca da percepção do público sobre o assunto. Ao mesmo tempo, nota-se a prevalência da desenvoltura da ação em torno da câmera 360 graus, que permanece estática na maioria das vezes para evitar a sensação de vertigem no usuário, salvo em casos pontuais como o sobre que discorreremos na análise a seguir.

Em termos técnicos, a aceitação comercial dos aparatos de realidade virtual também compõe uma barreira sobre o controle da qualidade da experiência do público com esse tipo de narrativa cinematográfica. Ainda que possamos assistir à maioria dos filmes em plataformas bidimensionais como o YouTube acessando sua dimensão esférica com as setas direcionais do teclado ou com o mouse, a experiência de imersão fica bastante comprometida ao contarmos a narrativa no espaço virtual emoldurada pela tela do computador ou do *smartphone*.

Outra limitação são os *headsets* mais baratos, como o *Google Cardboard*, que só permitem três graus de liberdade (*three degrees of freedom*) ao usuário imerso na cena, por não assimilarem no meio virtual as variações de movimentação corpórea nos eixos x, y e z, o que, junto do campo de visão precário dos *gadgets*, causa desconforto no uso estendido e prejudica sua sensação de telepresença, uma hipótese para a proliferação de curtas nativos para o formato em detrimento aos longas-metragens.

Vá para a linha – sobre lugar de fala e empatia

Com 11min43s de duração, o curta *Step to the Line* (Vá para a linha, em uma tradução livre), de 2017, propõe uma experiência sobre lugar de fala ao público ao encarcerá-lo junto do seu protagonista em uma prisão de segurança máxima na Califórnia, nos Estados Unidos, às vésperas da sua formatura no curso de empreendedorismo da Defy Ventures, uma ONG que capacita pessoas encarceradas a se tornarem empreendedoras após o cumprimento da sentença prisional.

Dirigido pelo cineasta brasileiro Ricardo Laganaro e produzido pela O2 em parceria com a Oculus, empresa do grupo Facebook, o filme apresenta um recorte do sistema prisional norte-americano, que possui a maior taxa de encarceramento do mundo, segundo o Monitor da Violência do G1 (VELASCO; REIS, 2019), problematizado a partir da perspectiva individual do prisioneiro Trebian Ward, que nos conduz para dentro da prisão.

Filmado com a câmera Nokia OZO, que permitia uma autonomia de gravação de cerca de uma hora, esse curta se vale de sequências de depoimentos filmados em cena, com a característica de não haver *feedback* visual imediato, um risco do fazer documental potencializado pela escolha de esconder a equipe do campo de filmagem, sobre a qual Laganaro discorre:

Na época, havia um problema muito complicado: as câmeras que existiam até então eram *rigs* de [câmeras] GoPros montados em impressoras 3D que não te permitiam *takes* muito longos. Para documentários, isso era um desespero, pois você não consegue achar uma cena forte nessas condições. Aí, encontramos a câmera Nokia OZO, que já foi descontinuada, com a qual conseguíamos ficar uma hora filmando sem parar. Com isso, organizei a filmagem para ser mais documental e naturalista. Nosso esquema era (1) ver as atividades; (2) escolher o ponto de vista da câmera; e (3) eu ficava com um ponto no ouvido ouvindo o som geral captado pelo microfone ambiente e o microfone lapela que captava a voz do Trebian. Eu ia ouvindo o que estava acontecendo, com a equipe toda escondida, misturada no set, e pedia por rádio para gravar quando percebia que algo bom estava acontecendo. Filmar assim é muito diferente por estarmos longe da ação. Em alguns casos, como na dinâmica da linha que dá nome ao filme, separando voluntários dos presos, a gente colocou a câmera um pouco mais alta e eu fiquei embaixo dela sem aparecer no quadro. É muito complexo pensar o tempo inteiro que não se pode estar em quadro. Mas, de certa forma, os desafios, tirando essas tecnicidades, são os mesmos de um documentário, estar com a câmera ligada na hora certa, quando está acontecendo algo que fará o filme ganhar força (LAGANARO, 2022).

Sobre esse aspecto, é importante pontuar que, apesar de as imagens esféricas do cinema de realidade virtual evocarem o modelo panóptico em 360 graus que, à primeira vista, extrapola a fronteira entre campo e extracampo em cena, nota-se, em *Step to the Line*, assim como em documentários contemporâneos como *Clouds Over Sidra* (Chris Milk, 2015) e *Fogo na floresta* (Tadeu Jungle, 2016), uma resistência dos diretores em tornarem os bastidores visíveis, nos moldes da linguagem do cinema tradicional. Por esse motivo, não é possível visualizar a equipe de filmagem em ação durante quase todo o filme, salvo em uma cena que comentaremos a seguir. O mesmo acontece com o equipamento audiovisual, que também aparece pontualmente denunciando o apego dos seus realizadores aos parâmetros da suspensão de descrença e da transparência no fazer documental, noções anteriores às novas oportunidades de inscrição no real que a realidade virtual oferece ao cinema.

Aqui, cabe-nos fazer uma provocação: ainda é necessário seguir invisibilizando tais elementos característicos da quarta parede no cinema de realidade virtual? Não seria a decisão de assumir os bastidores um meio de sustentar nossa suspensão de descrença acerca da veracidade da narrativa, acrescentando-lhe dimensões reflexivas e performáticas (NICHOLS, 2005) no desenrolar do roteiro, cientes da sensação de onisciência oportunizada pela realidade virtual?

Ainda que tenhamos tal registro do fazer fílmico apagado na pós-produção, também é possível encontrar fragmentos dessa edição nas cenas denunciadas na costura das lentes da câmera 360 graus na montagem, evidenciadas nas fissuras do paralaxe que nos lembram de que, embora a narrativa seja vívida e interativa o suficiente para potencializar nossa percepção de telepresença, o que apreendemos sensorialmente não corresponde à espacialidade total do meio físico, distinguindo-o do ambiente virtual por meio dessas fissuras.

Acreditamos que a decisão de apagar esses elementos na pós-produção tenha motivado o diretor a utilizar a voz do protagonista em *off* no início e no final do filme, outro estímulo de distinção entre o que apreendemos na narrativa e o modo como interagimos presencialmente com as pessoas no meio concreto, o que chama a nossa atenção para a característica representacional da narrativa, concentrando as cenas de voz *on screen* apenas na sequência da dinâmica em que o arco do filme se desenvolve.

Sobre essa decisão artística, Laganaro comenta que:

No geral, preferimos estar ausentes no documentário. Acho que a história já era tão forte, tão poderosa, que não fazia sentido o diretor e a equipe fazerem parte. A exceção foi a cena do *travelling*, que ficou tão legal. É o primeiro impacto dos voluntários que passam pela revista, um monte de portões e sentem medo ao entrar numa cadeia pela primeira vez, mas quando vão encontrar os presidiários no ginásio, são recebidos nesse *túnel do amor*, que é como eles chamam lá. Pensamos que precisávamos trazer isso para o filme, era um momento tão festivo, tão bonito que tudo bem aparecer o fotógrafo no quadro. De resto, achamos que a equipe no quadro só iria distrair, fazer as pessoas perceberem a produção e não focarem na história (LAGANARO, 2022).

No início do filme, há uma legenda de contexto sobre a missão da ONG de capacitar profissionalmente pessoas com passagem pelo sistema prisional estadunidense, explicando ainda que, ao final de cada curso, os voluntários do programa se encontram com os graduandos para a cerimônia de formatura. Em seguida, temos o primeiro contato com o protagonista por meio de sua voz, concatenada com sons bruscos de fechamento de portões à medida que as cenas de cobertura se alternam. Tais elementos nos conduzem da área externa ao interior do complexo prisional em que ele se encontra, em um ritmo que instiga a sensação de clausura, até chegar em sua pequena cela, uma estratégia de montagem que faz do plano panóptico inerente ao cinema em realidade virtual o próprio dispositivo do filme.

“Eu não acredito em segundas chances. Eu acredito em responsabilidade. Eu acredito em justiça. Como é viver com todo mundo sabendo o maior erro que você já cometeu?” (STEP, 2017), ouvimos

Trebian dizer em *off*. Ainda que a resolução em 4K, o som *surround* e a dimensão esférica do campo de visão potencializem nossa percepção de telepresença, ao olharmos para baixo, não vemos nosso corpo, o que nos causa a estranha condição de *invisibilidade interativa*, na medida em que, mesmo invisíveis, interagimos com os atores sociais em cena, provavelmente uma recomendação do diretor no momento da filmagem.

Quando finalmente o protagonista se revela, encarando a câmera – ou o centro do panóptico – de pé em um plano análogo ao *plongée* de dentro da sua cela, por estarmos virtualmente inseridos em seu espaço pessoal, temos a sensação de encará-lo diretamente nos olhos. Este é o primeiro momento do filme em que a dita condição de invisibilidade é posta em xeque. Nas lentes dos seus óculos, vemos um leve reflexo do aparato de filmagem apagado na pós-produção.

Sobre a escolha de Trebian para o papel de protagonista do documentário, Laganaro conta que:

Sabíamos que precisávamos de um personagem para conduzir o público pela história, mas não pudemos entrar no presídio antes para conversar com o personagem. Então, escrevemos um roteiro com um personagem genérico, sabendo os pontos em comum entre eles: terem feito algo, estarem presos, tentarem se redimir e terem uma segunda chance. Ou, talvez, até uma primeira, pois há muitos que nunca tiveram uma chance. E aí, tivemos um primeiro dia num presídio. Foram dois presídios diferentes. Em um, ficamos três diárias; no outro, duas. Nesse primeiro, das três diárias, pensamos que teríamos mais chances de encontrar alguém. No primeiro dia, haveria atividades que iríamos filmar, quando chegassem os voluntários, mas um dia antes [sabíamos que] haveria ensaios. Pensamos que era no ensaio que ouviríamos o máximo de histórias possíveis e poderíamos escolher alguém legal. Fomos ver as apresentações dos projetos que [os presidiários] desenvolviam porque o programa de reabilitação era um MBA em negócios, não era nem um *elevator pitch*, era um pouco mais, um espaço de três a cinco minutos para vender a própria ideia. E já dava para ver quem falava bem, quem não – quem tinha carisma, quem não. Daí a gente viu o Trebian cantando, pois havia um show de talentos, e todos os presentes começaram a chorar ao ouvi-lo cantar. Ao perceber isso, vi que ele tinha uma força muito grande, fui falar com ele e a gente amou, porque ele é muito eloquente, tem uma voz grave, parecida com o Morgan Freeman e, além de tudo, tinha uma história interessante. Porém, ainda não sabíamos todos os detalhes da história dele. Tínhamos gostado da pessoa e sabíamos que havia uma força ali. Seu relato sobre ter sido abusado na infância, os efeitos cascata dos seus atos – que culminaram na morte do filho durante seu período na prisão – nos foram revelados na hora da gravação, com ele falando para a voluntária, e eu ouvindo no fone ali na hora e dizendo “meu Deus do céu, que coisa” (LAGANARO, 2022).

Assim, ao risco de encontrar uma boa história em um lugar altamente restrito como um presídio de segurança máxima, somam-se os riscos de fazer cinema para um novo meio como a realidade virtual. Tal testemunho do diretor acerca da imprevisibilidade da história que conduziria o filme potencializa os riscos até aqui enunciados nas dimensões tecnológica e de linguagem, uma vez que as limitações do equipamento, já descritas, e a inviabilização de recursos convencionais do cinema no modelo panóptico da

cena em 360 graus, não só condicionam a experiência do fazer documental, mas a própria experiência em si ficou em aberto até o final da filmagem. Como aponta Comolli:

As condições da experiência fazem parte da experiência. Ao abrir-se àquilo que ameaça sua própria possibilidade (o real que ameaça a cena), o cinema documental possibilita ao mesmo tempo uma modificação da representação (...). Os filmes documentários não são apenas 'abertos para o mundo': eles são atravessados, furados, transportados pelo mundo. Eles se entregam àquilo que é mais forte, que os ultrapassa e, concomitantemente, os funda (COMOLLI, 2008, p. 169-70).

Ao encontro individual com o protagonista, se sucede a ampliação da narrativa para as interações entre dois grupos de prisioneiros graduandos e os voluntários da ONG, que acontecem em ambientes diferentes, mas são concatenadas na trama por meio da montagem, unificando-as do ponto de vista narrativo.

Assim, saímos da cela de Trebian para adentrarmos a área de convivência da prisão com os outros voluntários enquanto somos saudados pelos homens encarcerados na única tomada do filme gravada em movimento, breve, em uma só direção. Quem desvia o foco da ação da cena, norteadas pelas saudações dos presidiários, e se vira para trás tem a única chance de ver alguém da equipe trabalhando. Neste caso, trata-se do cinegrafista empurrando o carrinho que transporta a câmera em cena, um detalhe que, embora não seja o foco da ação, remonta a um breve *easter egg*³ da produção fílmica.

Na cena seguinte, há uma dinâmica em grupo, em que a mediadora da ONG promove o entrosamento entre voluntários e prisioneiros, separando-os por uma linha para a qual todos são convidados a se dirigirem à medida que responderem sim para as perguntas elaboradas por ela. Aqui, a linha que os separa fisicamente na atividade é metáfora da condição de liberdade, uma construção social de privação do ir e vir do homem, agenciada por fatores socioeconômicos que serão trazidos à tona na atividade. Há três elementos primários de distinção entre os dois grupos: o primeiro é a variedade das vestimentas dos voluntários versus o uniforme monocromático dos prisioneiros. O segundo é a cor da pele, pois, assim como Trebian, quase todos os detentos são negros, enquanto os voluntários são brancos. Por fim, há algumas mulheres do lado dos voluntários, o que também facilita nossa leitura sobre as diferentes nuances do lugar de fala durante a atividade.

³ Em inglês é utilizada a expressão informal *easter egg* (ovo de Páscoa, em tradução livre) para denominar elementos escondidos nos roteiros.

Como nessa cena a câmera se afasta do protagonista para ficar estática em cima da *linha de fronteira*, somos convidados a observar como ambos os grupos respondem à dinâmica, ficando a nosso cargo a decisão de pender para um dos lados conforme nos envolvemos na narrativa. Para começar a atividade, a mediadora pede para que todos que gostam de *hip-hop* deem um passo em direção à linha, ao que praticamente todos respondem positivamente e se aproximam. A partir daí, se seguem perguntas sobre preconceito racial, violência social e oportunidades educacionais, havendo um distanciamento majoritário dos dois grupos entre curtos momentos de silêncio que desnaturalizam a leitura macropolítica sobre pessoas encarceradas, que historicamente invisibiliza a negligência do estado na garantia dos direitos humanos para todos os estratos sociais, apoiando-se na recriminação moral das escolhas individuais desse contingente, independentemente das circunstâncias em que os crimes são cometidos.

Chama a atenção o fato de, na pergunta sobre violência doméstica durante a infância, uma maioria de mulheres ter se aproximado da linha, encontrando praticamente todo o contingente de homens encarcerados na *zona de fronteira*, uma dimensão secundária sobre condição de gênero que o filme brevemente oportuniza. Outra pergunta intrigante da mediadora é sobre quais dos presentes já foram presos, respondida afirmativamente por apenas uma pequena parcela dos voluntários, que se aproximaram da linha. Em seguida, é feita a pergunta sobre quem já teve atitudes que acarretam prisão, mas não foi pego, à qual todos da dinâmica respondem positivamente dando um passo adiante, apertando as mãos em uníssono pela primeira vez no filme.

Voltamos a ouvir o protagonista na segunda parte da dinâmica, desta vez *on screen*, e formando um trio, composto por mais um homem encarcerado e um voluntário, quando ele fala sobre duas passagens difíceis da sua vida marcadas pela violência. Nessa cena, o posicionamento da câmera e a sobreposição da voz de Trebian às de seus colegas desenvolvendo a atividade no salão nos coloca como um quarto ouvinte. A segunda experiência compartilhada, a perda de seu filho mais novo, leva a voluntária às lágrimas, e, pela primeira vez, presenciamos uma troca de afeto entre ele e o trio, quando seguram sua mão enquanto ele termina o relato.

O discurso do protagonista no início do filme é retomado do ponto em que ele discorre sobre marcas permanentes da prisão nas vidas das pessoas encarceradas, continuando para a reflexão de que nem todas elas precisam ser negativas, destacando o sentimento de empatia. Nesse momento, retornamos à cela de Trebian, na continuidade da cena em que ele nos encara. Ao virarmos a cabeça para

a esquerda, enxergamos uma parte da câmera refletida no espelho da cela, outro *easter egg* que nos lembra da transparência, do dispositivo do filme e do nosso lugar de fala do lado de fora da prisão, análogo ao da equipe de filmagem.

A cena seguinte o mostra saindo para o pátio enquanto escutamos sua voz em *off* afirmando que nunca pensou no que acontece com a vida de quem cumpre sua pena e volta a viver em sociedade. A partir daí, diversos atores sociais do filme, presidiários e voluntários, se fixam no norte da câmera e a encaram enquanto o protagonista segue percorrendo sobre a diferença que boas oportunidades fazem nas vidas das pessoas no sistema de privilégios que constitui nossa sociedade.

A única cena dos presidiários na área externa da prisão acontece no dia da graduação: todos já vestidos com as becas para receberem os diplomas e a bonificação da ONG, numa sequência que intercala as formaturas dos dois grupos e nos posiciona junto dos presidiários novamente enquanto eles participam da cerimônia. Vemos Trebian pela última vez posando para a foto com a mediadora da ONG enquanto recebe seu certificado de conclusão de curso e ouvimos sua última declaração em *off*, “eu não acredito em segundas chances, eu acredito em primeiras oportunidades” (STEP, 2017). Sua declaração, em tom de crítica, complementa a argumentação sobre a desigualdade social que fomenta o círculo vicioso de criminalidade entre os estratos sociais desfavorecidos e vai de encontro à macropolítica que desumaniza a população carcerária, extirpando sua subjetividade e histórico individual ao homogeneizar o discurso recriminatório sobre pessoas encarceradas.

A última cena mostra uma roda de graduandos celebrando esse dia ao redor da câmera, colocando-nos no centro da ação como se estivéssemos celebrando também, e o filme se encerra com a perspectiva de esperança para dias melhores para aqueles homens, motivados, pela oportunidade educacional que tiveram, a romper com a estatística enunciada no epílogo do filme de 60% de desemprego entre os egressos das penitenciárias no primeiro ano de liberdade e de 66% de retorno à prisão nos três anos seguintes, contrapondo-se às estatísticas dos mentoreados pela Defy Ventures, de 95% de empregabilidade e apenas 3,2% de reincidência criminal.

Considerações finais

Ainda que a realidade virtual seja compreendida como uma nova mídia, enquanto o cinema, com mais de um século de existência, é consagrado como a sétima arte, certo é que a mesma motivação

ancestral da humanidade na imersão narrativa tem estimulado o desenvolvimento técnico e tecnológico de ambos ao longo da história. No entanto, em 2014, o lançamento dos *Oculus Rift* inaugurou uma nova era para o fazer cinematográfico por constituir uma tecnologia que viabiliza pela primeira vez a imersão multissensorial individual em ambientes virtuais panópticos de alta resolução, uma característica importante para uma condição mínima de fruição da experiência cinematográfica de forma renovada por parte do público nas narrativas propostas.

Por ter características de linguagem distintas do cinema tradicional, como a diminuição do controle da atenção do público imerso na cena e a impossibilidade de recortar os planos de filmagem nos moldes do quadro bidimensional, acreditamos que a realidade virtual – e seu *risco*, em alusão a Comolli (2008) – potencializa o cinema documental. Afirmamos essa possibilidade pois sua inscrição na realidade concreta, ao amplificar suas fissuras e aproximar do público as subjetividades distintas no espaço pessoal mediado pelo software, acaba estreitando a relação deste com a narrativa apreendida no interior da tela.

Em *Step to the Line*, observamos pontos altos de exploração da realidade virtual como o dispositivo panóptico, ao mesmo tempo que notamos uma retração nas amarras narrativas do cinema convencional, como a eliminação dos elementos de bastidores das cenas, fissuras do risco do real cujos vestígios apontamos em nossa breve análise.

Não há ainda guias consolidados sobre estratégias de filmagem que norteiam a linguagem cinematográfica para a realidade virtual, motivo pelo qual acreditamos ser preciso que os realizadores investiguem primeiro sua gramática, saindo da opção de adaptação da narrativa bidimensional para a exploração total da ação nas paisagens esféricas. Parece-nos razoável apontar que as possibilidades futuras das narrativas para o cinema de realidade virtual se dissociem dos parâmetros de compatibilidade da tela convencional para se tornarem uma opção independente de consumo no mercado, a exemplo do que já acontece no meio dos *games* imersivos.

Jamer Guterres de Mello

ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-1771-204X>

Universidade Anhembi Morumbi, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, São Paulo (SP), Brasil

Doutor em Comunicação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul

E-mail: jamermello@gmail.com

<https://doi.org/10.46391/ALCEU.v22.ed47.2022.300>

ALCEU (Rio de Janeiro, online), V. 22, Nº 47, p.66-81, mai./ago. 2022

Marcella Ferrari BoscoloORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4839-2835>*Universidade Anhembi Morumbi, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, São Paulo (SP), Brasil**Mestra em Comunicação pela Universidade Anhembi Morumbi**E-mail: marcellaferrari.jor@gmail.com*

Recebido em: 21 de agosto de 2022.

Aprovado em: 31 de agosto de 2022.

Referências:BENTHAM, Jeremy. **O Panóptico**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019.BIOCCA, Frank; LEVY, Mark R. Virtual Reality as a Communication System. In: **Communication in the age of virtual reality**. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1995. p. 15-32.COMOLLI, Jean-Louis. **Ver e poder**: a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.DEUTSCHER, Guy. **Through the language glass**: Why the world looks different in other languages. New York: Metropolitan books, 2010.FOUCAULT, Michel. **A sociedade punitiva**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2015.FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. Petrópolis: Vozes, 2006.LAGANARO, Ricardo. **Depoimento oral** [maio, 2022]. Entrevistadora: Marcella Ferrari Boscolo. Gravação em celular, via WhatsApp. Entrevista inédita concedida exclusivamente para esta pesquisa.LÉVY, Pierre. **O que é o Virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996.MANOVICH, Lev. Novas Mídias como Tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lucia (Org). **O Chip e o Caleidoscópio**. Reflexões sobre novas mídias. São Paulo: Editora Senac, 2005. p. 23-50.McLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como extensões do homem**. São Paulo Editora Cultrix, 1969.NICHOLS, Bill. **Introdução ao Documentário**. Campinas: Papirus. 2005.

OSCARS. Alejandro González Iñárritu Accepts a Special Oscar for Carne Y Arena. **YouTube**, 12 nov. 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=jGI-nCuQuFY&feature=emb_title. Acesso em: 04 de out. de 2021.

PELLINI, J. R. Uma Conversa sobre Arqueologia e Paisagem com Robin o Bom Camarada. **Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia**, São Paulo, n. 19, p. 21-37, 2009. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revmae/article/view/89869>. Acesso em: 12 out. 2021.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço**. São Paulo: Paulus. 2004.

STEP to the Line. Direção: Ricardo Laganaro. Produção: O2 e Oculus. Estados Unidos: Reel FX Creative Studios, 2017.

STEUER, Jonathan. Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. In: BIOCCA, Frank; LEVY, Mark R. (Orgs.). **Communication in the age of virtual reality**. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1995. p. 33-56.

VELASCO, Clara; REIS, Thiago. Com 335 pessoas encarceradas a cada 100 mil, Brasil tem taxa de aprisionamento superior à maioria dos países do mundo. **G1**, São Paulo, 28 de abr. de 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/monitor-da-violencia/noticia/2019/04/28/com-335-pessoas-encarceradas-a-cada-100-mil-brasil-tem-taxa-de-aprisionamento-superior-a-maioria-dos-paises-do-mundo.ghtml>. Acesso em: 20 de fev. de 2022.

Resumo

O presente artigo propõe uma discussão sobre os efeitos da ruptura do quadro monocular do cinema tradicional pela realidade virtual na linguagem do documentário. A partir da análise do filme *Step to the Line* (Ricardo Laganaro, 2017), buscamos evidenciar que o cinema pode alcançar outros patamares de experiência e, no caso do documentário, elevar o risco do real no ambiente virtual por meio de estímulos multissensoriais simultâneos gerados pelo computador. Iniciamos o texto com uma breve revisão do conceito de realidade virtual a partir do ponto de vista comunicacional para em seguida discorrer sobre as novas possibilidades de inscrição do cinema documentário propiciadas pela dimensão panóptica desse meio virtual. Nos interessa ainda discutir algumas das perspectivas de Bill Nichols (2005) e Jean-Louis Comolli (2008) sobre a influência das viradas subjetivas nas transformações mais recentes no domínio do cinema documental.

Palavras-chave: Cinema. Documentário. Comunicação. Realidade virtual. *Step to the Line*.

Abstract

This paper proposes a discussion about the effects of the rupture of the monocular frame of traditional cinema by virtual reality in the language of documentary. From the analysis of the film *Step to the Line* (Ricardo Laganaro, 2017), we seek to show that cinema can reach other levels of experience and, in the case of documentary, raise the risk of the real in the virtual environment through simultaneous multisensory stimuli generated by the computer. We begin the text with a brief review of the concept of virtual reality from the communicational point of view, and then discuss the new possibilities of inscription of documentary cinema provided by the panoptic dimension of this virtual medium. We are also interested in discussing some of the perspectives of Bill Nichols (2005) and Jean-Louis Comolli (2008) on the influence of subjective turns in the most recent transformations in documentary cinema.

Keywords: Cinema. Documentary. Communication. Virtual reality. *Step to the Line*.

Resumen

Este artículo propone una discusión sobre los efectos de la ruptura de la visión monocular del cine tradicional por la realidad virtual en el lenguaje documental. A partir del análisis de la película *Step to the Line* (Ricardo Laganaro, 2017), buscamos mostrar que el cine puede alcanzar otros niveles de experiencia y, en el caso del documental, elevar el riesgo de lo real en el entorno virtual a través de estímulos multisensoriales simultáneos generados por la computadora. Comenzamos el texto con una breve revisión del concepto de realidad virtual desde el punto de vista comunicacional, para luego comentar las nuevas posibilidades de inscripción del cine documental posible por la dimensión panóptica de este medio virtual. También nos interesa discutir algunas de las perspectivas de Bill Nichols (2005) y Jean-Louis Comolli (2008) sobre la influencia de los giros subjetivos en las transformaciones más recientes en el campo del cine documental.

Palabras clave: Cine. Documental. Comunicación. Realidad virtual. *Step to the Line*.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Attribution Non-Commercial (CC-BY-NC 4.0), que permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, e embora os novos trabalhos tenham de lhe atribuir o devido crédito e não possam ser usados para fins comerciais, os usuários não têm de licenciar esses trabalhos derivados sob os mesmos termos.