



Tecnologia & Inovação

Editora: Ana Paula Macedo
anapaula.df@dabr.com.br
3214-1195 • 3214-1172 / fax: 3214-1155

16 • CORREIO BRAZILIENSE • Brasília, quinta-feira, 17 de setembro de 2015

Grupo de amigos realiza projeto cinematográfico que conta histórias de amor e amizade ambientadas em Brasília. Com tecnologia de realidade virtual, os vídeos colocam o espectador dentro da cena, como se estivesse desfrutando do pôr do sol ou dos parques da capital

360 graus de empatia

Me Gusta Filmes/Divulgação



Filmagem de um dos vídeos do projeto Brasília 360º: seis câmeras GoPro Hero 4 apontadas para todos os ângulos, inclusive para cima, foram usadas na produção

Três cineastas brasileiros descobriram que há um jeito de usar tecnologias modernas e inovadoras para contar novos tipos de histórias. Munidos de seis câmeras GoPro Hero 4 acopladas em um suporte feito em impressora 3D, os criativos apostaram em narrativas sobre amor e amizade, tendo como cenário a capital federal — uma prova de que a tecnologia é feita de máquinas, mas pode mexer com os sentimentos das pessoas. “A gente sempre falou que não é a tecnologia pela tecnologia. Não é só fazer (filmes) 360. É como se aproveita isso pra criar imersão, experiência, fazer com que a pessoa se sinta dentro do filme e escape da realidade por algum momento”, explica Vinícius Magalhães, produtor executivo do projeto.

O *Brasília 360º* começou como uma proposta da produtora Me Gusta Filmes a um cliente que não “comprou” a ideia. Então, com Henrique Siqueira, Vinícius firmou uma parceria entre a produtora e o cineasta Filipe Gontijo no início do ano. Apostaram no projeto de forma independente, pois se identificaram com o conceito de provocar empatia nas pessoas por meio da realidade virtual. “Ver um vídeo ou uma foto do pôr do sol não é a mesma coisa que estar lá. Para quem está em outra cidade, por exemplo, esse é o jeito mais fácil de ter uma experiência brasileira real”, completa Gontijo.

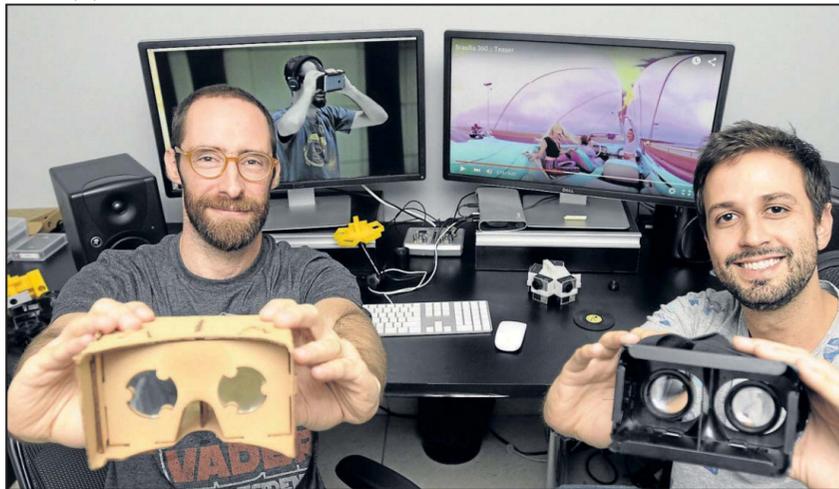
No primeiro vídeo, o público tem uma experiência musical e visual única da roda-gigante do Parque da Cidade — o cenário é o famoso pôr do sol de Brasília. No segundo, concluído mais recentemente, o convite é para um piquenique no Jardim Botânico, ao lado de duas amigas moradoras da capital, além de um passeio pela ponte Juscelino Kubitschek a bordo de um Thunderbird 58. A empreitada custou cerca de R\$ 30 mil e se tornou possível graças à colaboração de pessoas que se apaixonaram pelo projeto.

Luísa Peleja, por exemplo, autora do blog de moda You Should Know, ajudou na direção de arte do segundo vídeo, além de recrutar as modelos. O primeiro vídeo foi feito com três GoPros da Me Gusta Filmes e mais três, emprestadas por amigos. O motociclista que aparece no segundo vídeo também é diretor de fotografia e cedeu uma das câmeras. “Todo mundo que estava no set tinha uma GoPro para emprestar”, brinca Vinícius Magalhães.

Suportes

Para tirar as ideias do papel, os rapazes filmaram em 360 graus, posicionando as câmeras em todas as direções — para cima, inclusive —, com a ajuda do supor-

Carlos Moura/CB/D.A Press



Filipe Gontijo e Vinícius Magalhães mostram os óculos que garantem o efeito de imersão nas cenas

te desenvolvido por eles e produzido em impressora 3D pela empresa brasileira Fab Lab. Até chegar à versão final, o produto precisou de quatro etapas de ajustes. Chegada a hora da edição, o programa francês Auto Pan — de edição de imagens e vídeos panorâmicos —, foi usado para juntar as imagens e transformá-las em uma só.

A princípio, o que se vê é um vídeo no formato de retângulo. Quem transforma a experiência

em quase realidade são os óculos especiais, que fazem com que haja imagem em todos os lados. Basta instalar o smartphone no espaço destinado a ele no suporte e curtir a experiência. Com os óculos no rosto, é possível virar a cabeça para a direita, para a esquerda, olhar para trás ou para cima: o filme é visto de maneira tão real que fica difícil não se sentir parte da história. Os cineastas afirmam que os vídeos são feitos para serem vistos com óculos,

mas nada impede que os espectadores os assistam sem eles.

Quem não tiver os dispositivos não precisa se preocupar. Alguns navegadores, como o Google Chrome e o Mozilla Firefox, já permitem a visualização de vídeos em 360º de computadores desktop por meio do Youtube. Para ver o conteúdo do smartphone, basta se certificar de que o aparelho tem a função giroscópio. (Com informações de Rafaella Panceri)

»» Visão apurada

Conheça alguns dos dispositivos criados para a exibição de vídeos de realidade virtual.

Google Cardboard

» O Facebook foi a primeira companhia a investir pesado (US\$ 2 bilhões) na compra dos direitos de produção do Oculus Rift. Depois disso, surgiram outras marcas com preços mais acessíveis e até mesmo produtos descartáveis, seguindo a linha do “faça você mesmo”. Os óculos de realidade virtual da Google, por exemplo, podem ser feitos em casa com uma folha de papelão, duas lentes de acrílico e um elástico. Basta baixar e imprimir o molde do Cardboard no site da Google. Depois é só montar de acordo com as instruções, baixar um dos aplicativos desenvolvidos para o modelo e mergulhar num universo totalmente novo.

Samsung Gear VR

» Os óculos de realidade virtual da empresa sul-coreana terão nova versão nas lojas em breve, de acordo com JK Skin, CEO da Samsung. Para usar a nova geração do dispositivo, considerado um dos melhores do mercado, será necessário investir na compra do smartphone Galaxy Note 5 ou do Galaxy S6 Edge+. O preço dos óculos ainda não foi anunciado, mas a estimativa gira em torno dos

US\$ 200. A versão anterior foi lançada em março, nos Estados Unidos, e é compatível com os modelos Galaxy S6 e Galaxy S6 Edge.

Beenoculus

» A marca 100% brasileira produz óculos de realidade virtual com foco em segurança e conforto para o usuário. A tampa, por exemplo, é fixada com quatro ímãs, não deixa entrar luz e dá segurança para acoplar o smartphone. Além disso, as bordas são emborrachadas e evitam que o usuário machuque o rosto. As hastes para encaixar os óculos na cabeça são ajustáveis e proporcionam um direcionamento mais preciso da visão. Comparado aos das marcas estrangeiras, o preço do Beenoculus é bastante acessível (R\$ 99). O dispositivo tem adaptadores para diversos smartphones — os aparelhos precisam ter, no mínimo, 4 polegadas de tela e no máximo 6, além da função giroscópio. Quem usa lentes de grau e não quer utilizar os óculos de realidade virtual por cima dos convencionais pode ajustar o foco no Beenoculus e garantir uma experiência nítida e sem incômodos.

Educação e ação social

Os idealizadores do projeto *Brasília 360º* cogitam expandir o negócio para outras áreas que não sejam o cinema. Eles afirmam que a linguagem da realidade virtual é perfeita para ser aplicada a ações promocionais, como pequenos vídeos de publicidade e cobertura de eventos. Entretanto, a proposta atraiu os olhares do setor de construção civil. Algumas empresas demonstraram a intenção de fazer treinamentos para profissionais do ramo com auxílio de simuladores.

A ideia de transportar pessoas para outros lugares sem que elas se movam já chegou às escolas dos Estados Unidos graças ao Google Expeditions, referência para os cineastas brasileiros. Todo mundo sabe que saídas de campo são uma ótima maneira

de tornar as disciplinas escolares mais atraentes e inteligíveis, mas nem todas as viagens são possíveis, dependendo da época e da distância. A ideia do Expeditions é levar os estudantes a qualquer lugar, mesmo que seja à superfície de Marte, a recifes de corais ou a uma cidade em épocas passadas, para dar aos alunos um entendimento profundo da realidade além da escola.

O cineasta Chris Milk é a principal referência dos brasileiros em termos de realidade virtual feita para o cinema. Milk começou a carreira na criação de vídeos para artistas como Kanye West, U2 e Arcade Fire. Hoje, em parceria com as Nações Unidas, faz documentários ao redor do mundo com o objetivo de colocar os espectadores dentro da re-

alidade de quem precisa ter uma vida melhor. Um dos filmes, *Clouds over Sidra* (*Nuvens sobre Sidra*), foi gravado em dezembro de 2014 e conta a história de Sidra, uma garota de 12 anos que vive num campo de refugiados sírios na Jordânia. No filme, feito em conjunto pela empresa de realidade virtual VRSE e pelas Nações Unidas, e Gabo Arora, um colaborador, o espectador se depara com a realidade de Sidra em full-screen e pode interagir com o ambiente onde ela está.

Conexão

A equipe de Milk filmou em todas as direções, com um sistema de câmeras construído por eles. Câmeras 3D e microfones binaurais (que simulam a capta-

ção de sons pelo ouvido humano) garantem o efeito 360 graus e, principalmente, a empatia. Em janeiro deste ano, o documentário foi exibido no Fórum Econômico Mundial de Davos, na Suíça, a pessoas cujas decisões afetam a vida de milhões de pessoas.

Sem a intervenção de Milk, essas pessoas jamais estariam sentadas numa cabana de um campo de refugiados. De repente, com os óculos de realidade virtual no rosto, elas estavam lá. Para o cineasta, o efeito de “estar lá” é obtido por meio de uma máquina, mas, por meio dela, os seres humanos podem ser mais compreensivos, empáticos e conectados. O objetivo do trabalho é conectar as pessoas de maneira profunda, mudando suas percepções sobre a realidade.

Vice/Reprodução



Líderes políticos assistem a documentário sobre refugiada síria

