



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS  
CENTRO DE ARTES  
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

**LEONARDO SANTOS DA ROSA**

**O EU CÂMERA: REFLEXÃO SOBRE O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E  
PRÉ-PRODUÇÃO DO CURTA-METRAGEM *FOTOGRAFAR MORTOS EM*  
CINEMATIC VR**

Pelotas/RS

2022

LEONARDO SANTOS DA ROSA

**O EU CÂMERA: REFLEXÃO SOBRE O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E  
PRÉ-PRODUÇÃO DO CURTA-METRAGEM *FOTOGRAFAR MORTOS* EM  
CINEMATIC VR**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Prof. Dr. Guilherme Carvalho da Rosa

Pelotas  
2022

LEONARDO SANTOS DA ROSA

**O EU CÂMERA: REFLEXÃO SOBRE O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E  
PRÉ-PRODUÇÃO DO CURTA-METRAGEM *FOTOGRAFAR MORTOS EM  
CINEMATIC VR***

Artigo científico apresentado como requisito  
parcial para a obtenção do grau de Bacharel em  
Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da  
Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em (data da banca por extenso).

Banca Examinadora:

---

Prof. Dr. Roberto Ribeiro Miranda Cotta

---

Eleonora Loner Coutinho

---

Prof. Dra. Inês Maciel

## AGRADECIMENTOS

Agradeço em um primeiro momento à minha mãe Rosane, minha maior motivadora no fazer cinema, por nunca desistir e sempre apoiar. Pela força e dedicação no incentivo da arte, dos sonhos e do amor incondicional durante esta longa jornada de 5 anos juntamente a meu pai, André, grande cinéfilo apaixonado que moldou boa parte da minha base inicial cinematográfica. Agradeço ao meu irmão Samuel por todo o apoio, sobretudo acadêmico durante essa etapa, bem como os ensinamentos e disposição em me ajudar ao longo de toda a minha formação. A minha tia Jussara e as minhas avós Ceci e Marlene, minhas grandes inspirações de vida e que me acompanham sempre, muito perto de mim.

Agradeço a Elô, companheira nessa grande jornada através da fabulação e da vida a dois, a todo o amor e apoio que acompanha o coração, que ultrapassa a paixão pelo cinema.

Aos meus amigos e irmãos que a universidade me deu, André, Gianluca, Arthur, Humberto, Rubens e João. A amizade e a vontade coletiva em pensar cinema todos os dias. Ao Marvin e ao Matheus, amigos que a vida me deu em Taquari que sempre estiveram dispostos a ajudar e no carinho dessas indas e vindas.

Por fim agradeço a Universidade Federal de Pelotas, ao curso de Cinema e Audiovisual, através do professor Guilherme da Rosa em me possibilitar estudar cinema vindo do interior do estado, de maneira ampla, completa e gratuita. Sem a universidade pública eu não faria cinema, eu não pensaria em cinema e não viveria o cinema. Agradeço aos professores Roberto e Ivonete por estarem também presentes na minha formação e formação do olhar.

Sobretudo, agradeço ao cinema brasileiro.

## **RESUMO**

A pesquisa consiste em um relato de experiência do desenvolvimento e pré-produção audiovisual do curta-metragem *Fotografar Mortos* em Cinematic Virtual Reality (CRV) com suporte live-action. O objetivo é fornecer caminhos de realização para esta técnica, a partir de uma experiência prática **do eu câmera**, envolvendo um argumento híbrido, entre documentário e ficção. A escrita do **relatório** ocorre juntamente com a etapa de desenvolvimento, o que coloca desafios para a produção textual e o **distanciamento** que comumente ocorre em relatos da prática. O filme utiliza-se do registro de imagem live-action em 360° e, além disso, formas de projeção da emulação de imagens holográficas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Realidade Virtual; Realidade Virtual Cinematográfica; Realidade Expandida; Documentário; Holograma.

## **ABSTRACT**

The research consists of an experience report on the development and audiovisual pre-production of the short film *Fotografar Mortos* in Cinematic Virtual Reality (CRV) with live-action support. The objective is to provide ways of realization for this technique, from a practical experience of the camera self, involving a hybrid argument, between documentary and fiction. The writing of the report takes place along with the development stage, which poses challenges for textual production and the distance that commonly occurs in reports of practice. The film uses 360° live-action image recording and, in addition, forms of projection emulating holographic images.

**KEYWORDS:** Virtual reality; Cinematic Virtual Reality; Expanded Reality; Documentary; Hologram.

## LISTA DE FIGURAS

|  |    |
|--|----|
| Figura 1 - Frame do filme Entre Sonho e Trabalho (2020)  | 14 |
| Figura 2 - Ficha catalográfica de fotografia de vista aérea da Estação Experimental em 1955    | 15 |
| Figura 3 - Antiga seção de estufas da Estação Experimental de Taquari/RS em 2022               | 16 |
| Figura 4 - Casa de antigo trabalhador em 2022  | 18 |
| Figura 5 - O Panorâmico de Carus, O mar de gelo (1826); E. Gaertner, Panorama de Berlim (1834) | 22 |
| Figura 6 - Aparelho de emulação de Hologramas  | 24 |
| Figura 7 - Planta baixa de uma cena de Fotografar Mortos                                       | 29 |
| Figura 8 - Tsai Ming-Liang no set de The Deserted (2017)                                       | 32 |

## SUMÁRIO

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| Introdução                     | 9  |
| O Começo                       | 13 |
| A Forma do Filme e o Eu Câmera | 18 |
| A Holografia                   | 24 |
| O Simulacro e a Simulação      | 26 |
| O Roteiro                      | 27 |
| A Direção                      | 30 |
| Conclusão                      | 34 |
| Referências Bibliográficas     | 36 |
| Anexo I                        | 37 |

## INTRODUÇÃO

Proponho, na presente pesquisa, discutir a prática de *Cine-VR* através da realização da etapa de pré-produção do curta-metragem *Fotografar Mortos*. Por meio de um relato de experiência de realização, busco entender os meios e processos que tais experimentações em *live-action* com um suporte de câmera 360° podem proporcionar à realização audiovisual, sobretudo a etapa que antecede a produção, sua concepção fílmica, estética e motivacional. O objetivo é fornecer caminhos de realização para esta técnica, a partir de uma experiência prática que envolve um argumento próximo ao cinema documentário, pensando sua concepção com atores sociais, estilísticas de direção e roteiro. O filme, apesar de observativo, possui encenação e interferências previstas a partir de efeitos de cena. A escrita do relatório ocorreu juntamente com a realização da pré-produção, o que coloca desafios para a produção textual diante da necessidade do distanciamento que comumente ocorre em relatos da prática, dentro do contexto dos trabalhos de conclusão dos cursos de cinema da UFPEL.

O projeto audiovisual é um filme documental observativo da vida de Antônio da Luz, ator social que reside na Estação Experimental da cidade de Taquari/RS. O local era um centro de pesquisa agropecuária onde, agora, não existe mais trabalho regular. Além das imagens de *live-action* em 360° o projeto faz uso de formas de projeção de imagens holográficas que caracterizam-se, genericamente, por necessitarem de um suporte físico para projeção e serem vistos a partir de um ângulo restrito.

A concepção de tal investigação parte do ponto de emergência da busca de reflexões sobre pesquisa e prática no Brasil da realização em *live-action* através do dispositivo de Realidade Virtual (RV)<sup>1</sup> e seus suportes em contexto acadêmico. O cinema aqui, aplicado ao dispositivo de suporte, é um ponto central deste trabalho. A partir disso, ao propor a reflexão sobre a prática da realização de um filme, com pressupostos já estabelecidos no processo de desenvolvimento do que se entende como cinema contemporâneo, busco por uma luz sobre os processos que envolvem a realização no que se conhece como *Cinematic Virtual Reality*, *Cine-VR* (CVR)<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> A Realidade Virtual (RV) e a Realidade Virtual Cinematográfica (CVR), fazem parte de um grupo maior conhecido como Realidade Estendida (XR), termo guarda-chuva para designar qualquer “realidade” com certo nível de imersão sintética, podendo ser subdividida também em Realidade Aumentada (RA), Virtualidade Aumentada (VA) e Realidade Mista (RM). Definições obtidas no site do Instituto de Referência em Internet e Sociedade (IRIS) - <https://irisbh.com.br/xr-mr-ar-vr-e-av-afinal-o-que-sao-as-realidades-estendidas/> acessado em 01/11/2022.

<sup>2</sup> A partir deste momento o trabalho fará referência a esta sigla (CVR) para especificar tal prática de Realidade Virtual.

De antemão é valioso definir o significado dessa divisão da RV pois é importante para o relato de experiência da realização. Se por um lado a capacidade do observador de se “mover” de forma autônoma dentro de um mundo virtual é um dos atributos centrais da RV tradicional, por outro, dentro do CVR, ela é restrita à capacidade de se escolher um ângulo dentro do ambiente a partir do qual se visualiza a cena. Isso ocorre tal como um observador “imóvel” que não consegue andar pela cena, mas consegue girar seu foco e ponto de vista em torno de um determinado eixo. Quando há um deslocamento, ele pertence a uma decupagem previamente definida pelo filme.

[...] a incapacidade dos usuários de realmente interagir com elementos contidos no mundo virtual é a principal diferença entre as duas mídias. Embora ambas sejam imersivas, as experiências de CVR são apresentações efetivamente lineares com a duração de cada experiência ditada pela duração dos ativos de mídia empregados. Como resultado, os métodos associados à criação de experiência (ou seja, produção) para CVR representam indiscutivelmente um novo tipo de cinema. Considerar o CVR dessa maneira sugere que algumas técnicas cinematográficas estabelecidas há muito tempo podem ser adaptadas a esse novo meio (MATEER, 2017, p. 4)<sup>3</sup>.

Dentro desse entendimento, o CVR coloca-se em uma compreensão de experiência individual do observador diante dos estímulos visuais e sonoros que ocorrem mediados pelo dispositivo do óculos específico de RV e os fones de ouvido. Tal armação, a rigor, difere-se da experiência tradicional da sala de cinema, enquanto espectadorialidade coletiva, pois recorta no sujeito e sua relação com a imagem e o som que ocorre de maneira corporal, literalmente, através do contato dos olhos e ouvidos com os dispositivos. Essa experiência encontra eco na história das imagens, onde diversos dispositivos ópticos surgiram para ir ao encontro da vontade humana de obtenção de estímulos, sejam eles com ou sem propósito narrativo, sejam como mero atrativo de entretenimento ou de discussão artístico-cultural. Tais dispositivos, em um processo genealógico, culminam em uma ruptura com os modelos renascentistas, ou clássicos, de conceber a visão e o próprio observador em sua relação com os estímulos.

Partindo do que Jonathan Crary traz em seu livro *Técnicas do Observador* (2016), podemos destacar um dispositivo em específico: o estereoscópio que está em processo de diálogo com os aparatos tecnológicos modernos dominantes do visual. Objetivamente, a estereoscopia consiste em pares de imagens de uma mesma cena que, vistas simultaneamente num visor binocular — o estereoscópio — produzem a ilusão de tridimensionalidade. O

<sup>3</sup> Tradução livre do autor. Texto original:

[https://eprints.whiterose.ac.uk/116714/1/Mateer\\_Directing\\_for\\_Cinematic\\_VR\\_MAIN\\_DOCUMENT\\_Revised.pdf](https://eprints.whiterose.ac.uk/116714/1/Mateer_Directing_for_Cinematic_VR_MAIN_DOCUMENT_Revised.pdf)

estereoscópio surge assim como um importante ponto-chave em relação à RV como sintoma da síntese das transformações no estatuto do observador delimitadas por Crary:

[...] cada vez mais as tecnologias emergentes de produção de imagem tornam-se os modelos dominantes de visualização, de acordo com os quais funcionam os principais processos sociais e instituições (2012, p. 12).

Tais processos estão intrinsecamente associados com as “novas linguagens audiovisuais” dominantes a partir da metade do século XX e seguem o *boom* tecnológico do pós-guerra até os dias atuais, considerando a televisão e suas tecnologias. Com as novas mídias e as possibilidades de suportes tecnológicos, como destacado por Thomas Elsaesser no livro *Cinema como Arqueologia das Mídias*, muito do corpo intelectual do cinema voltou seus olhos para um certo vanguardismo da linguagem e seus muitos modos de ver e direcionar a atenção do observador. Como aponta o autor,

tão fundamental quanto as mudanças geopolíticas no panorama cinematográfico é o fato de que muito da atenção intelectual inegavelmente se deslocou para as mídias digitais, incluindo tevê digital, video games (sic), aparelhos de comunicação portáteis, telas de celulares e realidade virtual (ELSAESSER, 2018, p. 19).

A vontade de lidar com essas problemáticas surge de uma constante observação da relação do campo do cinema e novos dispositivos que, por sua vez, correlacionam-se às artes visuais, tal como experiências únicas de galerias e performance artísticas, em incessantes processos de vanguarda que, outrora, estavam presentes nas primeiras décadas oriundas do nascimento do cinema e, sobretudo, antes. Tais apontamentos nos levam a um ponto chave de interesse na emergência da concepção deste texto em relação ao cinema contemporâneo: os festivais de cinema. Também como realizador, observei, genericamente, na última década, uma constante movimentação e criação na dinâmica dos principais festivais de cinema, no entorno da programação de filmes em RV. Uma movimentação em massa de programas e competições dentro destes espaços canônicos de exibição e distribuição pode ser observada em festivais como Cannes (França), Veneza (Itália), Sundance (EUA), IDFA e Rotterdam (Holanda) e, como painéis, debates e ambientes de mercado de produção, no Festival Internacional de Cinema de Berlim (Alemanha). No contexto brasileiro destaca-se o já consolidado Festival Ecrã no Rio de Janeiro e, mais recentemente, em mostras paralelas do ambiente de mercado do Festival de Cinema de Gramado no Rio Grande do Sul, bem como programas de filmes *online* pelo Festival Curta Brasília no Distrito Federal.

Tal empreendimento justifica-se, primeiramente, por constituir uma forma de documentar um processo de realização que é relativamente “novo” no contexto dos cursos e, é

possível dizer, em termos de agendamento no contexto da pesquisa brasileira em cinema e audiovisual. No cenário da Sociedade Brasileira de Estudos em Cinema e Audiovisual (SOCINE), considerando os anais do encontro realizado em 2021, apenas dois trabalhos tinham conexão com a “grande” área da Realidade Estendida (XR)<sup>4</sup>.

Se o volume de filmes tradicionais produzidos no Brasil depende majoritariamente de políticas públicas de fomento, passando por todas as etapas de produção até sua distribuição, com produções em RV não é diferente o cenário. Entretanto, um outro problema enfrentado é o alto custo de equipamento utilizado na produção de RV. Em comparação com uma câmera profissional tradicional de alto nível, comumente usada em grandes produções, como a Arri Alexa Mini, o preço médio da diária custa aproximadamente dois mil reais, dependendo da região do Brasil. Já uma câmera 360° de entrada padrão *prosumer*, excluindo-se portanto os modelos voltados ao consumidor (*consumer*) como os da marca *GoPro*, sai por aproximadamente 2800 reais a diária no Brasil, o caso do modelo *Insta360 PRO*<sup>5</sup>. Em um primeiro momento este artigo buscava encabeçar todas as etapas de produção do curta-metragem, entretanto, devido a fatores externos como este último fator mencionado no que diz respeito ao acesso a câmeras 360°, o foco foi direcionado para a etapa de pré-produção apenas.

Para além, no que tange em teoria os custos superiores de produção em RV, o cenário de distribuição não é o dos mais ideais e caminha a passos curtos no Brasil. É perceptível que, por si só, a distribuição de filmes nacionais de suporte tradicional já possui um grande enfrentamento da produção imperialista estrangeira, sobretudo a estadunidense, que domina majoritariamente grande parte das salas de cinema do Brasil. Para curtas-metragens o cenário ainda é pior, visto que no atual contexto, a difusão dos filmes se dá apenas por festivais de cinema onde, no caso do Brasil, são poucas as janelas de exibição para o caso específico de obras do universo da XR. Diferente dos modelos tradicionais de salas de cinema, o CVR ainda enfrenta problemáticas do desenvolvimento tecnológico e a implementação de espaços específicos para o seu uso, visto que, como mencionado anteriormente, assim como seus custos de produção, a sua distribuição depende do suporte virtual que se dá através do ocúlos para a imersão e o mesmo ainda é um produto distante da grande maioria da população brasileira para uso doméstico.

---

<sup>4</sup> É possível verificar a lista de trabalho em <https://associado.socine.org.br/anais/2021/>. Acesso em 9/9/2022.

<sup>5</sup> Tais valores e informações foram extraídos de uma pesquisa feita pelo autor em sites de locadoras de equipamentos, como o caso da Matrix VR. Disponível em <https://www.matrixvr.com.br/camera-360>. Acesso em 27/09/2022.

Dessa forma, o número de incógnitas relacionadas à RV está aumentando tal como seus avanços tecnológicos. Com esse ritmo acelerado de inovação, fica obtuso o estabelecimento de um parâmetro de pesquisa sobre o processo da realização em RV, pois ainda não há limites estabelecidos neste novo meio. Tendo em vista este contexto inicial, proponho-me a desdobrar o processo de pré-produção do filme através da experiência com valorização do empírico englobando as etapas de trabalho que envolvem e tange a pré-produção de *Fotografar Mortos*. Tal proposta de metodologia apresenta desafios, visto que o processo de relato será realizado sem distanciamentos temporais, mas com a urgência do tema na discussão acadêmica. Busco relatar sobre o processo de concepção até o resultado final da ideia central e suas problemáticas envolvendo o processo filmico - dentro da realidade acadêmica e de forma independente, dando segmento ao estilo cinematográfico desenvolvido durante os anos de formação no curso de Cinema e Audiovisual da UFPEL.

Visto isso, o trabalho apresenta como pergunta central o seguinte questionamento: *como ocorre a realização audiovisual de um curta-metragem em CVR, sobretudo a etapa de pré-produção com suporte live-action?* Além disso, parto de tal questionamento para os dois desdobramentos postos a seguir: *quais são as etapas do processo que podem ser pensadas com base na experiência de realização e quais implicações narrativas e estilísticas que a técnica da CVR coloca para o curta-metragem?* Portanto, a seguir o trabalho percorre as etapas de realização da concepção do filme com o objetivo de relatar seu desenvolvimento com foco nas presentes questões.

## 1. O COMEÇO

Alguns pontos iniciais precisam ser destacados para se compreender a concepção do curta-metragem *Fotografar Mortos* e sua realização em CVR. Muito antes de pensar a ideia de relatar o desenvolvimento, a RV esteve longe do diálogo com o projeto inicial no que diz respeito à narrativa, dispositivo e suporte do curta-metragem.

O desejo-base era o de fazer um documentário em presupostos de um cinema tradicional sobre a Estação Experimental de Taquari/RS e seus personagens. Tal local sempre rondou meu imaginário como um lugar quase místico de minha cidade-natal. Em 2020 realizei, em co-direção com a egressa Eloisa Soares, um curta-metragem de três minutos, dirigido à distância, chamado *Entre Sonho e Trabalho*<sup>6</sup> que, de certa forma, constituiu

<sup>6</sup> O filme está disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/1YEJS4utJDuOgu4mYTswJILOWsqj7QD0u/view?usp=sharing>

pesquisa inicial para entender o que representa aquele espaço. O interesse neste curta-metragem era trabalhar com memória e fotografia. Para a realização, foi feita uma conversa com Celso Roberto Alves da Silva, conhecido como Beto, filho de um trabalhador que era jardineiro em meados dos anos 1940 na Estação Experimental. Beto tinha apenas uma única fotografia de seu pai que faleceu quando o mesmo tinha dez anos de idade, em 1973. O filme é feito apenas com esta fotografia que pode ser vista na Figura 1:



**Figura 1** - Frame do filme *Entre Sonho e Trabalho* (2020)  
Fonte: Imagem capturada pelo autor.

Assim, foi estabelecido o dispositivo inicial de *Entre Sonho e Trabalho*: seria uma conversa tal como um relato onde nós como diretores não nos colocaríamos presentes na narrativa, apenas Beto realizaria o exercício imagético da lembrança de seu pai. Em seus relatos, pude compreender melhor as relações do espaço, memória e trabalho que habitam a Estação Experimental. Todos seus relatos eram referentes à memória de seu pai em relação ao seu trabalho como jardineiro: das lembranças boas, da origem de seu próprio nome e da morte de seu pai. Assim, com o trabalho e a memória como pontos chaves para entender aquele local, pude compreender algumas dinâmicas que envolviam a Estação Experimental e sua relação com os trabalhadores.



**Figura 2** - Ficha catalográfica de fotografia de vista aérea da Estação Experimental em 1955  
Fonte: Imagem capturada pelo autor<sup>7</sup>.

A Estação Experimental era um importante e grande centro de pesquisas agropecuárias que teve seu auge entre 1930 e 1998, onde, no final do século XX, o cancro cítrico acabou atingindo grande parte dos cultivos locais. O Centro era mantido pela Fepagro, um órgão do estado do RS. Em 1970, eram cerca de 162 trabalhadores entre diretores, engenheiros, técnicos, professores e trabalhadores braçais<sup>8</sup>. Como Beto contou na realização do curta-metragem realizado, lá ocorria uma separação por hierarquia no que diz respeito a moradia e condições de trabalho, remuneração e os poucos direitos trabalhistas que existiam. As pessoas que lá trabalhavam moravam dentro do Centro de Pesquisa. Entretanto, trabalhadores subalternos como o pai de Beto não tinham direito de circular, bem como direito à moradia na área “nobre” da estação: a Vila Principal. Os trabalhadores eram, então, alocados em outras pequenas vilas fora deste núcleo. Quanto mais subalterno o trabalho, mais distante do centro da Vila Principal os trabalhadores eram alocados.

A Estação Experimental de Taquari não era a única no Rio Grande do Sul. Diversas outras estações foram criadas, à época da República Velha dentro da história do Brasil, com o

<sup>7</sup> Faz parte da pesquisa a digitalização de um acervo encontrado na Estação Experimental.

<sup>8</sup> Tais números foram obtidos no livro Fepagro Fruticultura Taquari: Memórias 80 anos, p. 19), mas sabe-se por relatos orais durante a pesquisa que existiam mais trabalhadores, em sua grande maioria, informais.

objetivo de resolver os problemas agrícolas surgidos nas culturas das regiões. Em Taquari, a maior parte da pesquisa era relacionada inicialmente a cítricos, especificamente a laranja. Posteriormente foi ampliado também para apicultura. O Centro de Pesquisas foi importante para a cidade, pois deu-lhe renome nacional como A Terra da Laranja e do Mel.



**Figura 3** - Antiga seção de estufas da Estação Experimental de Taquari/RS em 2022  
Fonte: Imagem capturada pelo autor.

Em 2022 a situação é outra. A Estação Experimental está oficialmente extinta pelo Governo do Estado do RS. O declínio deste local não possui uma razão objetiva, encontrada na pesquisa documental. O principal fato sobre isso é um relato dos moradores de que, em meados de 1980, houve uma praga que não foi possível controlar por falta de orçamento destinado à Estação, ainda na época do Governo Militar. Aos poucos, os trabalhadores começaram a deixar o local ou se aposentaram. Dos mais de 162 trabalhadores formais que outrora moravam na Estação, agora restam apenas três, sendo a primeira de nome Mariane, técnica do Estado do RS responsável pela manutenção do espaço, e dois trabalhadores aposentados: Zilon, engenheiro agrônomo, e o outro antigo trabalhador subalterno, Antônio da Luz.

Logo, após entender toda a dinâmica envolvendo a Estação Experimental, chego a Antônio, como um potencial protagonista para o projeto. Tal escolha foi ocasionada por laços sociais construídos, de maneira semelhante a outros momentos de realização em projetos desenvolvidos durante a formação. Inicialmente, soube de sua existência através do produtor do curta-metragem *Entre Sonho e Trabalho* que visitou o local. Em agosto de 2022, ocorre uma ida pela primeira vez à Estação Experimental já com a ideia de que Antônio é um potencial protagonista para formular o que seria o *Fotografar Mortos* no futuro.

Tudo que havia visto sobre a Estação Experimental eram fotografias antigas daqueles espaços. Lá comecei a perceber alguns pontos que Beto já havia me informado, sobretudo a questão das moradias. No primeiro momento eram nítidas as diferenças das fotografias antigas da Estação com o local atual. A vegetação agora praticamente toma conta de quase tudo, menos na Vila Principal. São diversas casas de alvenaria abandonadas, exceto por três: a de Mariane, de Zilon e a de Antônio.

Por fim, eu chego para conversar com Antônio da Luz. Assim como Beto contou sobre as lembranças de seu pai atreladas ao trabalho, Antônio relatou sobre suas origens e vida como trabalhador, sempre envolto à ocupação dele e de sua família. Antônio chegou na Estação Experimental, ainda jovem, por volta de 1950 com seus pais, agricultores sem-terra oriundos do Estado de Santa Catarina que vieram trabalhar na Estação Experimental de Taquari, em troca de moradia. Tais migrantes, por sua vez, eram alocados mais distantes da Vila Principal, em casas que hoje praticamente não existem mais, tomadas pela vegetação.



**Figura 4** - Casa de antigo trabalhador em 2022

Fonte: Imagem capturada pelo autor.

Com a saída das pessoas que lá trabalhavam e moravam, Antônio então se muda para a casa que vive até hoje, na Vila Principal, situada ao lado do pequeno prédio da administração do local. É a partir de sua história de vida, sua relação com o trabalho, moradia e com a Estação que iniciei a escrita do roteiro do filme. Foi neste momento que nasceu a ideia de aplicar a CVR na execução do projeto, pois o anseio após ouvir as histórias de Antônio era juntar a ideia de trabalhar com o espaço e seus relatos em um filme híbrido, entre documentário e ficção. Em amálgama, está o ensejo do desejo, já anterior, de expressão audiovisual por meio da Realidade Virtual.

## **2. A forma do filme e o Eu Câmera**

Como realizador, tendo em vista experiências pregressas, trabalho majoritariamente com narrativas híbridas. Procuro, na concepção do projeto, um entrelaçamento entre documentário e ficção com personagens que vivem e vivenciam determinados espaços. Entendo que, dentro das perspectivas dos projetos, tais personagens só poderiam ser representados por eles mesmos em uma espécie de fabulação do real. Com *Fotografar Mortos*

não é diferente. Entretanto, faltava algo para conseguir fazer as histórias de Antônio dialogarem em harmonia com o espaço. O espaço aqui era um dos pontos mais importantes que instigava enquanto pensava o roteiro. Toda a história da Estação Experimental bem como a de seus trabalhadores como vetores de interesse para o curta-metragem eram de uma forma ou de outra atravessadas pela concepção dos espaços e as delimitações de territórios. Assim, chego à ideia do uso de uma câmera 360° e logo conseqüentemente à concepção de um *live-action* documental em CVR para melhor poder contar a história representada através das memórias de Antônio naquele lugar.

Em conceito de estrutura narrativa, estava interessado em buscar e dar consciência à câmera 360° como personagem central da estrutura fílmica e investigar para buscar tornar a experiência do observador como o ponto de vista da câmera. De tal maneira, torna-se possível converter ambos, observador e câmera, em personagens, e não apenas o suporte e o dispositivo da RV enquanto mero elemento de presença ou seu uso sem significação narrativa.

O uso de tal estilística fílmica, de certa forma próxima ao cinema direto na tradição do documentário, vem de outros trabalhos já realizados durante a graduação. Em 2020 realizei o curta-metragem *Construção*<sup>9</sup>, um documentário onde acompanhamos Andréia e seus três filhos, moradores do bairro da Getúlio Vargas, em Pelotas/RS, durante a construção de sua casa própria. Em *Construção* não há a presença da equipe em tela ou entrevistas. A câmera diegética acompanhou o dia-a-dia das personagens de forma que sua presença durante a realização era, de certa forma, tratada como “invisível”. Tal relação associada ao documentário direto sobre sua não-presença em cena não corresponde tanto à forma do filme, mas pertence ao dispositivo, enquanto armação narrativa. Bill Nichols descreve a presença da câmera em um filme com preceitos documentais da seguinte forma:

A presença da câmera “na cena” atesta sua presença no mundo histórico. Isso confirma a sensação de comprometimento, ou engajamento, com o imediato, o íntimo, o pessoal, no momento em que ele ocorre. Essa presença também confirma a sensação de fidelidade ao que acontece e que pode nos ser transmitido pelos acontecimentos, como se eles simplesmente tivessem acontecido, quando, na verdade, foram construídos para terem exatamente aquela aparência (NICHOLS, 2005, p. 150).

Para Nichols, existe uma certa representação do real performada ao abrir a câmera. Isto é, existe uma construção da *mise-en-scène* delimitada pela direção e seus personagens. Esta relação de performance e criação da cena através da câmera diegética, e não apenas o roteiro, faz-se presente na direção, sobretudo no campo imagético de um universo em RV. A

---

<sup>9</sup> Filme disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/14rPFAGyp-rdl4Vhc6JeT0MgY6zH2NyvE/view?usp=sharing>

câmera diegética demarca a principal diferença narrativa em relação à ficção tradicional, na qual os personagens não percebem a existência de dispositivos de registro de imagens e sons e regem suas ações sob o preceito de não olhar. Em *Fotografar Mortos* proponho um jogo de interligações no universo trabalhado e busco desde a concepção do roteiro, trespassando pela direção, a conexão entre os pontos que mais chamam a atenção na experiência RV. Primeiro, há o dispositivo: a RV através de câmera 360°. Em segundo consta seu suporte de observação, isto é, o meio de visualização do produto que, no caso do CVR, dá-se através da estereoscopia — mediante óculos específicos para realidade virtual. Assim, trago esses dois pontos como vetores para o roteiro através da demarcação da câmera como ponto de vista e também assumindo certa “consciência” como personagem central que sustenta a narrativa em CVR.

André Bazin exemplifica em seu livro *O Cinema: Ensaios*, a relação do idealismo do cinema em contrapartida ao desenvolvimento tecnológico. Ainda no século XVIII e XIX os primeiros aventureiros do processo químico fotográfico e as buscas pela ilusão da realidade através do movimentos das imagens, como em Plateau, Muybridge, Louis Lumière e Thomas Edison, já davam passos no que diz respeito aos processos de vanguarda que viriam a se instaurar no início do século XX e na concepção do cinema como máquina da realidade. Bazin, assim, parte de questionamentos sobre a inversão da causalidade histórica ao cinema como acidentes providenciais e favoráveis:

a imaginação deles identifica a ideia cinematográfica com uma representação total e integral da realidade; ela tem em vista, de saída, a restituição de uma ilusão perfeita do mundo exterior, com o som, a cor e o relevo. (BAZIN, 1991, p. 29)

Assim como Cray traz o estereoscópio, que aqui lidamos como dispositivo primitivo da RV, busquei entender os processos historiográficos da concepção do olhar e de suas intersecções com a realidade e/ou a busca por essa realidade. Em *Fotografar Mortos* minha relação com a realidade, tendo em vista o dispositivo central e seu suporte, bem como sua concepção em preceitos documentais, está atrelada sobretudo à ideia de utopia da realidade, para além das definições teóricas, como forma de pensar a narrativa e a forma do filme em si. Jean Louis Comolli, em seu Livro *Ver e Poder* (2008), no capítulo do Realismo como Utopia, elabora seus questionamentos sobre a realidade e o espetáculo no cinema, os limites tênues entre as representações mais básicas da realidade como a relação do corpo filmado com a câmera, isto é, o realismo cinematográfico como um recorte de tempo, do aqui e agora, como

testemunha. Estes pontos também se correlacionam com as exemplificações de Bazin mencionadas anteriormente sobre os primeiros cinemas: a ação e o registro.

Partindo disso, antes mesmo de chegar à concepção do roteiro, chego a ideia de uma proto-relação com o gênero e metodologia de um filme *found footage* que, em outras palavras, está dentro da ideia de uma câmera diegética. Friso de antemão que a definição de *found footage* aqui empregada diz respeito ao processo que engloba a narrativa do filme, no uso de imagens “não intencionais” e não outrora associativa a definições mais superficiais no que diz respeito ao gênero dominante do terror/horror. Busco englobar dentro da premissa filmica do processo de uma câmera diegética e presente à formas do real, entre o documentário e a ficção.

Atentei à ideia da forma do filme através da experiência empírica própria sensorial que, como realizador e aquele primeiro a ter a experiência do processo futuro, busquei trazer a percepção do olhar do observador como o *eu câmera* na concepção dos processos que viria a enfrentar durante a etapa de produção. Assim, comecei a buscar, para além dos processos tecnológicos que envolvem a RV, a concepção do olhar e do enquadramento, bem como o universo "textural" onde o filme se encontra. Uma forma narrativa que concebe o dispositivo, o suporte e a estrutura filmica de *Fotografar Mortos* — a fenomenologia, a sede de aparências visíveis, de fenômenos — a mobilidade idealista do olhar.

Jacques Aumont relata a experiência da visão e a representação partindo de exemplificações como “a estrada de ferro”, as linhas de trem de passageiros, sobretudo a partir de do século XIX. Para Aumont o vagão e a locomotiva muito se assemelham com o cinema no que diz respeito às perspectivas do olhar, do ver e do enquadrar.

[...] o viajante imóvel. Sentado, passivo, transportado, o passageiro de trem aprende depressa a olhar desfilir um espetáculo enquadrado, a paisagem atravessada (AUMONT, 2004, p. 56).

O imóvel e olhar em suas concepções trazidas por Aumont muito se assemelham com a ideia do CVR, isto é, o enquadramento delimitado, a falsa ideia de liberdade do olhar e a busca por fenômenos visuais do real.

[...] paradoxalmente, o espectador também está cercado, como que aprisionado: seu olhar abraça todo o espaço, mas o espaço é finito, parada, limitado (AUMONT, 2004, p. 56 e 57).

Aumont parte para o seu segundo ponto, não apenas como complemento, mas sim ainda no campo do paradoxo da visão do observador imóvel que é o “panorâmico”: um dos

espetáculos mais apreciados no século XIX na Europa até a Primeira Guerra. Pinturas imensas em prédios gigantescos que abraçavam em um plano circular — e não mais plano — para o observador. Existe ainda uma diferenciação do panorama, sobretudo no que diz respeito ao dispositivo na mobilidade e do olhar.

[...] panorama à europeia, que consiste em uma imagem circular contemplada de uma pequena plataforma central, e de um panorama à americana, constituído por uma imagem plana que se desenrola diante do espectador (AUMONT, 2004, p. 57).

No panorama americano ainda havia a possibilidade do observador se deslocar durante a apresentação da imagem que, lentamente, desenrolava-se de modo a circular o espaço, numa ideia de movimento. Já o “modelo” europeu se assemelha, em seu cerne, ao processo semelhante tanto ao enquadramento em uma viagem de trem, como mencionado por Aumont, semelhante a experiência de emulação do CVR: imóvel em seu eixo, imagem fixa, com o olhar enquadrando um universo que, mesmo delimitado e fechado, traz a ideia do quadro 360°, em seu panorama, em sua profundidade e, sobretudo, em sua experiência fenomenológica do olhar.



**Figura 5-** O Panorâmico

Carus, O mar de gelo (1826); E. Gaertner, Panorama de Berlim (1834)  
 Fonte: O Olho Interminável [cinema e pintura], de Jacques Aumont (p. 59)

Assim, busco delimitar em um primeiro momento a ideia de minha câmera, do eu como ponto fixo em um ambiente delimitado de enquadramento em seu campo de visão, como ponto crucial na estilística fílmica que almejo contemplar. A Câmera é o *eu*. O *eu observador*, que disposto do seu suporte — a estereoscopia proporcionada pelo óculos de RV — é levado a um universo virtual.

É neste universo, idealista em seu olhar e delimitado ao quadro 360° de sua profundidade e ponto de vista, que delimito a ideia da câmera como criadora daquele recorte temporal que o filme se decorre. Com todo o contexto apresentado anteriormente na concepção da ideia central do filme no que diz respeito a territórios — a Estação Experimental e o seu fim através da imagem-corpo-memória de Antônio da Luz — e a fenomenologia do olhar dos estímulos, chego a concepção final da câmera como criadora daquele universo virtual, simulado. Um simulacro virtual, tornando a relação dos elementos da RV partes da própria estrutura narrativa e fílmica através de seu observador e suporte.

É a partir desse ponto de criação que começa a interessar a inserção de elementos de holografia na concepção do roteiro. Se a câmera é a criadora daquele espaço virtual, cabe a ela o controle sobre aquele mundo. Suas criações e seu controle vêm muito de uma vontade de tornar o observador, através do olhar da câmera, um participante que aos poucos vai entendendo as motivações deste *eu* câmera. É quase, resumidamente, a ideia de um documentário direto que serve-se das estilísticas não-propositais do *found footage*. A câmera vaga por aquele mundo até encontrar Antônio. É em sua investigação do seu dia-a-dia que ela vai experienciando as problemáticas e envolvendo-se com a Estação Experimental, quase como consciente de sua própria existência, bem como, mesmo que delimitado ao seu próprio eixo e enquadramento, adentrando nas relações sociais, políticas e sensoriais de Antônio.

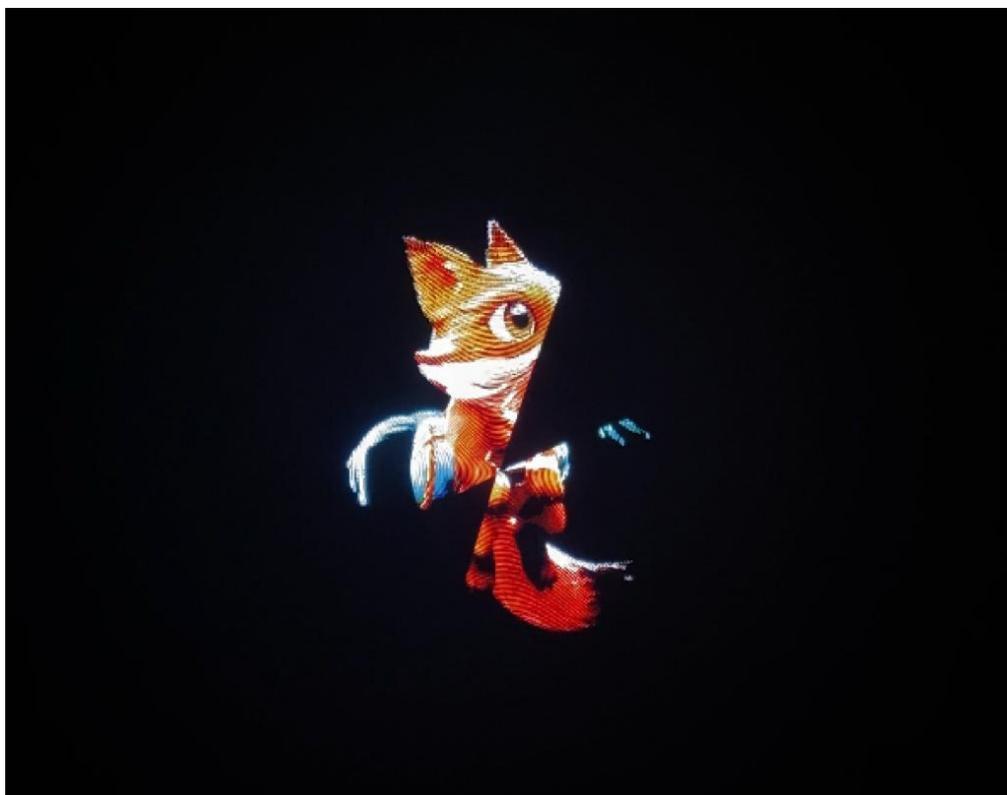
Assim, com o universo em seu “controle”, ao “controle” do observador câmera, ela pode criar a partir da escuta das histórias de Antônio, representações holográficas de seu passado e memórias, bem como transformar o dia em noite a seu bel prazer. Uma onipresença e onipotência da imagem e de seu suporte, do eu e do enquadramento. A percepção do idealismo apresentado por Bazin e Aumont: um passageiro transportado, como em um trem, imóvel e cercado por estímulos visuais de um enquadramento.

## 2.1. A HOLOGRAFIA

Para a criação desses elementos de holografia, será utilizado um *display* com segmentos de luzes de led ao longo da extensão de duas hélices, semelhante a um ventilador.

Quando as hélices giram em alta velocidade, o efeito das rotações formam ao olho de quem vê, de um ângulo frontal, a forma tridimensional de um objeto digital, sendo assim uma forma de emulação da holografia. Aqui deixo claro um ponto: O que tenho e o que busco é a emulação da holografia. Longe de entrar em pormenores dos processo tecnológicos e de ótica que a holografia compõe — como o raio laser — delimito-me no conceito comumente conhecido no que diz respeito a própria etimologia da palavra, do grego *holos* (todo, inteiro) e *graphos* (sinal, escrita), um registro "integral" da informação com relevo e profundidade virtuais.

A holografia, assim como a fotografia, conhecida desde o século XIX, é, para além de sua teoria, uma forma de registro. Em uma fotografia, só podemos preservar uma imagem bidimensional do que vemos em um mundo tridimensional. A ideia por trás da holografia é registrar informações sobre todo o objeto, não apenas um lado dele a partir do ponto de vista do observador.



**Figura 6-** Aparelho de emulação de hologramas  
Fonte: Imagem capturada pelo autor.

Por mais que um holograma tenha em sua concepção a observação do objeto reproduzido em três dimensões através de fenômenos óticos e tecnológicos, possível de ser visto igualmente em sua profundidade e relevo de diferentes pontos de vista, o que trago em *Fotografar Mortos* é apenas a sua emulação. Para além do que foi relatado anteriormente da concepção do *eu* câmera e seu suporte através da fenomenologia do olhar, da criação do universo filmico em RV através do próprio observador, o aparelho que busco utilizar é apenas possível de sua observação frontal, visto que o mesmo não trabalha com o principal ponto da holografia em si — o raio laser. **Contento-me com sua observação bidimensional e com a ilusão tridimensional de determinada imagem.** Seu uso na CVR é fixado a delimitada distância do observador que, através de fenômenos óticos que envolvem movimento das hélices e a velocidade observável, vê a imagem tridimensional em seu todo.

Para além de delimitações mais técnicas acerca da holografia, atento-me à sua emulação da semelhança. Instiga-me a holografia como forma de sonho imperfeito da realidade, sobretudo na narrativa do filme. **O *eu* câmera, a câmera-personagem, busca, através da verbalização de Antônio da Luz e deslocamentos de elipses pelos espaços da Estação Experimental em cortes da montagem de um plano a outro, uma espécie de tentativa falha de recriação de memórias que uma máquina/tecnologia ou qualquer forma de materializar um passado/futuro, físico e sensorial possa articular no presente.**

Delimito a holografia a estes contextos, ao curta-metragem, para além de sua significação além filme. Ao investigar aqueles espaços bem como seu personagem, é na holografia que seu controle sobre aquele universo virtual é externalizado, mas tal artifício é falho em sua própria tentativa de simulação de memórias. A câmera cria, utilizando do dispositivo empregado a ela, de controle ilusório, imagens clones, duplos de algo que nunca presenciou ou que poderia entender. O observador está delimitado e fechado apenas ao campo observável do que é apresentado. Não há possibilidades nem almejo de tal, de se assemelhar ao real ou a possibilidades para além da CVR englobando mais níveis de “imersão” possíveis da XR.

Para Baudrillard, em seu livro *Simulacros e Simulação*, ele teoriza sobre a holografia como uma das formas de simulação da realidade:

No holograma é a aura imaginária do duplo que é, como na história dos clones, perseguida sem piedade. A semelhança é um sonho e deve continuar a sê-lo. [...] O holograma, aquele com que já todos sonhávamos (mas estes não são mais pobres imitações imperfeitas) dá-nos a emoção, a vertigem de passar para o outro lado do nosso próprio corpo, para o lado do duplo, do clone luminoso ou gêmeo morto que

nunca nasceu em vez de nós e que olha por nós por antecipação (BAUDRILLARD, 1991, p. 134-135)

Dentro disso, os hologramas empregados pela câmera personagem, pelo *eu* câmera, nada mais são do que tentativas de imitação de memórias. De austeridade falha ao processo documental performático de contar a história de Antônio da Luz e sua relação com a Estação Experimental.

Nesta etapa foram realizados testes, conforme a figura 6 acima, de “falhas” na composição da imagem como um todo. No caso, uma foto tirada com o celular, sem controle de velocidade do obturador, abertura, ou qualquer outro cuidado de delimitações óticas e mecânicas de uma câmera, apontada para o dispositivo utilizado. Isto se dá por causa da rotação das hélices que giram em uma determinada velocidade que, a olho nu, pelo menos nos testes prévios, reproduz a imagem como um todo. Busca-se realizar futuramente no que tange o processo de produção do filme para além de sua pré-produção inicial, testes com uma câmera 360°. No entanto, os mesmos, durante a escrita deste artigo, não foram possíveis devido a dificuldades do autor em encontrar uma câmera, minimamente plausível de modificações externas, como a velocidade do obturador e abertura.

Independente de qualquer dificuldade em registrar tais emulações de hologramas para compor o processo, não busco a perfeição e nem almeja-se tal. É na falha, conforme apresentada por Baudrillard, que busco potência para teorizar e estruturar tais universos em RV.

## 2.2. O SIMULACRO E A SIMULAÇÃO

Em *Fotografar Mortos*, o *eu* assume papel fundamental através do seu dispositivo chave e suporte, a CVR. Como mencionado anteriormente, a câmera, o *eu*, é em seu cerne onipresente, criadora daquele recorte temporal em forma de curta-metragem. Uma delimitação temporal onde ela, através de seu observador fixo, vagando por espaços pré-determinados em uma decupagem 360°, cria, em seu próprio universo simulado, a performance cinematográfica do documentário direto, a semelhança de um sonho, de um simulacro, de uma simulação virtual.

[...] não existe real: a terceira dimensão não é mais que o imaginário de um mundo a duas dimensões... Escalada na produção de um real cada vez mais real por adição de dimensões sucessivas; Mas a exaltação por consequência do movimento inverso: só

é verdadeiro, só é verdadeiramente sedutor o que joga com uma dimensão a menos.”  
(BAUDRILLARD, 1991, p. 136)

A ideia de simulação criada por um dispositivo câmera atrai ao pensar em conjunto com a fantasmagoria virtual que a CVR proporciona. O *eu* é central neste papel. Existem interligações que nesta etapa de concepção de preceitos estéticos e filmicos se sobressaem ao processo de pré-produção do curta-metragem. Os atravessamentos que a Estação Experimental possui em questões historiográficas e seu impacto na vida de diversos trabalhadores, de uma cidade interiorana como um todo, direcionam-se ao seu futuro para um fim. Antônio um dia partirá. A estação, no papel, não existe mais. A força daqueles que pouco resistem em preservar, não apenas a história coletiva daquele local bem como as suas narrativas e de seus familiares, definhando-se em um esquecimento distópico, sobretudo no que diz respeito ao trabalho e às questões sociais que lá englobavam o proletariado.

*Fotografar Mortos* e suas interligações parte deste fim iminente. Para além da preservação da memória de Antônio, dos trabalhadores e do próprio território, é na simulação de um universo que beira o irrealismo, distópico, que busco a ideia que o observador vá se tornando compreendido da própria simulação da realidade, para além de preceitos de documentário direto ou, muito menos, da ideia de transportar o mesmo para aquele local. Uma simulação criada que aos poucos vai tomando consciência de si e de suas falhas, de sua impossibilidade de transcrever o real tal como é visto.

### 3. O ROTEIRO

Busquei entender primeiro como seria disposto o roteiro do filme. Como não há mais apenas uma perspectiva de enquadramento tradicional, preocupei-me inicialmente em fazer a demarcação do posicionamento da câmera em cada abertura de cena e, posteriormente, uma breve descrição a partir dos pontos de vista, em inglês *Point of View (POV)*, e dos campos de visão, em inglês *Field of View (FOV)*. O FOV é o alcance do mundo observável visível a qualquer momento através de olhos humanos, um visor de câmera ou uma tela de exibição. Refere-se à cobertura de uma área inteira em vez de um único ponto focal fixo. O FOV também descreve o ângulo pelo qual uma pessoa pode ver o mundo visível. Quanto maior o FOV, mais se pode ver do mundo observável e este é medido horizontalmente, verticalmente e diagonalmente. Essa apropriação topológica torna a câmera 360° importante para trabalhar as delimitações de um universo em RV através da lente, da distância focal e do tamanho do sensor. Já a definição de POV, segundo Joseph V. Mascelli,

é o mais próximo que um plano objetivo pode chegar de um plano subjetivo — e ainda continuar sendo objetivo. A câmera é posicionada ao lado de um ator cujo ponto de vista está exatamente ao lado do ator fora de cena. O espectador não vê o fato pelos olhos do ator, como num plano subjetivo em que a câmera troca de lugar com o ator da tela. Ele vê o fato da perspectiva do ator, como se estivesse bem ao lado dele. Assim, o ângulo continua sendo objetivo, uma vez que se trata de um observador oculto não envolvido na ação. (MASCELLI, 2010, p. 29).

Sendo assim, entendo que o POV e o FOV estão intrinsecamente conectados dentro da concepção de decupagem em 360°. Partindo desses pressupostos iniciais de definições, com relação ao roteiro, optei por manter sua estrutura em padrão *master scenes*, pois acredito ser a melhor forma para lidar com a proposta de realização do projeto, visto sua característica narrativa. Partindo disso, podemos observar tal questão na cena de abertura da primeira versão do roteiro de *Fotografar Mortos*:

**BLACK**

Corta para:

**EXT. AÇUDE - MANHÃ**

\*\*A câmera 360 (CENTRAL POV) está um pouco antes da margem do açude\*\*

POV FRENTE - O açude. Uma espécie de lagoa de água doce. Próximo à margem há um pequeno barco de madeira. No horizonte do céu um degradê entre escuro e claro, uma espécie de cinza noturno - o sol ainda não nasceu.

POV TRÁS - Um campo de mata aberta que segue em contorno do açude. Mais distante dali algumas árvores que tornam a mata mais densa de árvores de diferentes espécies.

POV DIREITA e ESQUERDA - Alguns poucos arbustos espalhados - como uma vegetação rasteira.

POV CIMA - O dia ainda aguarda o sol. Em uma mistura de quase-amanhecer, o céu se mistura em algumas poucas estrelas visíveis.

Ouvimos de todos os lados um pouco de vento passando pela mata e os pequenos arbustos. Do POV FRENTE, o lago, pequenas ondas.

Um pouco distante do POV FRENTE, dentro do lago, uma luz começa a piscar. Percebe-se que são duas hélices, como um pequeno ventilador. Em cada hélice por sua extensão estão luzes de led. Quanto mais rápido gira, mais nítido conseguimos visualizar uma imagem se formando, escutando aos poucos o barulho das hélices enquanto elas produzem vento.

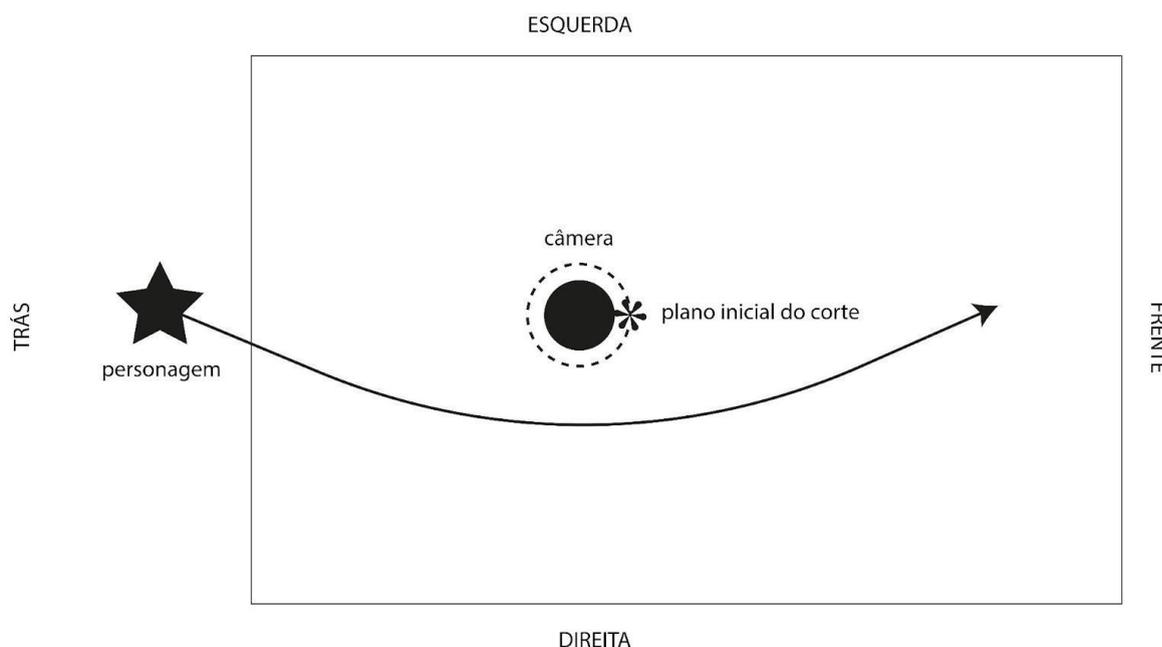
É um projetor de hologramas.

A imagem que se forma é de um fogo-fátuo. Uma espécie de

fogo azul que queima sobre as águas<sup>10</sup>.

Começo a lidar com o roteiro padrão *master scenes* apenas como estrutura. Opto por já realizar indicações que, normalmente, não são atribuídas nesta fase de roteirização, e sim por parte da ideia de direção do filme. Tal escolha foi a melhor forma encontrada para não deixar passar impossibilidades da escrita no que diz respeito à descrição e ações de cenas em um ambiente onde o enquadramento é 360°.

Apesar de atender inicialmente ao processo do que pode vir a ser o curta-metragem como forma de visualização simplificada ao leitor que tem um primeiro contato com a estrutura preterida para contar tal história em CVR, existe uma deficiência imagética de movimentação e ações que busco trazer para a *misè-en scene*. Assim como é a pré-produção para um diretor ou diretora de fotografia ao pensar um mapa de luz em uma planta baixa, para *Fotografar Mortos* também utiliza-se de uma esquematização gráfica que acompanha o roteiro:



**Figura 7** - Planta baixa de uma cena de *Fotografar Mortos*  
Fonte: Imagem produzida pelo autor.

Delimito-me conforme Figura 7, em buscar uma planificação de movimentação partindo do plano de abertura da cena. Antes de entrar nos pormenores, é importante frisar novamente a respeito da CVR. O eixo da câmera é fixo. O Observador ao girar sua cabeça reenquadra o quadro já decupado em 360°, seu FOV. Não busca-se um corte dentro da mesma cena, dentro do mesmo ambiente como em uma decupagem tradicional. É interessante frisar

<sup>10</sup> Roteiro completo disponível no Anexo I do trabalho.

de antemão que a cada corte, de cena à cena, de elipse em elipse de movimento da câmera fixa, há um plano inicial. Conforme a exemplificação, a cena abriria com o plano inicial predeterminado de POV Frente, grifado por um asterisco. Ao decorrer das ações conforme o roteiro, existem as movimentações externas, no caso apresentado, do personagem. O retângulo maior delimita o FOV, o campo de visão da câmera e do observador. O personagem começa a cena fora deste campo de visão e entra de POV Trás e segue passando pelo POV Direita até o POV Frente.

Tal planificação ajuda a elaborar melhor, com mais detalhes, o processo de escrita e visualização do roteiro, mesmo que entrando em preceitos da forma tradicional cinematográfica no que diz respeito à direção. Outras formas de planificações, para além de ações de personagens ou movimentação de corpos externos, são possíveis dessa forma, levando o roteiro padrão como um complemento ao processo gráfico.

No roteiro de *Fotografar Mortos* existem diversas indicações de som em composição ao movimento. Ao pensar um ambiente 360° no curta-metragem, busca-se também realizar direcionamentos sonoros específicos que possibilitem uma certa gestão do olhar do observador, do processo sensorial e fenomenológico. Neste caso não utilizo de planificação como o apresentado acima<sup>11</sup>. Mantém-se o texto das indicações sonoras no próprio corpo do roteiro junto às ações. De toda forma, é plausível em uma etapa futura como análise técnica do roteiro, possibilidades diversas de exemplificação visual do ambiente e paisagem sonora.

#### 4. A DIREÇÃO

Nesta parte final do presente artigo, busco já tratar de propostas imagéticas para além das estilísticas fílmicas. Focaremos nesta última etapa no campo mais aberto da prática pensada e fabulada a partir de todo o progresso até aqui. A teoria muitas vezes difere da prática. Estamos trabalhando com pressupostos teóricos que almejam um mar de possibilidades que pode vir a ser totalmente diferente do pensando em sua prática. Trabalha-se aqui na pré-produção com cenários de idealismo futuro da produção.

Pensar a direção em seu sentido mais amplo, para além das narrativas de suporte tradicional, é intrinsecamente interligada com estrutura fílmica e do conceito empregado do *eu* câmera no que tange todo o processo de pré-produção e desenvolvimento de *Fotografar Mortos*. Como mencionado anteriormente, a relação que me coloco como primeiro

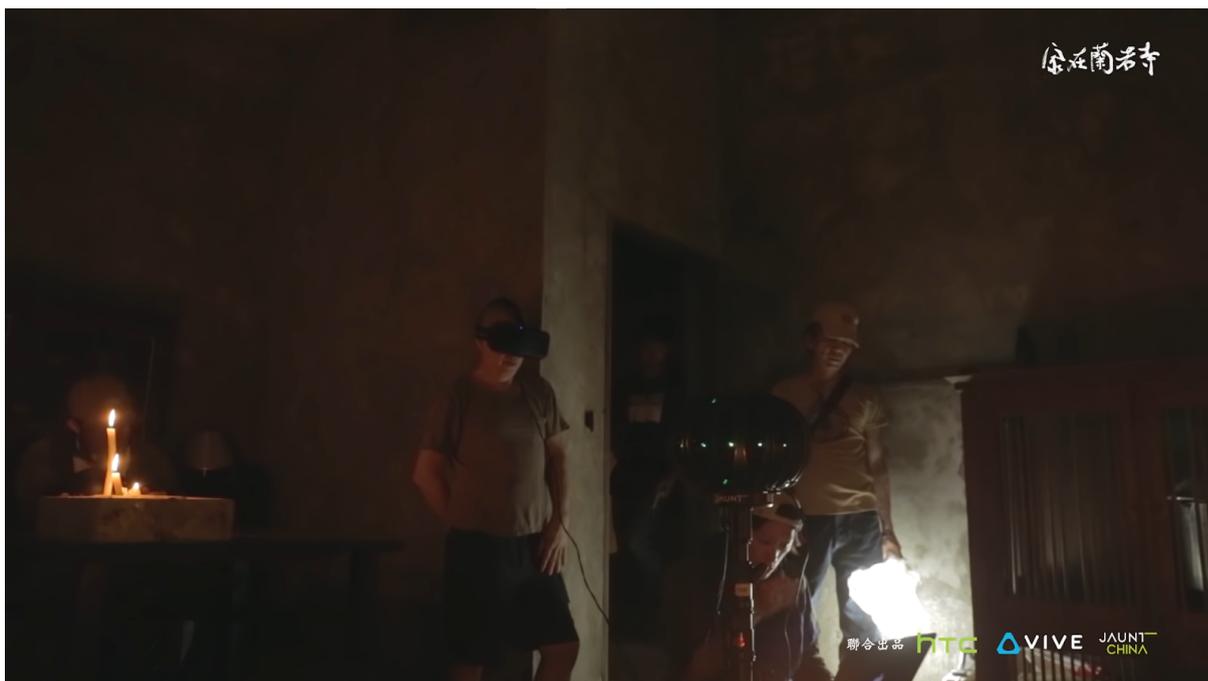
---

<sup>11</sup> Neste momento, o foco do trabalho é a decupagem imagética através do roteiro. Mas isso não exclui abordagens futuras sobre um desenho de som espacial.

experenciador, primeiro observador munido do suporte da RV, empiricamente, os atravessamentos de pensar estruturalmente da concepção de pré, das estilísticas à pós-produção, são um novo campo a ser explorado e, imagetivamente, atribuído a um certo cinema dito como contemporâneo em suas diversas variações.

Em suma, deparo-me com uma primeira variação de direção, em seu sentido mais prático, na composição do ato de dirigir o *set*: a presença. Tradicionalmente estamos lidando dentro do processo filmico da produção, do laboral das diárias e por consequente toda a *mise-en-scène* concebida pela direção de forma presente no campo das filmagens, isto é, o diretor ou diretora se fazem presentes fisicamente ao abrir câmera. A câmera por sua vez é direcionada para um espaço, para um enquadramento fechado e delimitado ao quadro da lente. Assim, presente em *set*, o diretor presencia a ação da cena e do plano, “atrás” da câmera no *video-assist* ou vê a ação se desenvolver no campo físico à sua frente. A equipe técnica também faz o mesmo: estão fora do enquadramento da lente da câmera. Entretanto nos deparamos com uma situação diferente na RV: o enquadramento agora é 360° e não existe mais o “atrás da câmera”. Com esse primeiro enfrentamento direto no ato da direção, já nos transportamos para um universo à parte no processo de direção e de posicionamento/direcionamentos de equipe e de setores. Como seria esse monitoramento da ação sem a presença física do diretor ou diretora em *set*? Como se dá a direção de fotografia? Há operador de câmera, visto que, no caso de *Fotografar Mortos*, a não-presença da equipe em tela é um dos pressupostos da estrutura do filme? Muitas das perguntas nesta etapa final do pensar o filme ainda não estão elucidadas. É importante ressaltar a reflexão sobre a prática até aqui, mencionando o *eu* como vetor de experiência e imaginação.

Estão postos, assim, alguns apontamentos que, para “adaptar-se” à linguagem do processo de realização, acredito ser um possível caminho para futuras elucidções práticas da direção. Partindo do pressuposto inicial da não experimentação física do dispositivo e suporte, isto é, ainda não ter presenciado um processo de produção em CVR, bem como os processos mais “assertivos” tradicionalmente entendidos em uma produção tradicional, trabalho com ideias de possibilidades bem como pesquisa de exemplos de processos em CVR.



**Figura 8** - Tsai Ming-Liang no set de *The Deserted* (2017)  
 Fonte: Imagem da internet.

Na figura 8 podemos observar uma cena do *set* do filme *The Deserted* (2017), dirigido pelo diretor malaio-taiwanês Tsai Ming-Liang. Algumas cenas dos bastidores do set do filme encontram-se disponíveis no YouTube. Tsai Ming-Liang é um dos mais importantes realizadores na atualidade. Seus trabalhos progressos dentro da área tradicional da produção são um processo de um certo *cinema-olhar*, *imagem-sensação*; um cinema autoral atrelado às suas estilísticas filmicas: planos longos, pouca estrutura narrativa clássica e uma exuberante composição da *mise-en-scène*. Em um cinema próximo à videoarte, busca-se um certo olhar, um certo ver, fenomenologicamente atrelado, do ver e do sentir, da existência condicionada ao olhar e ao corpo. Não é possível assistir *The Desert* online ou em alguma plataforma de *streaming*. Resta-nos aqui imaginar sua direção e direcionamento do olhar do *eu*, do observador, partindo de seus trabalhos anteriores. É plausível de entendimento que seu filme visa a ser uma experiência fenomenológica como seus anteriores, da imobilidade física e da mobilidade do ver. Ainda é difícil o acesso a filmes mais contemporâneos que lidem com a RV para além de seu escopo de linguagem pela linguagem. São inúmeras sinopses e *trailers* disponíveis em festivais que possuem programas em XR que lidam “inocentemente” com o olhar e com a linguagem. *The Deserted* talvez seja um trabalho de vanguarda de um dos mais prestigiados diretores que se sobressai do meio comum e não-autoral de pensar as imagens 360°, a gestão do olhar e da performance sensorial do ver.

Ainda partindo da Figura 7, é possível explorar alguns pontos que talvez ajudem a elucidar algumas dúvidas e abrir caminhos para possíveis posicionamentos que visam à direção. Na imagem, o diretor usa um óculos de RV como *viewfinder*; isto é, pressupunha-se que o óculos presente em set seja o primeiro modo de pensar/visualizar o enquadramento da *mise-en-scène*, do diretor como o *eu* câmera, sendo assim possível visualizar e delimitar o campo de visão e seu enquadramento em 360°. Diversos pontos do processo de produção em *set* do filme não são mostrados no vídeo de bastidores. Há uma ideia que o óculos de RV também seja a forma de visualização e acompanhamento da ação da cena. Separado, fora do enquadramento 360°, a equipe poderia visualizar toda a ação através do *eu* câmera.

Partimos também da ideia da performance necessária e entendimento das ações no que diz respeito a direção de atores. Por mais que *Fotografar Mortos* lide com pressupostos iniciais de um universo documental, há um direcionamento ficcional de ações e verbalizações por parte de seus personagens. **Acredita-se que o processo de direção de atores seja realizado previamente, dentro do enquadramento delimitado e sobretudo seguindo, ou não, o campo de visão.**

Um outro ponto importante a ser pensado é sobre o processo de captação sonora. Em *Fotografar Mortos*, como dito anteriormente, não está prevista a presença da equipe em tela. A captação de falas é o principal ponto a ser discutido nesta parte. Inicialmente, não será possível utilizar microfones com montagem *boom*. Sua captação necessita ser inteiramente por microfones lapela ou algum outro tipo de gravação presa ao corpo do personagem, visto que a dublagem não é um caminho vislumbrado. **Assim chega-se a concepção que se atrela também a composição da estilística filmica do filme híbrido bem como o roteiro: a indicação de falas.** No processo de direção de *Fotografar Mortos* não se concebe a ideia de diálogos fixos e rígidos para Antônio. Trabalha-se com a ideia de indicações de falas e de apontamentos de temas à verbalização. Com esse cenário proposto, lidamos então com a questão do tempo. Uma vez a direção “fora” de *set*, o controle do tempo, em outras palavras, as delimitações de ações/verbalizações, é um fator duvidoso no processo.

**É um apontamento importante a forma do filme, visto que Antônio não é um ator de formação.** Assim, como dar indicações após a abertura de câmera? É importante aqui ressaltar enquanto forma e narrativa do filme o papel da câmera como personagem nesta problemática. No roteiro, Antônio conversa com a câmera, com o *eu*. O *eu* não visa responder verbalmente, não visa nenhum movimento para além de olhar e delimitado ao enquadramento. Ministrando os tempos como se “houvesse” uma resposta por parte do *eu* é o desafio para que siga-se a ideia do diálogo unilateral verbalizado por Antônio. Provisoriamente é pensado no uso de um ponto

no ouvido do ator. Assim, fora do enquadramento da câmera, o diretor assume o papel do *eu* empírico em sua totalidade de olhar, ouvir e verbalizar. Ao falar, de forma que apenas Antônio escute, é possível os direcionamentos de movimentação caso necessário e principalmente dos diálogos. Tudo isso configura-se em uma espécie de entrevista performática sem o entrevistador, sem pressupostos corporais de quem interpela.

Após as gravações, entra-se na etapa de pós-produção. A montagem é um ponto intrínseco à decupagem. Como mencionado na parte de roteiro, visa-se o corte. O que não há é o corte dentro da mesma cena. Não busca-se plano e contra plano, ou diferentes enquadramentos dentro da composição do quadro na cena. O que existe são elipses. O tempo é dilatado e, quase como uma onipresença, o quadro, a câmera e o enquadramento são levados de ponto a ponto pela Estação Experimental onde as ações acontecerão. Cabe a apontamentos futuros e de pesquisas mais práticas os devidos testes para sanar as respectivas dúvidas a respeito de todo o processo prático da direção em *set*.

## 5. CONCLUSÕES

Ao desenvolver o processo de concepção do curta-metragem em CVR, *Fotografar Mortos*, deparamo-nos com inúmeros apontamentos sobre os processos imagéticos de concepção do olhar que o XR, em específico a RV, possibilita para além do cinema tradicional. Ainda é um cenário e uma forma muito recentes na realidade brasileira de fazer e pensar cinema para além do uso da linguagem em 360°. O presente trabalho buscou elucidar, mesmo que brevemente, possibilidades de pensar o olhar através do *eu* câmera, do *eu* observador, munido de seu suporte estereoscópico, através de uma forma de contar a história de Antônio da Luz, da força operária e da Estação Experimental de Taquari através de uma simulação, de um simulacro virtual, repleto de falhas numa busca incessante de artifícios tecnológicos de uma utopia do real que jamais é alcançada e do entendimento das limitações técnicas e de suas problemáticas na forma do filme como potência. A utopia do real, falha em sua estrutura. Do não-determinismo tecnológico e do idealismo dos primeiros cinemas.

Por fim, nos deparamos com inúmeras dúvidas práticas da realização futura por inúmeros motivos que, entre eles, está a dificuldade de acesso aos meios de produção para a realização em CVR. Seguimos pelo campo da imaginação e dos trabalhos pregressos desenvolvidos durante a formação em Cinema e Audiovisual na UFPEL como referências para *Fotografar Mortos*, do processo de discussão e debate, bem como a possibilidade expressa de pensar, mesmo que talvez utopicamente, na possibilidade de realizar um projeto como este no interior do Rio Grande do Sul, em minha cidade natal, Taquari.

*Fotografar Mortos* segue em seu desenvolvimento. É visado a possibilidade de financiamento para sua produção e, posteriormente, sua distribuição. Esta última etapa, por sua vez, ainda é um terreno um tanto distante de nós, mas não impossível e urgente.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFIAS

- AMOUNT, Jacques. **O Olho Interminável [cinema e pintura]**. 1 ed. Rio de Janeiro: Cosac & Naify, 2004.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. 1 ed. Lisboa: Editora Relógio D'Água, 1991.
- BAZIN, André. **O Cinema: ensaios**. 1 ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.
- COMOLLI, Jean-Louis. **Ver e Poder: A Inocência Perdida: Cinema, Televisão, Ficção, Documentário**. 1 ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.
- CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador: Visão e modernidade no século XIX**. 1 ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- ELSAESSER, Thomas. **Cinema como Arqueologia das Mídias**. 1 ed. São Paulo: Editora Sesc, 2018.
- MASCELLI, Joseph V. **Os Cinco Cs da Cinematografia**. 1 ed. São Paulo: Summus Editorial, 2010
- MATTER, John William. **Directing for Cinematic Virtual Reality : how the traditional film director's craft applies to immersive environments and notions of presence**. Journal of Media Practice, 18:1, 14-25, DOI: [10.1080/14682753.2017.1305838](https://doi.org/10.1080/14682753.2017.1305838)
- NICHOLS, Bill. **Introdução ao Documentário**. 5 ed. São Paulo: Papyrus, 2010.
- SOUZA, Elizabeth Lisboa Saldanha; LOBATO, Sônia Maria. C. **FEPAGRO Fruticultura Taquari: Memórias 80 anos**. 1 ed. Porto Alegre: FEPAGRO, 2010.

**ANEXO I****Roteiro inicial de*****Fotografar Mortos*****Leonardo da Rosa****BLACK****Corta para:****EXT. AÇUDE - MANHÃ**

\*\*A câmera 360 (CENTRAL POV) está um pouco antes da margem do açude\*\*

**POV FRENTE** - O açude. Um tipo de lagoa de água doce. Próximo à margem há um pequeno barco de madeira. No horizonte do céu um degradê entre escuro e claro, uma mistura de cinza noturno - o sol ainda não nasceu.

**POV TRAS** - Um campo de mata aberta que segue em contorno do açude. Mais distante dali algumas árvores que tornam a mata mais densa de árvores de diferentes espécies.

**POV DIREITA e ESQUERDA** - Alguns poucos arbustos espalhados - como uma vegetação rasteira.

**POV CIMA** - O dia ainda aguarda o sol. Em uma mistura de quase amanhecer, o céu se mistura em algumas poucas estrelas visíveis.

Ouvimos de todos os lados um pouco de vento passando pela mata e os pequenos arbustos. Do POV FRENTE, o lago, pequenas ondas.

Um pouco distante do POV FRENTE, dentro do lago, uma luz começa a piscar. Percebe-se que são duas hélices como um pequeno ventilador. Em cada hélice por sua extensão estão luzes de led. Quanto mais rápido gira, mais nítido conseguimos visualizar uma imagem se formando, escutando aos poucos o barulho das hélices.

É um projetor de hologramas.

A imagem que se forma é de um fogo-fátuo. Uma espécie de fogo azul que queima sobre as águas.

**EXT. CAMINHO ENTRE A MATA - MANHÃ**

\*\*A câmera 360 (CENTRAL POV) está em uma espécie de caminho improvisado em meio a uma mata densa.\*\*

**POV FRENTE** - Um caminho de terra, lama e grama em meio a arbustos e árvores por sua extensão.

**POV TRAS** - Um caminho improvisado que segue em uma curva para dentro da mata densa.

**POV DIREITA** - Muitas árvores e, em meio a elas, uma ruína de uma casa sem telhados ou janelas, cobertas por limo.

**POV ESQUERDA** - Muitas árvores em uma mata densa.

**POV CIMA** - Conseguimos ver um pouco do céu entre amarelo e laranja.

Do POV DIREITA começamos a escutar passos e galhos de árvores sendo cortados.

Vemos pouco mas é ANTÔNIO DA LUZ (70), passando por entre a mata, próximo a casa em ruínas. Ele não se aproxima da câmera como se não percebesse - ou ligasse para a presença dela ali. Se afasta, adentrando mais ainda a mata.

#### EXT. MATA - MANHÃ

\*\*A câmera 360 (CENTRAL POV) está em uma espécie de campo mais aberto.\*\*

**POV FRENTE** - Um campo aberto. A grama é verde e rente ao chão, como se alguns animais costumassem pastar ali. Mais distante, uma série de laranjeiras esparsas, um pomar. O sol já se levanta.

**POV TRAS** - A mata. Árvores e arbustos, pouco se enxerga de lá de dentro.

**POV DIREITA** - Campo aberto. Dois cavalos um pouco distante dali pastam.

**POV ESQUERDA** - Campo aberto.

Escutamos de POV TRAS sons de passos e movimento entre a mata. Galhos quebrando. Começamos a ver Antônio se aproximar. Ele corta alguns galhos para passar até chegar até a câmera. Ela passa pelo lado, passando por POV DIREITA e seguindo até POV FRENTE, do qual segue em direção às laranjeiras. Conseguimos

ver seus trajes agora: bombacha, bota, uma camisa de botão com estampas em xadrez e um boina preta - um traje gaúcho.

ANTÔNIO  
(suspirando)  
Não é fácil...Não é fácil.

3.

**EXT. POMAR DE LARANJEIRAS - MANHÃ**

\*\*A câmera 360 (CENTRAL POV) está entre quatro laranjeiras, centralizado\*\*

**POV FRENTE** - Laranjeira quase seca, poucas folhas ainda verdes. Escorado no tronco da laranjeira está um pedaço de taquara, um pedaço de madeira como um bambu.

**POV TRAS** - Laranjeira quase seca, poucas folhas ainda verdes. Atrás dela começamos a ver Antonio a se aproximar.

**POV DIREITA** - Laranjeira quase seca, poucas folhas ainda verdes com algumas laranjas.

**POV ESQUERDA** - Laranjeira quase seca, poucas folhas ainda verdes com pouquíssimas laranjas.

De todos os lados conseguimos ver que as laranjeiras estão plantadas em uma sequência, como um padrão planejado que vai além do nosso campo de visão.

Antônio entra pelo POV TRAS, passando pela câmera e indo em direção a POV FRENTE onde pega o pedaço de taquara.

Ele arruma suas calças e observa as laranjeiras em sua volta. Caminha lentamente olhando para cima procurando a melhor árvore e fruta.

Antônio começa a falar **COM** a câmera e não PARA a câmera sobre ter algumas boas laranjas ali. Comenta a dificuldade de achar uma fruta boa bem como descreve as árvores.

Ele comenta brevemente sobre como elas ficaram assim e conta que foi nos anos 80. Conta que seu pai plantou uma daquelas árvores mas não lembra qual.

Ele bate com a taquara na copa das laranjeiras e uma laranja cai. Ele comenta sobre aquela laranja que está boa enquanto limpa a fruta com a camisa.

## INT. CASA DO ANTÔNIO - DIA

\*\*A câmera 360 (CENTRAL POV) está no centro da cozinha/sala da casa de Antônio\*\*

**POV FRENTE** - Prateleira com panos de crochês e copos de vidro. Próximo ao chão um velho cachorro de pelo preto dorme.

**POV TRAS** - Uma grande janela para o pátio da casa.

**POV DIREITA** - Cozinha de Antônio. Decorado com azulejos portugueses. Atrás da pia uma grande janela estilo colonial.

**POV ESQUERDA** - Sala de Antônio. Uma grande mesa de madeira com seis cadeiras. Ao lado, porta-retratos com fotos em preto e branco e coloridas.

Todos os móveis são velhos e estão empoeirados.

Antônio entra vindo de outro cômodo que não podemos ver por POV ESQUERDA. O som de seus passos são evidentes. Ele passa ao lado da câmera indo para POV DIREITA, a cozinha.

Quando Antônio entra em nosso campo de visão o cachorro se levanta e segue Antônio até a cozinha.

Antônio conversa com o cachorro. É GURI o seu nome.

Na cozinha ele prepara seu chimarrão. Guri começa a cheirar a câmera, acha curioso aquele objeto. Late. Antônio pede para Guri parar de latir.

## EXT. PÁTIO DA CASA DE ANTÔNIO - DIA

\*\*A câmera 360 (CENTRAL POV) está no quintal de Antônio, centralizada entre a casa e seu galpão\*\*

**POV FRENTE** - Entrada da casa de Antônio.

**POV TRAS** - Árvores que formam uma tipo de cerca natural.

**POV DIREITA** - Velho galpão de Antônio de estilo Gaúcho, sem portas. Ao lado, um pequeno galinheiro improvisado de madeira.

**POV ESQUERDA** - Caminho para a vila principal da Estação. Seu carro é um clássico 98 Volkswagen Polo azul escuro.

Escutamos vindo de POV DIREITA, entre a entrada da casa de Antônio e o galpão, sons de passos em madeira e ruído de metais, como correntes se batendo.

Antônio sai de dentro do galinheiro e questiona a câmera se ela viu alguma galinha andando pela mata. Conta que elas podem ter fugido por causa que tem visto muitas raposas a noite por ali. Pergunta se a câmera pode ir procurar a galinha para ele.

Antônio segue para o seu galpão onde começa a organizar algumas ferramentas. Ele começa a afiar uma faca.

5.

#### EXT. PRAÇA DA VILA CENTRAL - DIA

\*\*A câmera 360 (CENTRAL POV) está centralizada no jardim principal da praça da Estação Experimental\*\*

**POV FRENTE** - Um caminho de terra cercado por grandes palmeiras e outras espécies de árvores.

**POV TRAS** - Um pequeno galpão de madeira com correntes na porta. Atrás dele há uma série de árvores.

**POV DIREITA** - Campo aberto. Ao horizonte se enxerga algumas estufas tomadas pela mata.

**POV ESQUERDA** - Uma caminho de terra com casas de alvenaria em sua extensão

#### EXT. ÁREA DE MAQUINAS - DIA

\*\*A câmera 360 (CENTRAL POV) está ao lado de um trator abandonado\*\*

**POV FRENTE** - Trator velho tomado por vegetação.

**POV TRAS** - Centro de tratamento de água fechado por uma cerca improvisada.

**POV DIREITA** - Alguns carros modelos populares do brasil nos anos 80 e 90. Todos estão abandonados e com vegetação crescendo em sua volta.

**POV ESQUERDA** - Um longo caminho de terra até a praça da Estação Experimental

**EXT. ÁREA DAS ESTUFAS - DIA**

A câmera 360 (CENTRAL POV) está no centro de uma estufa \*\*

**Todos os pontos de vista** e o campo de visão são limitados. Observa-se muita vegetação por todos os lados e ao fundo a estrutura da estufa já com algumas partes rasgadas

**POV CIMA** - O teto da estufa não existe a não ser pelas estruturas de metais em arco que vão de uma parede a outra. Conseguimos ver o céu.

6.

**EXT. LABORATÓRIO DE PESQUISAS - DIA**

\*\*A câmera 360 (CENTRAL POV) está no centro de um laboratório abandonado cercado por paredes de vidro embasadas \*\*

**POV FRENTE** - Um pé de laranjeira em um pequeno vaso sobre uma mesa de madeira.

**POV TRAS** - Um armário de metal com alguns produtos químicos como agrotóxicos.

**POV DIREITA** - A porta de entrada do laboratório.

**POV ESQUERDA** - Acesso a outra sala que não temos FOV.

Todo o laboratório está empoeirado, mas a vegetação ainda não conseguiu entrar lá dentro, parece ser um lugar à parte, quase sintético àqueles outros locais.

**EXT. MATA - DIA**

\*\*A câmera 360 (CENTRAL POV) está no centro de um caminho improvisado entre a mata \*\*

**POV FRENTE** - Uma caminho entre a mata. No fim do caminho um galpão de madeira grande com a porta quebrada. Todo seu entorno é tomado por uma densa vegetação. É o fim do caminho.

**POV TRAS** - Uma caminho entre a mata que faz uma curva para fora do nosso campo de visão.

**POV DIREITA e POV ESQUERDA**- Mata densa. com muitas árvores.

Escutamos de POV FRENTE o som da galinha ciscando próximo ao galpão, passando por entre a vegetação.

#### EXT. PÁTIO DA CASA DE ANTÔNIO - DIA

\*\*A câmera 360 (CENTRAL POV) está na entrada do galpão de Antônio\*\*

**POV FRENTE** - Antônio prepara a galinha em uma grande panela de metal com seu fogão a lenha.

**POV TRAS** - Caminho para a vila principal da Estação com o carro de Antônio estacionado.

**POV DIREITA** - Mata densa. com muitas árvores.

**POV ESQUERDA** - entrada da casa de Antônio.

Antônio questiona se a câmera na busca pela galinha passou por alguma casa de madeira. Logo em seguida questiona se a câmera não gostaria de conhecer sua casa de infância.

Ele conta que quando seus pais chegaram como sem terra para trabalhar na Estação Experimental, eles foram alocados em um pequena casa em meio a mata.

#### EXT. VILA DOS TRABALHADORES - DIA

\*\*A câmera 360 (CENTRAL POV) está centralizada em um caminho improvisado em meio a vegetação\*\*

**POV FRENTE** - Casa da infância de Antônio coberta por uma densa vegetação. Mal podemos ver sua estrutura.

**POV TRAS** - Mata densa com muitas árvores.

**POV DIREITA** - Caminho improvisado que segue em frente. Por sua lateral é possível ver em nosso campo de visão outras casas de madeiras em meio a vegetação.

**POV ESQUERDA** - Antônio segue caminhando em direção a câmera vindo de um caminho de terra.

Antônio caminha de POV ESQUERDA em direção a POV FRENTE. Ao passar pela câmera ele aponta para a casa.

## ANTÔNIO

É essa mesma. Bem aqui.

## INT. CASA DA INFÂNCIA DE ANTÔNIO - DIA/NOITE

\*\*A câmera 360 (CENTRAL POV) está centralizada no meio da sala da antiga casa de Antônio.\*\*

**POV FRENTE** - Chão de madeira com algumas partes quebradas. Algumas revistas dos anos 90 rasgadas pelo chão junto a jornais de época.

**POV TRAS** - Parede de madeira.

**POV DIREITA** - Parede de madeira.

**POV ESQUERDA** - Antônio entra pela porta, com um pouco de dificuldade. Tem que forçar para entrar. Ao lado da porta uma janela fechada.

A sala inteira é empoeirada e já com uma certa vegetação tentando entrar pelas paredes e janelas, bem como pelo chão. É escuro e difícil de enxergarmos muito nitidamente, a não ser por pequenos raios de sol que entram pelo teto.

Quando Antônio entra pela porta, o ambiente da sala é iluminado.

Caminhando pela casa e entrando em outros cômodos que não podemos ver, ele conta sobre suas origens e a vida dos trabalhadores sem-terra para a Estação Experimental.

Ele fala da relação de trabalho e separação entre os trabalhadores braçais e os diretores e engenheiros que ali trabalhavam. Ele diz que se mudou para sua casa atual porque não havia mais ninguém lá.

A luz que iluminava a sala agora parece começar a ficar fraca, como se o sol já estivesse se pondo.

Antonio questiona a câmera se ela quem fez isso, de transformar o dia em noite.

## EXT. PÁTIO DA CASA DE ANTÔNIO - NOITE

\*\*A câmera 360 (CENTRAL POV) está na entrada do galpão de Antônio.\*\*

**POV FRENTE** - Uma fogueira. Ao lado direito está Antônio, sentado em uma cadeira de madeira. Ele olha para o fogo e com a ajuda de um graveto mexe no fogo atijando as chamas. Ao lado esquerdo uma espécie de ventilador com duas hélices de LED apagadas. Ao fundo o carro de Antônio iluminado por um poste de luz.

**POV TRAS** - Galpão de Antônio.

**POV DIREITA** - Entrada da casa de Antônio.

**POV ESQUERDA** - Não conseguimos enxergar muito bem pois a luz da fogueira não é suficiente. é uma mistura de silhuetas de árvores que às vezes são iluminadas.

Em POV FRENTE Antônio comenta com a câmera que amanhã eles vão ter que encontrar outra galinha que fugiu para comer.

O ventilador com as duas hélices começa a girar. Uma série de pequenas luzes LED em sua extensão acendem.

A velocidade das hélices aumenta. Uma imagem começa a se formar. É uma galinha holográfica. O animal criado holograficamente é fixo. Caminha sem sair do lugar como se estivesse suspenso no ar.

Antônio ri.

ANTÔNIO

Mas essa daí não dá pra comer.

Antônio comenta sobre sua esposa. Diz que ela conhece muito sobre animais e cuidava das galinhas do casal melhor que ele. Aproveita para comentar que além dos animais domésticos ela adorava andar a cavalo.

Comenta que desde criança ela andava. Descreve como ela era, mencionando sua origem imigrante de trabalhadores sem terra. Comenta sobre como ela gostava da Estação Experimental, sobretudo as festas dos trabalhadores e dos fogo-fátuos que ela via à noite.

Menciona que essa era uma lenda que ela contava que tinha ouvido de seus pais, que os fogo-fátuos eram fantasmas de trabalhadores que vagavam pela Estação Experimental para sempre. Ele menciona que ele particularmente nunca viu algum de verdade.

O holograma da galinha agora se transforma no holograma do fogo-fátuo, uma chama azul.

## ANTÔNIO

Eu imaginava que eram maiores mas era mais ou menos assim que ela contava.

O holograma agora se transforma em um busto de uma mulher.

Antônio observa por alguns instantes em silêncio e diz que era diferente. O holograma então muda novamente para o rosto de outra mulher. Antônio observa em silêncio sem dizer nada olhando para o holograma.

Escutamos de POV FRENTE, mais distante da fogueira, próximo ao carro de Antônio, um cavalo passar galopando rapidamente.

Antônio se levanta e vai em direção ao seu carro, buscando ver para onde o cavalo foi. Ele segue para fora do nosso campo de visão.

## EXT. AÇUDE - NOITE

\*\*A câmera 360 (CENTRAL POV) está um pouco antes da margem do açude\*\*

**POV FRENTE** - O cavalo está bebendo água do açude. Próximo à margem há um pequeno barco de madeira. Antônio está de costas para nós olhando o cavalo.

**POV TRAS** - Uma mata que segue em contorno do açude. Não conseguimos enxergar muito bem pois a luz da lua não é suficiente.

**POV DIREITA e POV ESQUERDA** - Alguns poucos arbustos espalhados - como uma vegetação rasteira.

Antônio questiona a câmera se foi ali que ela viu o fogo-fátuo. Antônio espera por uma resposta que nunca chega. Espera pelo fogo-fátuo que nunca aparece.

Ele comenta, olhando para o horizonte das águas se está na hora dele partir.

## EXT. SAÍDA DA ESTAÇÃO EXPERIMENTAL - NOITE

\*\*A câmera 360 (CENTRAL POV) está centralizada na estrada de terra que da para a saída da Estação experimental\*\*

**Não conseguimos enxergar nada de nenhum lado, apenas a escuridão da noite.**

De POV FRENTE começam a aparecer dois faróis de carro vindo ao longo da estrada em direção a câmera. é o carro de Antônio.

O carro para na frente da câmera e Antônio desce. Ele passa pela câmera e segue para POV TRÁS, desaparecendo em meio a escuridão enquanto os faróis do carro iluminam um pouco o caminho.

**EXT. COLINA - MADRUGADA/AMANHECER**

\*\*A câmera 360 (CENTRAL POV) está posicionada no topo de uma colina\*\*

**POV FRENTE** - Vista para o pomar de laranjeiras. Uma grande quantidade de árvores lado a lado, secas.

**POV TRAS** - Uma mata que segue em contorno da colina. Não conseguimos enxergar muito bem pois a luz da lua não é suficiente.

**POV DIREITA e POV ESQUERDA** - Contorno da vegetação.

Vemos pouco.

De POV FRENTE no pomar de laranjeiras, distante de nós, um fogo-fátuo surge como um holograma. Outro logo em seguida.

Mais um.

Dois.

Três.

Uma série de fogo-fátuos surgem um a um na extensão de todo o pomar.

Fade to black.

Fim.