

# Realidade atípica: Explorando os potenciais narrativos de um ambiente envolvente

## DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.169.g2445

Esta pesquisa considera como um contador de histórias pode empregar a realidade virtual (RV) na criação de uma narrativa imersiva que comunica uma experiência de consciência tanto consciente quanto atípica (experiência de quase morte). Como foi demonstrado que a RV aumenta os níveis de empatia no jornalismo, o estudo visa aproveitar seu potencial na criação de uma nova forma de narrativa em quadrinhos. O romance orchestra imagens, palavras, espaço, tempo, som, imersão e interação dentro do espaço tridimensional de 360 graus para atingir um nível aprimorado de empatia com o leitor. Como uma investigação artística, o estudo emana de um paradigma pós-positivista e o projeto de pesquisa emprega uma autoetnografia apoiada em uma investigação heurística. A autoetnografia combina diferentes aspectos da etnografia e autobiografia e explora experiências pessoais em conexão com outras pessoas. Ele usa a autorreflexão como um meio de compreender uma gama mais ampla de condições sociais, históricas, culturais e políticas. Atualmente, a RV está mudando a maneira como contamos e "lemos" histórias. Nesse reino, um espectador pode se tornar uma testemunha "dentro" de uma história e obter uma perspectiva especial e subjetiva de primeira mão, em vez de uma visão de terceira pessoa. Para transmitir a experiência de quase-morte, este projeto usa a desvantagem inerente da realidade virtual como uma vantagem, permitindo ao espectador estar presente em uma cena e ao mesmo tempo não ter um corpo físico, para mostrar como seria

a sensação de ter uma experiência corporal exterior. O estudo utiliza uma nova forma de contar histórias, em que a tecnologia RV é usada para aumentar a sensação de imersão e resposta empática. Busca criar um ambiente imersivo e detalhado, que permite ao leitor estar tanto dentro do pensamento quanto do mundo de um personagem. Usando o Oculus Quill para produzir as imagens, fui capaz de ilustrar e animar o material dentro do espaço virtual. Esta abordagem difere das experiências 3D convencionais porque o trabalho é completamente renderizado dentro da RV. Desenhar em RV pode ser relativamente desafiador, porque o processo induz enjoo de movimento (ou ciberenjoo) e fadiga ocular, dores de cabeça, tontura, desorientação, desconforto oculomotor e náusea (variando de níveis baixos a graves). Considerando que desenhar dentro da RV geralmente requer dimensionar imagens para cima ou para baixo, passando por paredes e pisos ou invertendo o ambiente, a recuperação de períodos de imersão pode variar de horas a dias. Somente com o tempo ocorre a adaptação ao meio ambiente. O design enfrentou um desafio adicional relacionado à otimização do tamanho do arquivo e sua complexidade. Isto ocorre porque a tecnologia ainda está em desenvolvimento, e para que o trabalho seja carregado no Quill Theatre, o arquivo só pode ter um número limitado de triângulos e desenhar chamadas. Esta limitação restringe o visual RV porque o design requer formas simplificadas e animação.