

CENTRO UNIVERSITÁRIO BRASILEIRO- UNIBRA  
CURSO DE GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO  
AUDIOVISUAL

Caio Xavier  
Jierry Nolasco  
Matheus De Oliveira

## **A EVOLUÇÃO DA IMERSÃO NO AUDIOVISUAL**

RECIFE/2020

Caio Xavier  
Jierry Nolasco  
Matheus De Oliveira

## **A EVOLUÇÃO DA IMERSÃO NO AUDIOVISUAL**

Relatório apresentado ao Centro Universitário Brasileiro-UNIBRA, como requisito parcial para obtenção do título de tecnólogo em Produção Audiovisual.

Professor Orientador: Me. Paulo Fonseca Medeiros Filho

RECIFE/2020

Caio Xavier  
Jierry Nolasco  
Matheus De Oliveira

## **A EVOLUÇÃO DA IMERSÃO NO AUDIOVISUAL**

Artigo aprovado como requisito parcial para obtenção do título de  
Tecnólogo em Produção AudioVisual, pelo Centro Universitário  
Brasileiro – UNIBRA, por uma comissão examinadora formada pelos  
seguintes professores:

---

Prof.º Professor Orientador: Me. Paulo Fonseca Medeiros Filho

---

Prof.º Titulação Nome do Professor(a) Professor(a) Orientador(a)

---

Prof.º Titulação Nome do Professor(a) Professor(a) Orientador(a)

Recife, \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_\_

NOTA: \_\_\_\_\_

## **SUMÁRIO**

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>4</b>
<b>1. O QUE É REALIDADE?</b> .....	<b>5</b>
<b>2. A CHEGADA DE UM TREM A ESTAÇÃO</b> .....	<b>6</b>
<b>3. A GUERRA DOS MUNDOS</b> .....	<b>7</b>
<b>4. PROPAGANDA IDEOLÓGICA</b> .....	<b>9</b>
<b>5. CINEMA E TEATRO</b> .....	<b>10</b>
<b>6. JOGOS ELETRÔNICOS</b> .....	<b>11</b>
<b>7. SWORD ART ONLINE &amp; JOGADOR N1°</b> .....	<b>12</b>
<b>8. EDUCAÇÃO &amp; SAÚDE</b> .....	<b>13</b>
<b>CONCLUSÃO</b> .....	<b>14</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>15</b>

**RESUMO:**

O trabalho conta com vários fatos históricos que foram importantes para a definição do conceito de imersão dentro do audiovisual e chega a conclusão de que com o decorrer do tempo com a evolução das tecnologias simuladoras de realidade virtual trarão o auxílio em diversas áreas da humanidade.

**Palavras-chave:** Imersão. Audiovisual. Evolução. Tecnologia

## INTRODUÇÃO

O trabalho a seguir apresenta alguns dos mais importantes eventos da história do Audiovisual com o foco voltado na Imersão e sua evolução com o decorrer do tempo.

O critério para a seleção do tema era, que fosse diferenciado dos demais e nem tão polêmico, daí de repente surgiu a ideia através de um *Brainstorming* de fazer um TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) sobre imersão total, Por conta do trabalho de marketing que tínhamos feito no terceiro período, onde fizemos um projeto de construção e venda do equipamento de emulação de realidade virtual "Never Gear" que é utilizado no anime *Sword Art* online.

Dias depois quando se discutia sobre o tema e como seria trabalhado, o tema foi decidido definitivamente como a evolução da imersão no audiovisual onde poderíamos explorar diversos temas que foram citados durante os anos letivos que estivemos na UNIBRA e fatos históricos marcantes para a história, tanto da imersão quanto para o próprio audiovisual em si.

## 1. O QUE É REALIDADE?

Muitas pessoas entendem a realidade por tudo o que se consegue tocar, sentir, cheirar e ver, na verdade esses são apenas sinais que o corpo emite ao cérebro. No filme “Matrix” a realidade é descrita como tudo aquilo que existe e trás o espectador a se questionar sobre o que é real e o que não é. Essa temática trouxe ao filme muita credibilidade e por ser um filme tão bem representado de forma revolucionária foi premiado com 3 Oscars.



Imagem 1 (Morpheus Personagem ficcional da franquia “The Matrix”.)

## 2. A CHEGADA DE UM TREM A ESTAÇÃO

A chegada de um trem à estação se tornou um marco importante, não só por ter sido o primeiro filme a ser exibido, como também veio revolucionar, influenciar e criar a arte que continua se desenvolvendo a cada ano que passa.

E na sua primeira exibição foi responsável por provocar pânico entre os espectadores, porque simplesmente, não estavam preparados para a capacidade de imersão que o filme seria capaz de trazer. A película mostra um comboio puxado por uma locomotiva a vapor em uma estação, e as pessoas trouxeram elementos da sua realidade, estavam tão acostumadas e tinha tanta noção de um trem, que no primeiro contato foi acreditar que o trem sairia da tela. Os levando a correr pros fundos da sala.

Produzido pelos franceses irmãos Lumière, através de um mecanismo que gravava e projetava as imagens. O cinematógrafo. E mergulhando no nosso tema sobre evolução, esse pode ser considerado um ponto inicial.



Imagem 2 (capa do filme: A chegada do trem à estação dos irmãos Auguste e Louis Lumière.)

### 3. A GUERRA DOS MUNDOS

Adaptado do livro "A guerra dos mundos", escrito pelo visionário H.G. Welles, narra a invasão dos seres marcianos à Inglaterra. Os marcianos são máquinas biomecânicas assassinas com mais de 30 metros de altura, que destroem tudo à sua volta. "O enredo é uma analogia à Inglaterra e à Europa do século XIX - potências imperialistas que submetiam, colonizaram e sugam recursos de culturas menos avançadas tecnologicamente. Com "A Guerra dos Mundos", Wells procurava mostrar o que seria da Inglaterra se ela enfrentasse o mesmo tipo de extermínio social, econômico e cultural que impunha a outros povos."

A guerra dos mundos foi um episódio na história da rádio, em que, uma produção de ficção foi confundida e recebida como uma notícia jornalística real.

E em 1938 o rádio era um dos principais meios de comunicação e, era comum que as pessoas religiosamente se unissem para ouvir os seus programas. No cenário das grandes emissoras, concorrentes pela audiência, Orson Welles, produtor, diretor e roteirista, foi responsável por adaptar e produzir algo que mudaria sua vida de comunicador e causaria um dos maiores pânicos coletivos em uma cidade. Apresentando de forma jornalística uma obra de ficção, ele foi responsável por fazer milhões de pessoas acreditarem que o país dos Estados Unidos da América, estava sendo invadido por forças extraterrestres vindas de Marte. No início da transmissão há um aviso que aquilo se tratava apenas de uma obra fictícia, mas por muitas pessoas apenas sintonizarem depois do aviso, cada detalhe bem articulado e bem montado.

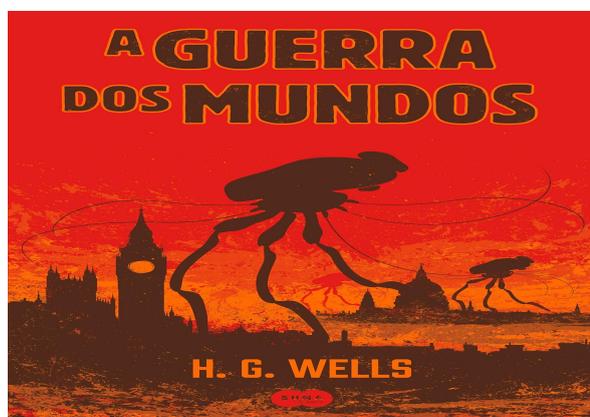


imagem 3 (Capa do Livro "A Guerra dos Mundos".)

A transmissão se inicia com um programa de música, que foi logo interrompido por um boletim informando sobre estranhas atividades em Marte. A cada vez que o boletim vinha atualizando sobre a estranhas atividades, se tornava mais assustador e mais imersivo.

Welles usando e abusando dos efeitos, atores e sonoplastia, não teve dificuldades em passar tudo aquilo, em causar o medo do desconhecido e a ansiedade para saber o que estava acontecendo. após o jornalista reportar sobre um “objeto” que havia caído em uma cidade no estado de Nova Jersey e em seguida detalhar e narrar o que daquele objeto saiu, e, o seu poder de destruição, o pânico foi causado. Milhares de pessoas iam às ruas, fugiam de suas casas, procurando formas de sobreviver ao ataque.



Imagem 4 (Orson Welles Ator, diretor, escritor e produtor. Fazendo a Rádio Novela “Guerra dos mundos”.)

#### 4. PROPAGANDA IDEOLÓGICA

No início da década de 30, Hitler já tinha em mente uma ideia de “educar” os ouvintes alemães através do rádio. Essa ideia só foi colocada em prática em outubro de 1939 quando o regime nazista resolveu criar uma câmara de radiodifusão própria da qual juntava as associações de ouvintes, as emissoras de rádio, o comércio de transistores, a sociedade de radiodifusão e o Ministério da Propaganda. O rádio era visto pelo diretor da propaganda do governo nazista como o meio ideal para propagar o ideário nazista através dos discursos do Reich.



Imagem 5 (Adolf Hitler fazendo uso do rádio para propagar sua ideologia para influenciar seus ouvintes.)

## 5. CINEMA E TEATRO

O cinema e o teatro são duas mídias que se assemelham bastante e não apenas pela estrutura que é baseada nos antigos teatros gregos ou teatros de arena, onde eram construídos de forma estratégica para a melhor propagação do som mas também por usarem tanto a luz e escuridão para controlar o foco do espectador fazendo o próprio se imergir no conteúdo quanto as trilhas sonoras para trazer a emoção das cenas em que se passam as narrativas trazendo várias sensações para os espectadores.

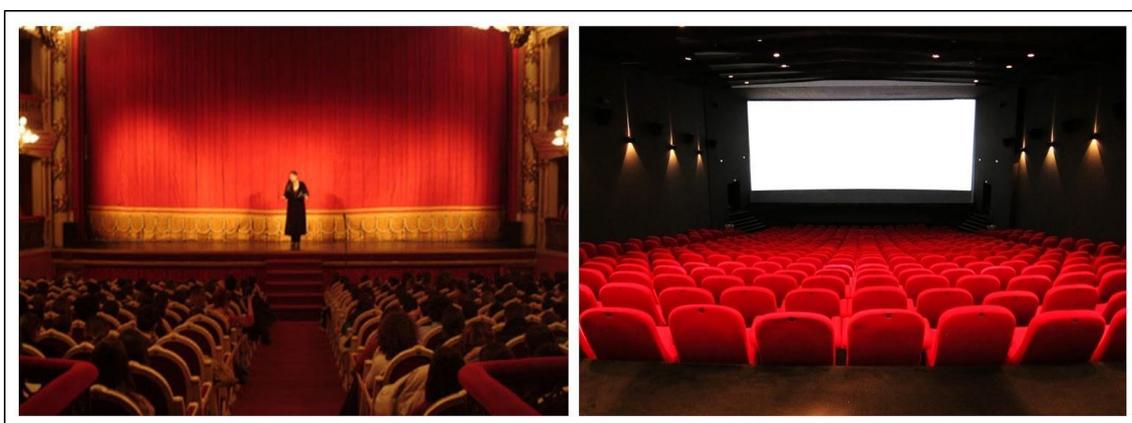


Imagem 6 ( Sala de Teatro e Cinema.)



Imagem 7 ( Teatro de Herodion (Atenas, Grécia).

## 6. JOGOS ELETRÔNICOS

Com toda certeza, não deixaremos de falar dos jogos eletrônicos. Tendo em vista que nos dias atuais, são a parte da evolução que não para de evoluir. Trazendo elementos de tudo que existe, criando algo que possamos interagir, apreciar ou até mesmo imergir em outro mundo ou outra realidade, tendo interação com aquele lugar.

E por mais que não seja tão grande essa interação, é o suficiente para proporcionar algo incrível. E como nós amantes de jogos eletrônicos, sabendo disso e como eles evoluem todo ano, trazendo novidades em tecnologia com novos aparelhos com mais "poder", em questões de processamento e qualidade de imagens, fazendo quebrar cada vez mais a barreira da nossa realidade

Acessórios como controles, fazendo com que você sinta o terreno na qual você está caminhando, Óculos e sensores de movimento para melhor experiência.

Tudo isso encaixou perfeitamente no assunto, tanto de imersão quanto na evolução.

Décadas atrás, como vimos quando éramos mais jovens, a forma como tudo evoluiu, foi algo surpreendente, um salto significativo onde saímos de algo pixelado em 2D, para algo de nível real! Saindo totalmente do sofá, para sermos protagonistas em diversas histórias.



Imagem 8 (Jogador de Videogame: Plxabay.)

## 7. SWORD ART ONLINE & JOGADOR N1°

Jogador n°1 é um filme que se passa no futuro onde todo cenário político e socioeconômico depende de um jogo que é uma imensa realidade que praticamente substitui a realidade original da qual as pessoas não tem mais interesse.“

Sword Art Online é um anime onde muitos gamers participam de um lançamento de um jogo do qual o jogador mergulha totalmente na realidade daquele jogo, enquanto o indivíduo se diverte jogando, o seu corpo está em repouso.

No decorrer da história do anime, os personagens acabam descobrindo que não conseguem mais sair do jogo enquanto o jogo não for zerado. o anime ficou bastante famoso em 2012 e é um dos animes mais falados até o dia de hoje, desde então esse tipo de tecnologia é almejado tanto pelos fãs do anime tanto pelos fãs do filme jogador n°1 que desejam mergulhar em inúmeras aventuras com infinitas possibilidades.



imagem 9 (protagonista de Sword Art Online iniciando o jogo)

## 8. EDUCAÇÃO & SAÚDE

Ao pesquisar até que nível a imersão no audiovisual chegou, precisávamos sair da bolha que era, cinema e jogos eletrônicos.

Já que ambos estão em constante evolução e se encaixam no audiovisual. Queríamos algo a mais que não tínhamos abordado antes ou até mesmo esquecido. Foi nesse ponto que voltamos para a nossa realidade, algo do dia a dia. Observamos que tanto na Educação, como na Saúde a imersão está incluída e ajudando em diversos meios.

Ao lembrar de uma reportagem, sobre crianças que, para não ficarem assustadas com um tipo de tratamento ou exame, os médicos utilizavam recursos audiovisuais para ajudar crianças a fugir do medo da ansiedade do tratamento. Foi nesses pensamentos que encontramos uma clínica, que utilizava o "Oculus Rift" como algo para levar a rápida imersão, fazendo a criança se distanciar da realidade entrando em outra, logo perdendo o medo da injeção.

Já que chegamos nessa parte da imersão que ajuda pessoas, falar de como a educação e os recursos imersivos podem ajudar ficou mais fácil para pesquisa.

Sejam elas em filmes, como muitas escolas fazem. Ou criando seu próprio recurso, como jogos educativos, animações e curtas. Além de tablets e computadores que fazem com que isso seja possível. Logo chegamos a concordar que embora há muito tempo atrás algo como, "A guerra dos mundos" tenha sido um total engano quanto as pessoas que acreditaram e ficaram imersas naquela história. A imersão nos dias de hoje está fazendo algo maior, que é ajudar as pessoas.



imagem 10 (criança entretida com o conteúdo transmitido pelo oculus rift enquanto a enfermeira aplica uma injeção.

## CONCLUSÃO

Logo chegamos a concordar que embora há muito tempo atrás algo como, "A guerra dos mundos" tenha sido um total engano quanto as pessoas que acreditaram e ficaram imersas naquela história. A imersão nos dias de hoje está em contínua e distintas formas de evolução que garante a contribuição da nossa sociedade fazendo algo maior, que é ajudar as pessoas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**A chegada do trem na estação.** Direção de Auguste Lumière, Louis Lumière . Paris: Société A. Lumière et ses Fils, 1986 (50 seg.).

**A TRANSMISSÃO de RÁDIO QUE PAROU OS EUA: Guerra dos Mundos.** [S. l.: s. n.], 2020. 1 vídeo (18:25 min). Publicado pelo canal O covil de Jack Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9w94JfAXf10>. Acesso em 16 de set. de 2020.

**Guerra dos Mundos - Orson Wells (em Português - Brasil).** [S. l.: s. n.], 2018. 1 vídeo (72 min). Publicado pelo canal andre uebe. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0sygdHU5F-s&t=108s>. Acesso em: 16 set. 2020

**Jogador Nº 1.** Direção de Steven Spielberg. Birmingham: Warner Bros. Pictures, 2018. (139 min.).

OCHABA, Sabine. 1933: **Hitler controlava a imprensa falada.** DW Brasil, 2018. Disponível em: <https://www.dw.com/pt-br/1933-hitler-controlava-a-imprensa-falada/a-871190#:~:text=Como%20esta%20%22educa%C3%A7%C3%A3o%20para%20a.e%20o%20Minist%C3%A9rio%20da%20Propaganda>. Acesso em: 18 de Nov. de 2020.

**O Que é MATRIX ?.** [S. l.: s. n.], 2012. 1 vídeo (4:29 min). Publicado pelo canal Lion Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=al3S34d2MII>. Acesso em 13 de set. de 2020.

**Tecnologia NERVEGEAR de SAO já é possível? | Campus Party BR 12.** 2019. 1 vídeo (14 min). Publicado pelo canal Impulso HQ. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wiY047Zp5xU>. Acesso em: 16 set. 2020

Sword Art Online. **O Mundo das Espadas.** Temporada 1 Episódio 1. Direção de Tomohiko Itō. Japão: A-1 Pictures Inc. 2012. 23m