

GAME OVER: O CORPO (EM) DELITO NA ARTE CONTEMPORÂNEA

Marcos Cichelero
Andreia Machado Oliveira
Universidade Federal de Santa Maria

Resumo

A arte contemporânea atinge o público das mais diversas formas, modificando sua percepção e o modo como estão estruturadas concepções de mundo, de tempo, de lugar entre outras. A temática da morte encontra-se inserida no contexto contemporâneo, perpassando a própria arte e a produção de games. Neste contexto, propomos a apresentação e discussão de um gamearte, em fase de desenvolvimento, que se intitula "Game Over" (fim de jogo). O gamearte em questão tem como elemento conceitual principal o corpo de delito que é em essência o fato criminal ao qual se realiza a perícia criminal a fim de estabelecer a dinâmica de um determinado local de crime. Este "corpo" diz respeito a uma série de elementos constituintes da cena do crime. Em "Game Over", o interator toma o papel do artista por meio de seu avatar em um ambiente virtual 3D, criado através do gerador de mundos virtuais Open Simulator (software livre semelhante ao Second Life). Neste ambiente virtual, o interator pode se aproximar da vivência que o público tem em cenas de crimes reais, transpostas para o mundo virtual. Contudo, no gameart pode-se transgredir a constituição do corpo de delito, gerando possibilidades de questionamentos sobre o próprio ato de delito. O interator anda pelo ambiente virtual por meio do avatar, analisando as cenas de crime ali apresentadas, investigando os elementos constituintes e caso desejar, fotografando-os, pois as possibilidades de interação proporcionadas pelo Open Simulator são numerosas. Para esclarecer a proposição apresentada neste estudo, partimos de abordagens do campo da arte e tecnologia em relação ao conceito de jogo, ou seja, de um gamearte.

Palavras chaves: Arte e tecnologia, Gamearte, Corpo de delito, Realidade virtual.

Abstract

Contemporary art reaches the public in many different ways, changing their perception and how they are structured conceptions of the world, of time, of place among others. The theme of death is included in the contemporary context, passing the art itself and the production of games. In this context, we propose the presentation and discussion of a gamearte in the development phase, which is entitled "Game Over". The gamearte in question has as its main conceptual the corpus delicti which is in essence the fact that the criminal is held coroner to establish the dynamics of a particular crime scene. This "body" refers to a number of constituent elements of the crime scene. In "Game Over", the interactor takes the role of the artist through his avatar in a virtual 3D environment, created by the generator of virtual worlds Open Simulator (free software similar to Second Life). In this virtual environment, the interactor can approach the experience that the public has in actual crime scenes, transposed to the virtual world. However, GameArt can violate the constitution of the corpus delicti, generating possibilities of questions about the very act of crime. The interactor walks the virtual environment through avatar, analyzing crime scenes presented there, investigating the constituents and if desired, photographing them, because the interaction possibilities offered by the Open Simulator are numerous. To clarify the proposition presented in this study, we set out approaches to the field of art and technology in relation to the concept of the game, ie, a gamearte.

Keywords: Art and technology, Gamearte, Body offense, Virtual Reality.

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo parte de uma pesquisa em poéticas visuais que vem sendo desenvolvida no Programa de Pós Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria e visa contribuir para pensar a arte contemporânea, e mais especificamente a arte tecnologia, por meio da criação de um gamearte em ambiente virtual imersivo e interativo. O game em questão tem como elemento principal o “corpo de delito”, que é em essência o fato criminal. Através do exame de “corpo de delito” é realizada a perícia criminal a fim de determinar fatores como autoria, temporalidade, extensão de danos etc. O game, que está em fase de desenvolvimento desde o início de 2013, tem como título Game Over (fim de jogo), fazendo uma relação do título com a morte que está presente em diversos jogos, e que neste é um dos elementos constitutivos que ganham destaque. Procurou-se relacionar questões intrínsecas à gamearte como a simulação e subversão da realidade, a temporalidade, entre outras, com as questões que advêm do corpo de delito e a interação deste no meio digital.

2. APROXIMAÇÃO DO TEMA

2.1 GAMEARTE

A arte digital vem se destacando no cenário da arte contemporânea nos últimos anos, por apropriar-se de linguagens interativas aproximando assim público e obra. Os utilizadores desta nova linguagem, buscam estabelecer diálogo entre as diferentes mídias, linguagens de programação e interfaces gráficas e sensório-motoras (CAETANO, 2009). A arte que tem por base o computador tem a vantagem de usar uma mídia que é verdadeiramente contemporânea e está integrada à nossa vida cotidiana, constituindo uma forma de arte natural dos nossos tempos (PLOUG, 2005).

Nos últimos anos do século XX, “a interatividade tornou-se o símbolo da arte computacional. Nesta interação o espectador encontra-se dentro da obra e não mais em face da obra” (VENTURELLI, 2004). Os jogos se contribuem com o processo de construção do ser e do seu espaço constituinte (AUGUSTO e HARGREAVES, 2009), possibilitando a ressignificação dos temas apresentados e dos valores a serem atribuídos a obras de arte.

Os jogos eletrônicos, de maneira geral, atuam englobando um conjunto de valores, trocas simbólicas, que moldam padrões de comportamento, gerando costumes e formas de relacionamento (AUGUSTO e HARGREAVES, 2009). Outra característica importante dos jogos é a natureza participativa e ao mesmo tempo imersiva dos jogadores, transpondo-os para uma nova realidade.

O gamearte, se constitui como uma realidade interativa, sensório-motora e cognitiva, que possibilita ampliar os sentidos humanos, constituindo uma proposta inovadora de trabalho (AUGUSTO e HARGREAVES, 2009).

Leão (2009) observa que a gamearte destaca-se como linha de investigação poética que está sendo delineada no campo das novas mídias, composta de uma mistura de intervenção em softwares, narrativas perturbadoras e jogos eletrônicos alterados. A produção em gamearte apresenta projetos de caráter estético que se apropriam dos games de modo crítico e questionador, propondo novas reflexões. Segundo Leão (2009) quando se fala em gamearte, podemos encontrar projetos que criam novos contextos para games conhecidos. Mas podemos ainda utilizar plataformas para a criação de novos games, trazendo novas questões possibilitadas por esta linguagem.

A Gameart também pode ser entendida como um game com proposições artísticas, que não segue a maré dos *games* comerciais que visam a competição e vitória e, muitas vezes, a violência (WITT e SANTOS, 2009). Gameart representa ambientes interativos que convidam o interator a estabelecer novos paradigmas diante da criação artística. Cada artista opta por um design de interação, apropriado ao seu projeto, envolvendo a criação de interfaces gráficas e sensoriais que explorem diferentes níveis de interatividade, por vezes em uma única obra (ALVES, 2009). No processo de criação do gamearte é preciso orientar a criação, a poética da linguagem, para os quais o objetivo final não seja somente o de entretenimento, ainda que mantenha o aspecto lúdico (ALVES, 2009).

A interatividade em um jogo é determinada por seu programador, cabendo ao jogador mais do que compreender o conteúdo, captar a estratégia do jogo (GASPAR E GARCIA). Games constituem um campo híbrido, que envolve programação, roteiro de navegação, design de interface, técnicas de animação e usabilidade (SANTAELLA, 2007).

A fusão dos jogos com arte deve ser desenvolvida através de uma linguagem artística, que provoque uma reflexão estética, acerca de sua própria natureza e de sua função social (ALVES, 2009). Segundo Venturelli e Maciel (2008) a poética da gamearte é marcada pela reflexão do lúdico ao simular situações ou testar rupturas e a desconstrução de modelos. Em *Game Over*, a situação simulada e subvertida é a de locais de crimes. A fotografia criminalística no contexto jurídico apresenta-se como índice de uma realidade existente, mas em *game over* essa realidade pode ser subvertida, criando possibilidades para a formação de uma nova realidade através do jogo.

2.2 Ambientes virtuais

Levy (1996) pela perspectiva da filosofia escolástica, define a palavra virtual como o que existe em potência e não em ato. Nesta perspectiva o ser humano por exemplo, estaria virtualmente presente no código genético que compõe seu DNA. Sendo assim o virtual não se opõe ao real mas ao atual. No entanto, antes de chegar a essa proposição deveremos saber de que virtualidade estamos falando, e neste caso específico falamos dos ambientes virtuais, propiciados e abarcados pela tecnologia numérica, também chamados de realidade virtual.

Segundo Levy (1996) o real e o virtual não seriam oposto e sim complementares. Em *Game Over* o virtual e o “real” se entrelaçam e se sobrepõem, formando uma trama de informações transpostas do mundo real para o virtual e

incorporada ao mesmo. Como a grande maioria das inovações tecnológicas, a base da realidade virtual surgiu no campo militar. Segundo Prado (2003) por volta dos anos 70 surgem como precursores da realidade virtual, os primeiros simuladores para aprendizagem de voos. Sendo que, a realidade virtual começou a ganhar notoriedade na década de 80, com simuladores de treinamento de guerra, baseada na tecnologia dos microcomputadores. Prado (2003) comenta que a NASA (*National Aeronautics and Space Administration*) teve importante participação no processo de exploração do ciberespaço.

Tori e Kirner (2006) afirmam que as tecnologias rompem as barreiras da tela ou monitor, passando a trabalhar com ambientes tridimensionais interativos e em tempo real, através da realidade virtual. A tecnologia criada para fins militares, assim como a fotografia digital ou o próprio computador, logo ganha espaço na vida cotidiana da população mundial. Através dos games e ambientes virtuais multiusuários, utilizados para os mais diversos fins, essa tecnologia cada vez mais se aproxima do público. A arte contemporânea que tem como uma de suas características a apropriação e subversão das tecnologias disponíveis, logo passa a utilizar estes ambientes para fins artísticos.

A realidade virtual foi desde cedo descoberta pelos artistas que dela se apoderaram com seus próprios métodos e estratégias (OLIVER, 2007), sendo que as novas mídias exercem forte impacto sobre a produção em poéticas visuais e teoria da arte e imagem no contexto atual.

A arte quando se inter-relaciona com sistemas artificiais numéricos, passa a explorar atividades que permitam a ampliação do campo sensível, como é o caso do ciberespaço. Lévy (1998) afirma que o ciberespaço é um objeto comum, dinâmico, construído, ou pelos menos alimentado por todos que o utilizam. Esse universo do numérico é objeto de exploração tanto de artistas quanto cientistas. Os dispositivos virtuais são potencializadores de eventos, frutos de uma dinâmica de trabalho compartilhado entre os participantes dessas experiências, performances e trabalhos artísticos em que temos a presença partilhada do expectador no tempo do evento (PRADO, 2003). O virtual mediado pela tecnologia numérica, certamente possibilita criações poéticas jamais imaginadas para o campo das artes. No entanto é necessário certo cuidado, para que o fascínio tecnológico não se sobreponha as questões artísticas. Hoje a arte e mídia se compõe, como um tecido finamente tramado que passeia entre os caminhos da ciência e arte, tornando o potencial estético do desenvolvimento tecnológico midiáticos mais complexos (GRAU, 2003).

Couchout (2003) menciona o fato de que na arte, o numérico renova totalmente as ferramentas e os materiais que não são mais os do mundo real, mas aqueles da simulação. No universo numérico além de serem transpostas ferramentas do mundo real, como tintas, texturas, pinceis, se criam novas ferramentas o que torna quase ilimitadas as possibilidades de criação. O mesmo autor salienta que atualmente não se trabalha mais com a matéria, nem com a energia, mas com programas, direta ou indiretamente, produtos da ciência. Toda a produção em arte digital assume caratê de simulação. Mas esta simulação ou representação não é exclusividade da arte contemporânea, nem da arte numérica, como já afirmava o artista surrealista René Magritte em sua obra *Ceci n'est pas une Pipe* (Isto não é um cachimbo).

Nessa discussão sobre simulação e ambientes virtuais, insere-se os games, que segundo Cauquelin (2011) é algo que transporta o indivíduo para fora da vida cotidiana, podendo inclusive se caracterizar como uma espécie de fuga da realidade.

A realidade virtual tende a substituir parcialmente o real, e a libertar-se parcialmente dele, provocando relações profundamente diferentes entre a imagem o sujeito e o objeto (COUCHOUT, 2003). Em plataformas virtuais, o que se observa de maneira geral, é que existe uma suspensão da vida cotidiana, a saída do espaço e do tempo real, o afastamento e a atenção concentrada em ações que pouco tem a ver com sua vida cotidiana (CAUQUELIN, 2011).

Levando em consideração que o virtual não se opõe ao real mas se apresenta como uma outra realidade, passa a existir o real orgânico, matérico, composto de átomos e moléculas e o real numérico com todas as suas particularidades, e em dados momentos essas duas realidades se sobrepõem impossibilitando a distinção entre elas, uma vez que os elementos constituintes tem a possibilidade de transitar entre as duas realidades. Um exemplo disso é quando você efetua uma compra usando um cartão de crédito. O seu dinheiro não é palpável, ou seja ele é composto por dígitos e existe em potência, constituindo-se como virtual, ao utilizá-lo você está o materializando e/ou trocando por objetos reais matéricos, compostos por átomos e não por dígitos, fazendo assim um intercâmbio entre o virtual e o real, ou em um exemplo ainda mais visível quando você simplesmente imprime um objeto criado no mundo numérico, transpondo-o para o mundo “real”.

2.3 Transeuntes do real ao virtual

Nesse trânsito entre o real e o virtual, os integrantes do mundo real controlam os integrantes do mundo virtual ao mesmo tempo em que são influenciados por estes. A visualização não é um processo de desmaterialização mas um processo de rematerialização e transposição do real para o virtual da mesma forma que do virtual para o real, formando assim uma via de mão dupla. Neste contexto além dos objetos o próprio corpo passa a ser repensado e adquirir novas significações.

Simon e Gonçalves (2010), referindo-se a obra de Stelarc, afirmam que o corpo humano é obsoleto, fadado ao fracasso caso não se renda às possibilidades de expansão física e cognitiva proporcionadas pela tecnologia através de próteses robóticas e biotecnológicas. Já a materialização do corpo físico no ambiente virtual, possibilita a criação de um indivíduo que não envelhece, não come, não dorme ao contrário de seu recíproco no mundo real.

O sujeito fruto da interação do real com o virtual é um sujeito híbrido que transita entre os dois mundos, não de forma física mas de forma cognitiva, por tráfego de informações geradas no mundo real e transpostas para o mundo virtual e geradas no virtual e reciprocamente transpostas para o real.

O corpo não é uma estrutura muito eficiente nem muito durável. Ele geralmente funciona mal e cansa rapidamente. Seu desempenho é determinado pela sua idade. É suscetível à doença e está condenado a uma morte certa e precoce. Seus parâmetros de sobrevivência são muito pequenos - só pode sobreviver semanas sem alimento, dias sem água e minutos sem oxigênio (SIMON e GONÇALVES (2010) *apud* STELARC, site oficial).

Observa-se que os espaços híbridos e eletrônicos propostos por Stelarc reestruturaram a arquitetura do corpo e multiplicariam a sua liberdade operacional (SIMON e GONÇALVES, 2010).

Seguindo essa concepção de Stelarc, do corpo físico como algo restrito e obsoleto, podemos refletir sobre os avatares, que nada mais são que ramificações do nosso corpo orgânico elevado a uma realidade virtual, que por vezes é limitada na sua condição real. Lopes (2012) afirma que a figura do avatar seria uma entidade cibernética que corporifica a presença do jogador no ambiente digital.

A figura do avatar é responsável por representar virtualmente o sujeito no espaço virtual, permitindo a ele experiências de todos os tipos, desde as ligadas a sensibilidade até às referentes a sua sociabilidade exploratória, não só no contexto digital, mas também no contexto clássico (LOPES, 2012). Os avatares, seriam uma forma escolhida pelo jogador para os representar e interagir com os demais participantes do ambiente virtual.

Na linguagem codificada dos jogadores diz-se *self* para designar a identidade comprovada do jogador, seu "si mesmo" (CAUQUELIN, 2011).

Lopes (2012) comenta que quando o sujeito passa a vivenciar os processos no mundo virtual, através do seu avatar, ele passa por processos de experiências do

sujeito contemporâneo, percebendo que a vivência nesses ambientes amplia a noção que ele mesmo tem do seu próprio corpo, permitindo que vivencie as sensações simuladas pelo game.

Acredita-se que os mundos virtuais, ou mundos similares fazem parte da esfera do mundo real, sendo os habitantes dos jogos, ou os ditos avatares tão reais como os próprios jogadores, que os animais. E que o universo virtual não apresenta qualquer diferença do ponto de vista de realidade quando comparamos com o dito mundo real (CAUQUELIN, 2011).

3. CONCLUSÃO

A arte contemporânea, utiliza os recursos tecnológicos em prol do fazer artístico, no entanto o conteúdo da arte não é a tecnologia em si. A tecnologia é apenas um meio do qual a arte se apropria, impondo todas as suas particularidades. A gamearte constitui um campo híbrido, que se utiliza da interação para constituir a obra, trazendo as potencialidades do jogo para o campo artístico. Na gamearte é explorado o caráter estético dos jogos, apropriando-se de seus elementos de modo crítico e questionador e propondo novas reflexões. Assim, quando se fala em gamearte, podemos encontrar um meio para a criação de novos contextos a serem explorados na arte contemporânea como é o caso dos ambientes virtuais e suas potencialidades.

Em um ambiente virtual os objetos, pessoas, e tudo mais que o compõe não são objetos matéricos, mas sim objetos compostos por dígitos e apresentados através de uma interface. No entanto, de um modo geral esses objetos e pessoas se constituem enquanto materialização do mundo real, fazendo um paralelo nesta via de mão dupla, onde o virtual passa a ser real, apresentada na forma de “realidade” virtual. Ou seja, uma realidade diferente da realidade material, mas que mesmo assim se constitui como realidade. A realidade virtual influencia diretamente o mundo real, uma vez que os personagens do mundo virtual são comandados por “personagens” do mundo real,, ao mesmo tempo em que são influenciados por este. Sendo assim, percebe-se que não existe uma distinção nítida entre o real e o virtual, e que estes dois se complementam e se sobrepõem dando origem a uma nova forma de percepção, apresentando novas possibilidades de exploração pelo campo artístico, tanto no que tange as poéticas visuais quando a reflexão sobre estas.

A produção do jogo Game Over se propõe a intercambiar realidades afim de subverter-las, introduzindo na game arte as possibilidades propiciadas pela criação de ambiente virtual imersivo e suas características, propiciando uma reflexão aprofundada sobre essa produção.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, F. N. P. Gamearte. Dissertação apresentada para o Mestrado de Arte da Universidade de Brasília. Brasília: UnB, 2009.

AUGUSTO, L., HARGREAVES, L. M. Gameart como proposta de programa educativo. 18º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas Transversalidades nas Artes Visuais, Salvador, Bahia, 2009.

CAETANO, M. C. A. Processos artísticos em interfaces computacionais. 18º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas Transversalidades nas Artes Visuais, Salvador, Bahia, 2009.

CAUQUELIN, A. No ângulo dos mundos possíveis. Tradução Dorothée de Bruchard, Coleção Todas as Artes, São Paulo: Martins Fontes, 2011.

COUCHOT, E. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003. Disponível em: seer.ufrgs.br/intexto/article/view/17853/10511>. Acesso em: 20 de julho de 2013.

GASPAR, D. R. GARCIA, F. H. Quando o jogo eletrônico vira arte: algumas considerações sobre o "game art". Anais da Associação nacional de Pesquisadores em Artes plásticas, 2011.

GRAU, O. Arte visual: da ilusão à imersão. São Paulo: Editora UNESP: Editora SENAC São Paulo, 2007.

http://www.fav.ufg.br/seminariodeculturavisual/images/anais_2012/74_corpo_jogo_avatar.pdf. Acessado em 20 de julho de 2013.

LEÃO, L. Da ciberarte à gamearte (ou da cibercultura à gamecultura). In: Game_Cultura. Festival de Jogos Eletrônicos. SescPompeia, São Paulo: 2009.

LÉVY, P. O que é virtual? São Paulo: Ed: 34, 1996, 160 p.

LOPES, D. A. Corpo, jogo, avatar: visualidades contemporâneas e o novo entendimento do eu. Monteiro, R. H. e Rocha, C. (Orgs.). Anais do V Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual Goiânia-GO: UFG, FAV, 2012.

OLIVER, G. Novas imagens da vida – Realidade virtual e arte genética. In: DOMINGUES, D (org.). Arte e vida no século XXI: Tecnologia e criatividade. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

PLOUG, K. Art Games. In Introducion. In: Artificial.dk, 1 dez. 2005. Disponível em: <http://www.artificial.dk/articles/artgamesintro.htm>. Acesso 12 de out 2012.

PRADO, G. Ambientes virtuais multiusuário. In: DOMINGUES, D (org.). Arte e vida no século XXI: Tecnologia e criatividade. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

SANTAELLA, L. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SIMON, C. L e GONÇALVES, S. M. L.P. Corpo e biotecnologia: a indagação das fronteiras humanas em Stelarc. Intexto, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 23, p. 69-86, julho/dezembro 2010.

TORI, R e KIRNER, C. Fundamentos da realidade virtual. In: TORI, R., KIRNER, C., SISCOOTTO, R (editores). Fundamentos da tecnologia virtual aumentada. Livro do Pré-Simpósio VIII Symposium on Virtual Reality, Belém, 2006.

VENTURELLI, S. Arte: espaço_tempo_imagem. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004.

WITT, A., SANTOS, N. C. ENTRE O JOGO E O GAMEART: MAPA DO TESOURO. Anais da Associação nacional de Pesquisadores em Artes plásticas, 2011.