

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS**

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

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Marcos Cichelero

Santa Maria, RS

2015

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

Marcos Cichelero

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Área de Concentração Arte Contemporânea, Linha de Pesquisa Arte e Tecnologia da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de
Mestre em Artes Visuais

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Andréia Machado Oliveira

Santa Maria, RS

2015

Ficha catalográfica elaborada através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Central da UFSM, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Cichelero, Marcos
Game Over: o corpo (em) delito na arte contemporânea /
Marcos Cichelero.-2015.
88 f.; 30cm

Orientadora: Andréia Machado Oliveira
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Maria, Centro de Artes e Letras, Programa de Pós-Graduação
em Artes Visuais, RS, 2015

1. Gamearte 2. Realidade virtual 3. Instalação
interativa 4. Interfaces de acoplamento 5. Corpo de
delito I. Oliveira, Andréia Machado II. Título.

© 2015

Todos os direitos autorais reservados a Carlos Vargas. A reprodução de partes ou do todo deste trabalho só poderá ser feita mediante a citação da fonte.

E-mail: marcoscichelero@yahoo.com.br

Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Artes e Letras
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais

**A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova a Dissertação de Mestrado**

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

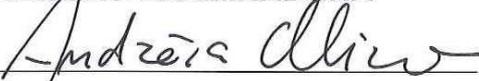
Elaborada por:

Marcos Cichelero

como requisito parcial para a obtenção do grau de mestre em

Mestre em Artes Visuais

COMISSÃO EXAMINADORA

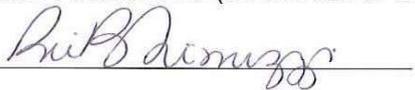


Prof.^a Dr.^a Andréia Machado Oliveira (UFSM)

(Presidente/Orientadora)



Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand (UNICAMP/PUC/SP)



Prof.^a Dr.^a Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi (UFSM)

Santa Maria, RS

Março, 2015

AGRADECIMENTOS

À minha família que sempre me apoiou na busca pelo conhecimento;

À Prof^a. Dr^a Andréia Machado Oliveira pela orientação no desenvolvimento da pesquisa e na minha formação como acadêmico e pesquisador;

À Banca, Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand e Prof^a. Dr^a. Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi pela atenção e pelas considerações feitas ao trabalho;

Aos colegas do Labinter, pelo apoio constante;

Ao Fábio Gomes Almeida, sem o qual o desenvolvimento do gamearte na integra não seria possível;

Aos meus amigos pela compreensão nos momentos de ausência;

Aos professores do PPGART

E a todos que de alguma maneira fizeram parte desta etapa.

Temos a arte para não morrer da verdade.

Friedrich Nietzsche

RESUMO

Dissertação de Mestrado
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais
Universidade Federal de Santa Maria

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

AUTOR: Marcos Cichelero
ORIENTADORA: Prof.^a Dr.^a Andréia Machado Oliveira
Data e Local da Defesa: Santa Maria, 30 de março de 2015.

A presente pesquisa em poéticas visuais visa contribuir para a formulação de reflexões na arte contemporânea no que tange à produção em Arte e Tecnologia, especialmente em gamearte, por meio da criação de um gamearte denominado “Game Over” e a apresentação deste como instalação interativa. Tal gamearte foi produzido em ambiente virtual imersivo e interativo, através da plataforma livre *Open Simulator* que propicia a criação de mundos virtuais. Estes ambientes se constituem enquanto lugares de experimentação na arte contemporânea, sendo também chamados de mundos possíveis; e através de sua apresentação na forma de instalação interativa, busca a convergência entre o mundo físico e o mundo digital. Os ambientes virtuais, criados pela tecnologia numérica, são universos repletos de singularidades a serem exploradas, dando origem a novas reflexões no campo da arte. O gamearte em questão tem como elemento principal o conceito “corpo de delito”, que é em essência o fato criminal. Através do exame de “corpo de delito” realiza-se a perícia criminal a fim de determinar os fatores que visam esclarecer o ocorrido. Pretendeu-se relacionar questões intrínsecas à gamearte como a simulação e subversão da realidade, a temporalidade, entre outras, com questões que advêm do “corpo de delito” e a interação deste no meio digital. Para esclarecer a proposição apresentada neste estudo, partimos de uma pesquisa em arte, através de um diálogo constante entre a reflexão teórica e a prática artística. Iniciou-se esta pesquisa a partir de uma abordagem sobre os conceitos de jogo e de gamearte que se direcionam as potencialidades dos ambientes virtuais e sua relação com o “corpo de delito”.

Palavras-chave: Gamearte. Realidade virtual. Instalação interativa. Interfaces de acoplamento. Corpo de delito.

ABSTRACT

Master's thesis
Graduate Program in Visual Arts
Federal University of Santa Maria

GAME OVER: THE BODY (IN) EVIDENCE IN CONTEMPORARY ART

Author: Marcos Cichelero
Advisor: Prof. Dr. Andreia Machado Oliveira
Date and Place of Defense: Santa Maria, March 31, 2015.

This research in visual poetics aims to contribute to the formulation of reflections in contemporary art regarding the production in Art and Technology, through the creation of a gameart called "Game Over" and the presentation of this as interactive installation. This gameart was produced in immersive and interactive virtual environment, through the free Open Simulator platform that promotes the creation of virtual worlds. These environments are consisted as experimental places in contemporary art, being also called possible worlds and through his presentation in the form of interactive installation, search convergence between the material world and the virtual world. Virtual environments, created by numerical technology, are universes full of singularities to be explored, giving rise to new reflections in the field of art. The game in question will have as its main element "body of evidence", which is in essence the criminal fact. Through an examination of "body of evidence" takes place the criminal forensics to determine the factors that attempt to clarify what has happened. It is intended to relate issues intrinsic to gameart as the simulation and subversion of reality, temporality, among others, issues that arise from the body of evidence and the interaction of this in the digital environment. To clarify the proposition presented in this study, we start from a research in art, through a constant dialogue between the theoretical reflection and artistic practice. Begins this research from one approach to the game concepts and gameart that target the potential of virtual environments and its relation to the "body of evidence".

Keywords: Gamearte. Virtual reality. Interactive installation. Coupling interfaces. Body of evidence.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. Imagem do jogo CSI: Crime Scene Investigation	18
Figura 2. Cena do jogo Samorost 1	19
Figura 3. Cena do jogo Samorost 2.....	20
Figura 4. Gamearte Jogo de Índio na exposição Corpos Virtuais	21
Figura 5. Cena do jogo Halo.....	22
Figura 6. Plataforma inicial de ambiente virtual no Open Simulator	26
Figura 7. Experimentação na construção do jogo em ambiente virtual	27
Figura 8. Protótipo 01 de “Game Over”	27
Figura 9. Cena do gamearte “Game Over”	29
Figura 10. Estudo para a construção do NPC	32
Figura 11. Cena do gamearte “Game Over”	34
Figura 12. Dispositivo de entrada que controla o avatar	36
Figura 13. Facas utilizadas com dispositivos de entrada de dados.....	37
Figura 14. Imagem da Obra Still, Kevin Badni - 2014	40
Figura 15. Imagem da Instalação Interativa Game Over	41
Figura 16. Imagem da Série Corte Seco, Alberto Bitar	44
Figura 17. 99 Problems [WASTED], Georgie Roxby Smith, 2014	45
Figura 18. A Morte de Marat, Jacques-Louis David, 1793	46
Figura 19. Descida da cruz, Peter Paul Rubens, 1611 a 1614.....	50
Figura 20. Simulação dos locais de crime 01 e 02	53
Figura 21. Simulação do local de crime 01	54
Figura 22. Simulação do local de crime 03	56
Figura 23. Simulação do local de crime 04	56
Figura 24. Facas utilizadas para controlar o avatar e faca no ambiente virtual	58
Figura 25. Simulação do local de crime 05	59
Figura 26. Interação do público com a obra Ultrapasse: cena de crime.....	60
Figura 27. Azulejaria verde em carne. Adriana Varejão, 1964	62
Figura 28. Páginas 11 e 12 do livro de artista	64
Figura 29. Páginas 15 e 16 do livro de artista	65
Figura 30. Páginas do livro de artista apresentando simulações de locais de crime.....	66
Figura 31. Instalação interativa de “Game Over”	69
Figura 32. Simulação de local de crime e sua representação no ambiente virtual. ..	70

Figura 33: Cena do gamearte “Game Over	73
Figura 34: Cadeira utilizada como referência e cadeira criada no ambiente virtual ..	77
Figura 35. Uma e três cadeiras, Joseph Kosuth, 1965.....	78
Figura 36. Cena do gamearte “Game Over	79
Figura 37. Bengala criada no ambiente virtual	80

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO I – GAMEARTE COMO LINGUAGEM CONTEMPORÂMEA.....	13
1.1 Do jogo ao gamearte: características e predicados.....	15
1.2 Game Over: a criação do gamearte em ambiente virtual.....	23
1.3 Eu e eu mesmo: interfaces entre o Self e o Avatar	35
CAPÍTULO II – CORPO DE DELITO EM GAME OVER.....	43
2.1 O assassinato como obra de arte	44
2.2 A transfiguração do corpo em delito	47
2.3 Violência e a estética do horror	61
CAPÍTULO III – POTENCIALIDADES VIRTUAIS DO GAMEARTE	68
3.1 Realidades fictícias: entre o físico e o digital	69
3.2 Simulações e Simulacros: invenções de mundos	74
3.3 Presença da Ausência: do não lugar as não coisas	78
CONSIDERAÇÕES FINAIS	82
REFERÊNCIAS.....	84
APÊNDICES	86

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa em poéticas visuais surge a partir da inserção da ideia de corpo de delito na produção de um gamearte em ambiente virtual. Dessa forma busca-se propiciar diferentes maneiras de imersão e interação do fruidor com a obra.

“Game Over” é o nome do gamearte desenvolvido no vai e vêm entre a pesquisa teórica e o fazer artístico, e traz como elemento constituinte, o corpo de delito. Neste gamearte o interator utiliza um avatar para navegar em um determinado ambiente virtual por meio do computador. O cenário apresentado é o de uma casa e seu entorno, onde aparentemente teria ocorrido um crime. O usuário controla o avatar que se apresenta como o perito que está buscando reconstruir de maneira lúdica e cognitiva aquela cena.

A plataforma utilizada para o desenvolvimento do ambiente virtual é a do *Open Simulator*, frequentemente chamado de *OpenSim*, um servidor *open source* para hospedagem de mundos virtuais similares ao *Second Life*. Esse mundo virtual pode ser administrado através de outros softwares, tais como: *Imprudence*, *singularity*, *Firestorm entre outros*. O *OpenSim* associado a um desses softwares possibilita a criação e manipulação de um mundo virtual com características peculiares, possibilitando interatividade dos usuários com a plataforma.

O trabalho em questão encontra-se dividido em três capítulos, para melhor estruturação e apresentação dos conceitos e discussões. No primeiro capítulo, discutem-se questões referentes ao jogo, a linguagem da gamearte e a criação do gamearte em desenvolvimento, objeto de estudo desta pesquisa, assim como a interação do indivíduo com o ambiente virtual. Os ambientes imersivos, na arte contemporânea, são apresentados com a finalidade de estabelecer um novo discurso eletrônico, sendo uma forma de expandir os processos e dispositivos de produção artística. Estes ambientes de tecnologias 3D, anteriormente utilizados apenas como entretenimento, ampliam possibilidades artísticas por meio da gamearte que agrega ludicidade, expressão e linguagem.

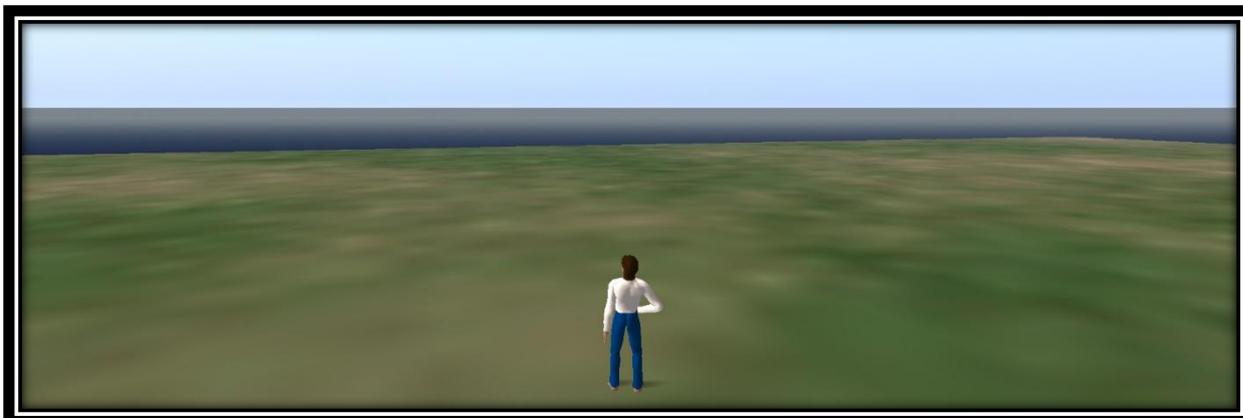
As questões abordadas no segundo capítulo referem-se à temática do gamearte desenvolvido: o corpo de delito. Tal corpo de delito é constituído por todos os elementos presentes em uma cena de crime e que têm relação com o mesmo.

Corpo de delito, no contexto da Arte e Tecnologia gera novas possibilidades, uma vez que ao examiná-lo como fato jurídico procura-se uma verdade absoluta. A reprodução dos fatos buscada pela perícia criminal como verdade absoluta, no contexto das artes essa pode ser subvertida e até mesmo transgredida gerando novas possibilidades de reflexão artística, bem como questionando e reposicionando o corpo de delito.

Dessa forma, esta pesquisa em poéticas visuais se propõe a intercambiar realidades, objetivando subvertê-las ao introduzi-las em um gamearte. Buscam-se também novas possibilidades de criação em ambiente virtual imersivo, abordando de forma produtiva suas características peculiares, que propiciam novas reflexões sobre essa forma de produção.

O terceiro capítulo gira em torno dos conceitos de real e virtual, da simulação e simulacro e de questões que surgem a partir dessa nova linguagem de produção artística, que é a de criação de gamearte em ambientes virtuais imersivos e interativos. Nesses ambientes virtuais, os objetos, sujeitos e imagens podem passar por ressignificações, alterando sua relação entre si e com o mundo, seja ele físico ou digital. Entre esses elementos é introduzida a linguagem de programação e as interfaces, que ligam o mundo físico ao mundo digital, apagando fronteiras e forçando os dois mundos a entrarem em comutação.

CAPÍTULO I



GAMEARTE COMO LINGUAGEM CONTEMPORÂNEA

A arte contemporânea promove outros modos de relação com obra, atingindo o público das mais diversas formas e modificando sua percepção e maneiras de interação com a arte, bem como constituindo uma obra que exige um público cada vez menos passivo diante dela. Neste “tsunami” de pensamentos, linguagens e inovações no campo da arte, a tecnologia, e em especial a tecnologia computacional, passa a ocupar um importante papel na interpelação com a arte. A apropriação e subversão das tecnologias disponíveis é uma característica inerente ao campo da arte, sendo que na contemporaneidade essa relação tem possibilitado criações, reflexões e fruições diferenciadas em um campo que denominamos de Arte e Tecnologia.

Com o advento da tecnologia, observam-se vários trabalhos que estão orientados para a interação entre a obra e o espectador, oferecendo possibilidades crescentes sobre a capacidade de percepção, ação e transformação obra/espectador.

Os artistas apropriam-se das linguagens interativas e estabelecem diálogos entre as diferentes mídias, linguagens de programação e interfaces gráficas. Por meio da tecnologia pode-se dizer que a arte está mais próxima do seu público, em

um momento em que a sociedade está mergulhada e permanentemente em contato com os conceitos tecnológicos.

Neste contexto tecnológico contemporâneo, o universo do games digitais foi um dos campos apropriados pela arte para o seu fazer. Games com proposições artísticas são denominados gamearte e vêm sendo amplamente utilizados para problematizar e gerar novos questionamentos na arte contemporânea. A gamearte constitui um campo híbrido que se utiliza da interação para trazer as potencialidades do jogo para o campo artístico. A gamearte explora também o caráter estético dos jogos, apropriando-se de seus elementos de modo crítico e questionador, propondo novas reflexões, na qual podemos encontrar um meio para a criação de novos contextos a serem explorados na arte contemporânea.

No entanto, quando falamos em gamearte temos uma enorme gama de possibilidades a serem investigadas, sendo que esta pesquisa faz um recorte sobre um tipo de gamearte específico: os desenvolvidos em ambientes virtuais 3D e que possibilitam a interação por meio de avatar. A modelagem de mundos virtuais, mundos de dados constituídos por informações numéricas e binárias como a criação de ambientes imersivos de realidade virtual, possibilita aos interatores verem, tocarem, ouvirem e manipularem objetos que não “existem” fisicamente, ou percorrerem espaços “sem lugares” em companhia de pessoas que estão em outros locais (ARANTES, 2005).

Nesta perspectiva, foram desenvolvidas algumas experimentações em ambiente virtual imersivo, dando origem ao gamearte que se apresenta como objeto de estudo desta pesquisa e que recebeu o nome de “Game Over”. O título do game faz duas analogias diretas com o mesmo. A primeira diz respeito a característica de transgressão, própria da produção em arte que utiliza os jogos digitais como linguagem. Geralmente quando se “morre” em um game, o usuário recebe a mensagem de game over (fim de jogo). No entanto, no gamearte proposto, o usuário não tem a possibilidade de “morrer”, de perder o jogo ou sequer um fim de jogo pré-estabelecido. A segunda analogia diz respeito ao tema abordado no jogo, que é o de local de crime, fazendo uma relação do título com a morte intrínseca a este tipo de local.

Assim, neste capítulo, pretende-se abordar questões inerentes ao jogo e à gamearte propriamente dita, discutindo suas concepções e características e relacionando com o gamearte desenvolvido nesta pesquisa (Game Over).

1.1 Do jogo ao game arte: características e predicados

O jogo sempre esteve presente na vida do ser humano ao longo de sua história. Vestígios arqueológicos mostram a existência de jogos semelhantes entre egípcios, gregos e romanos. Atualmente, inúmeras pesquisas continuam desvendando mistérios a respeito de jogos disputados por estes e outros povos antigos. Huizinga (2005) considera o jogo como um dos fatos mais antigos de nossa cultura. No entanto, a palavra jogo é uma palavra muito ampla e jogar tem como característica a realização de uma atividade que envolve uma tomada de decisão, que por sua vez acarreta em um resultado, sendo este positivo ou negativo.

Nessa perspectiva, tudo o que fazemos em nossa vida pode ser considerado como um jogo, pois o simples fato de levantar da cama de manhã é uma tomada de decisão que acarretará em um resultado. Esse resultado, por sua vez, poderá mudar nossa vida, positivamente ou negativamente. Tratamos então da palavra jogo pela perspectiva de Huizinga (2005), como uma atividade lúdica e sem uma finalidade específica. Sendo assim, temos jogos que envolvem atividades físicas e o domínio de suas técnicas, como o futebol, o voleibol, o tênis e os jogos que envolvem ações mentais com o domínio de técnicas, como os jogos de cartas, os jogos de tabuleiro, entre outros.

Dentro do domínio dos jogos, encontra-se o gamearte, ou seja, um jogo com proposições artísticas e características peculiares. Os artistas que utilizam esta linguagem para criação, geralmente atuam intervindo em jogos convencionais, na criação de novos jogos ou em releituras de jogos já existentes, como é o caso da obra “Onde está a Arte?”, da artista e pesquisadora brasileira Anelise Witt. O gamearte desenvolvido por Anelise faz uma releitura do jogo da memória apresentando nas cartas, trabalho de diversos artistas. No entanto, as cartas apresentadas não podem ser memorizadas, pois não aparecem sempre na mesma posição como ocorre no jogo tradicional, sendo assim, Onde está a Arte? é um

gamearte onde o desafio não pode ser solucionado e o jogador não pode vencer, transgredindo assim as características dos jogos convencionais, onde todo o esforço é uma busca de um objetivo específico: a vitória. “Por ser um gamearte insolúvel, Onde está a Arte? tem sua finalidade na própria ação de jogar, pois o desenlace esperado não irá acontecer” (WITT, 2013). A jogabilidade se concentra na ação de interagir com a plataforma e não em buscar uma vitória, uma vez que esta não seria possível.

O gamearte, tratado neste estudo, faz parte da categoria dos jogos digitais, ou seja, jogos que fazem uso de tecnologias digitais como o computador e as interfaces que interagem com ele. Estas características ao mesmo tempo em que possibilitam uma gama enorme das ações com fins artísticos, também incitam reflexões movidas pelas peculiaridades desse tipo de plataforma. O gamearte que é objeto deste estudo denomina-se “Game Over”, título que traduzido para o português seria “ Fim de Jogo”. Nesta pesquisa, o termo “Game Over” faz uma alusão à morte, ao assassinato e ao local de crime que é apresentado no jogo.

Game Over é uma expressão utilizada na grande maioria dos jogos comerciais, indicando que o jogo acabou ou que o jogador morreu. No gamearte em questão, o jogo não acaba e o jogador não morre. A expressão “fim de jogo” ganha um novo contexto em um jogo que sequer tem um fim específico e que o personagem controlado pelo jogador nunca morre.

“Game Over” é um gamearte que trata da morte através da visão poética de um local de crime, a poética do assassinato e da descoberta dos elementos que o compõem. Em “Game Over”, o jogador incorpora o papel de um perito investigador em um ambiente virtual ao transitar por um local de crime e perceber este local como um jogo a ser desvendado. Neste ponto, faço uma pausa para trazer questões relacionadas à minha trajetória profissional, uma vez que são de extrema relevância para o gamearte em questão.

Desde o ano de 2010 ocupo o cargo público de Fotógrafo Criminalístico no Instituto Geral de Perícias do Rio Grande do Sul (IGP/RS). O IGP é um órgão da Segurança Pública, e tem a incumbência de realizar perícias diversas, na maioria das vezes solicitadas pelas delegacias de polícia. Existem vários tipos de perícias realizados pelo IGP, como por exemplo, a documentos-cópia (que tem por objetivo comprovar a veracidade de documentos, dinheiro, assinaturas) e a perícia balística

(realiza perícias em projetis e armas de fogo a fim de determinar compatibilidade, calibre de projetis, teste de funcionamento de arma de fogo).

No Instituto Geral de Perícias, trabalho no departamento de criminalística que investiga diversos tipos de crimes, como por exemplo, crime ambiental, adulteração, lavagem de dinheiro, homicídios entre outros. Minha especialidade é local de crime com morte violenta, e sempre que comento sobre minha área de atuação no IGP, a expressão que vejo nas pessoas é de espanto ou fascinação (curiosidade): você vai à local de crime? Fotografa pessoas mortas? Na verdade, sim e não. Vou à local de crime e fotografo pessoas mortas, mas elas são fotografadas como peças do quebra cabeça que constitui o crime. No entanto, saliento que o objetivo não é realizar fotografia póstuma e sim registrar todos os elementos importantes para a investigação daquele local de crime. O morto geralmente está presente no local de crime e sua disposição, lesões, temperatura corporal são informações que, dentre muitas outras, ajudam a entender a dinâmica do que ocorreu naquele lugar.

De 2010 até 2014, estive presente em mais de 250 locais de crimes, fotografando e analisando todos os aspectos necessários para a composição do laudo pericial. Quando recebo uma ligação no meio da noite, em um horário de plantão, sei que naquele momento se inicia uma espécie de jogo. Um jogo de descobertas, de investigações, que à medida que é jogado, mais e mais vezes, vai se adquirindo conhecimentos específicos que facilitam sua jogabilidade para a próxima vez que será jogado. Desta, pode-se dizer que, quanto mais um jogador joga determinado jogo, mais ele passa a conhecer as ações possíveis e maior domínio ele ganha. Todavia, há de se dizer que existe um impacto inicial, do qual é impossível não se impressionar, pois são pessoas mortas de forma brutal. No entanto, quando visto meu colete escrito: Perícia Criminal, eu ao mesmo tempo visto um personagem, uma espécie de avatar, que já esteve presente em diversas cenas de crimes, que sabe exatamente o que fazer, mas que tem a curiosidade de saber o que esse crime vai apresentar de diferente. Assim, como em um jogo, ao controlar um avatar, nos dispomos por traz de uma máquina, o que nos dá certo grau de segurança quanto as nossas ações. Quando visto meu colete e pego meus equipamentos, disponho-me atrás da câmera fotográfica, vendo aquela cena por meio de um visor, como se tivesse vendo um filme ou simplesmente vendo fotografias achadas em um site qualquer.

Percebe-se que existem vários elementos que possibilitam estabelecer de que forma um assassinato ocorreu, e tudo pode ser esclarecido se perfazendo o caminho contrário ao ponteiro do relógio, a fim de situar de que forma a cena apresentada se constituiu. Em “Game Over”, o objetivo do jogador será o mesmo: percorrer o local de crime, observando os elementos que o compõem e tentando entender de que forma o fato ocorreu, tendo como ponto de partida uma série de indícios criminais.

Mas o que diferencia então este game em relação a tantos outros games comerciais? Existem, inclusive, alguns games comerciais com este “mesmo” propósito do “Game Over”, que é a investigação de um local de crime. Cita-se, por exemplo, o caso do game homônimo a famosa série da televisão norte americana CSI (*Crime Scene Investigation*). O jogo CSI (Figura 1), disponível para o console Xbox 360, é um jogo de investigação criminal, onde o jogador tem que desvendar a cena de crime apresentada e descobrir o culpado. O jogador precisa seguir os passos pré-estabelecidos, cumprindo as ações que foram determinadas pelos programadores, para que a próxima etapa seja liberada. Ao cumprir todas as tarefas e passar por todas as etapas preestabelecidas, o jogo termina e temos um vencedor.



Figura1. Imagem do jogo comercial CSI: *Crime Scene Investigation*

Fonte: http://shop.ubi.com/store/ubiemea/en_IE/pd/ThemeID.8605700/productID.208295000

Contudo, quando se fala em gamearte, parte-se da ideia de características ligadas à subversão das formas tradicionais dos jogos convencionais. Assim, em “Game Over” não existe uma direção definida a ser seguida, nem uma tarefa precisa a ser executada para liberar a próxima etapa, e nem um ponto final do jogo, onde é delimitado o vencedor. Em “Game Over”, o jogador, avatar de um perito criminal, transita pelo ambiente de forma multidirecional, isto é, ele poderá “iniciar” por qualquer parte do jogo, e ele jogará até o momento em que decida parar. Não existe um final pré-estabelecido, tão pouco existe um prêmio que diga quem é o vencedor. O jogador joga pelo simples prazer de jogar. Essa característica vem ao encontro do proposto por Huizinga (2012), que defende a ideia do jogo como uma atividade com o fim em si mesmo, sem nenhum outro interesse, além do prazer proporcionado durante sua realização.

Samorost 1 e Samorost 2 são exemplos de gameartes desenvolvidos pelo conhecido estúdio tcheco “Amanita Design”. Este estúdio de produção de games é reconhecido internacionalmente por conciliar a produção de gameartes com jogos comerciais. Samorost 1 (Figura 2) foi lançado em 2006 e a segunda versão lançada no ano seguinte.



Figura 2. Cena do jogo Samorost 1

Fonte: <http://www.artificial.dk/articles/amanita.html>

Samorost1 (Figura 2) e Samorost2 (Figura 3) são jogos "point-and-click", isto é, o jogador precisa ir clicando pelo ambiente para executar as ações. No entanto, não existe nada que mostre onde se deve clicar, sendo um dos objetivos do jogo justamente descobrir como jogar. Assim como em "Game Over", o jogo vai se construindo na medida em que o jogador vai interagindo com o ambiente. Em Samorost 1 e 2, a ordem dos cliques altera o resultado, assim como em "Game Over", as suas decisões de se deslocar por um local e não por outro irão influenciar na história construída durante o jogo.

Samorost, definitivamente, não é um jogo muito fácil de ser jogado, já que o jogador pode passar horas tentando descobrir como jogar, onde clicar e o que deve ser feito. No entanto, esse gamearte ainda apresenta uma história linear. Em Samorost 1, o jogador deve salvar seu planeta de colidir com um meteoro. O jogador viaja até este meteoro e tenta descobrir um mecanismo que o faça parar. Já em Samorost 2, você é um gnomo do espaço, que viaja para outro planeta a fim de resgatar seu cachorro que foi abduzido por alienígenas. Percebe-se em ambas as versões um forte apelo estético e um estilo de desenho bem característico.



Figura 3. Cena do jogo Samorost 2

Fonte: <http://www.earthlymission.com/category/game/>

No Brasil, o MediaLab, (Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional) da Universidade Federal de Brasília/UNB, é um dos principais grupos que desenvolve

pesquisas poéticas e teóricas utilizando a linguagem da gamearte. Um dos gameartes produzidos pelo grupo é o *Jogo de Índio*¹, criado para ser jogado com celular e que como todo gamearte, foge das características tradicionais dos jogos eletrônicos. *Jogo de Índio* é um jogo que somente termina se houver empate. Este gamearte é baseado nos jogos indígenas que consideram o entretenimento sem estar vinculado à competição. “Game Over”, assim como em *Jogo de Índio*, não há competição, não existe um adversário a ser vencido, o jogador joga pelo simples prazer de jogar.



Figura 4. Gamearte *Jogo de Índio* na exposição *Corpos Virtuais*.

Fonte: <http://midialab.unb.br/index.php/trabalhos/jogo-de-indio>

A temática central do gamearte “*Jogo de Índio*” é o meio ambiente e o objetivo do jogo é salvar a floresta. “Game Over” é um gamearte que trata de uma questão delicada da sociedade, mas que está presente diariamente em nosso cotidiano, a violência e, em especial, o assassinato, um assunto que causa curiosidade na

¹*Jogo de Índio* participou da exposição *Corpos Virtuais - O Futuro* - Rio de Janeiro - 2005.

grande maioria dos indivíduos. Segundo Simon (2009), milhares de cidadãos respeitosa são ávidos consumidores de filmes, programas de televisão, vídeos, livros e artigos que falam de assassinato, estupro e outras formas de violência. Os vídeos games se apropriaram destas curiosidades para atrair milhares de jogadores a fazer e vivenciar experiências que na vida real seriam passíveis de punição.

Os vídeo games são uma indústria multimilionária que atrai novos adeptos a cada ano. Um jogo bastante popular e violento chamado “Halo” (Figura 4), já vendeu dezenas de milhares de cópias em três edições. O lema do jogo é “Matarás” e os jogadores devem matar uns aos outros, a tiros, para conquistar espaço (SIMON, 2009).



Figura 5. Cena do jogo Halo

Fonte: <http://www.hardware.com.br/comunidade/xbox360-ps3>

A grande maioria dos jogos comerciais mais populares apresenta alguma forma de violência e o assassinato está presente em diversos jogos. Em alguns, o jogador é o assassino, como é o caso do famoso jogo “*Assassin’s Creed*”, em que o jogador é um assassino profissional e sua missão é matar de forma discreta, misturar-se a população e atacar suas vítimas. Como menciona Simon (2009), muitos vídeo games são voltados para aventuras violentas que recompensam a habilidade do jogador de matar, e de matar rapidamente. A velha brincadeira de

criança de mocinho e bandido pode agora ser vivenciada de maneira diferente. Assim como na brincadeira infantil, o jogador pode em determinado jogo ser o bandido e em outro, ser o mocinho. Em “Game Over”, o jogador não é o bandido e sim alguém que tenta decifrar o assassinato ali ocorrido.

1.2 Game over: a criação de um gamearte em ambiente virtual

Segundo Maciel e Venturelli (2008), a poética da gamearte é marcada pela reflexão do lúdico ao simular situações ou testar rupturas e desconstrução de modelos. Em “Game Over”, a situação simulada e subvertida é a de locais e situações de crimes. A fotografia criminalística, no contexto jurídico, apresenta-se como índice de uma realidade existente, mas nesse gamearte essa realidade pode ser subvertida, criando possibilidades para a formação de novas realidades através do jogo em um ambiente virtual.

O desejo ancestral de viver uma fantasia originada num universo ficcional foi intensificado por um meio participativo e imersivo, que promete satisfazê-lo de um modo mais completo do que jamais foi possível. Com detalhes enciclopédicos e espaços navegáveis, o computador pode oferecer um cenário específico para os lugares que sonhamos visitar (MURRAY, 2001, p. 101).

“Game Over” consiste em um jogo vivenciado em um ambiente virtual 3D com múltiplas possibilidades de criação. Segundo Murray (2001), o meio digital nos leva a lugares em que podemos encenar nossas fantasias, em que narrativas instigantes podem ser experimentadas e vivenciadas. Em um ambiente virtual há inúmeras possibilidades, podemos fazer coisas que jamais seria possível na vida física. Quando lemos um livro tradicional, somos levados a transitar pelos cenários descritos pelo autor, muitas vezes nos sentimos parte da história, porém somos apenas um observador.

Em ambientes virtuais podemos ser os atores principais da história que ali se apresenta. “A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia” (MURRAY, 2001). Quando adentramos em um ambiente virtual, experimentamos uma sensação totalmente nova, uma sensação de imersão. Esta característica

imersiva de transportar o interator para dentro do ambiente virtual por meio de seu avatar é explorada em “Game Over”.

Ainda segundo Murray (2001), imersão é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Quando estamos submersos experimentamos um ambiente novo, algo fora de nossa vida cotidiana. O ambiente é diferente e a sensação provocada por ele também. Em ambientes imersivos, somos envolvidos por uma realidade completamente estranha que nos possibilita experiências que muitas vezes não são possíveis na vida real. “O trabalho com o computador pode nos proporcionar acesso irrestrito às emoções, aos pensamentos e as condutas que nos são vedados na vida real” (MURRAY, 2001, p. 102).

“Game Over” (Figura 6), utiliza como base para criação o *Open Simulator*, (popularmente chamado de *Open Sim*), que é uma plataforma gratuita para a criação de mundos virtuais semelhante ao jogo *Secondlife*. O *Open Simulator* é uma aplicação *open source* 3D, multiplataforma e multiusuário, que pode ser utilizada para criar e simular espaços virtuais imersivos. Similar aos servidores que constituem a *Word Wide Web*, o *Open Sim* é um tipo de servidor que combina o poder da *FLAT WEB* com uma tecnologia de simulação, a fim de criar elementos digitais semelhantes aos do mundo real. Sendo assim, este se constitui enquanto um mundo onde você pode criar qualquer coisa possível que você imaginar, interagir com os objetos criados no ambiente ou até mesmo desafiar as leis da física voando pelo mundo virtual.

Para se conectar e interagir no ambiente virtual criado utilizando o *Open Simulator*, os usuários utilizam um software cliente conectado à internet (similar a um browser) para entrar no espaço virtual e interagir por meio de interfaces de acoplamento como um mouse, teclado ou outros dispositivos similares. O usuário é representado por um avatar digital que pode caminhar, voar, ou correr através do ambiente e interagir com outros objetos do mesmo modo como se estivesse no mundo físico ou ainda de outras formas.

Open Sim inclui um módulo de física e outro de Inteligência Artificial (AI), que permitem que as simulações e os ambientes criados sejam tão realistas ou abstratos quanto o desejado. Objetos digitais são criados utilizando tanto as ferramentas incluídas no software cliente, quanto usando softwares industriais de modelagem 3D e design gráfico, desde que os objetos sejam exportados no formato

correspondente. *Open Simulator* é escrito em linguagem de programação C#, rodando tanto em um servidor Windows através de *NET Framework* ou em máquinas baseadas em Unix através do *Mono Framework*. O código fonte é liberado através da Licença BSD.

Principais características do *Open Sim*:

- Suporta ambientes 3Ds onlines e multiusuários;
- Suporta espaços virtuais de vários tamanhos;
- Suporta múltiplos protocolos e clientes sendo possível acessar o mesmo mundo ao mesmo tempo através de múltiplos protocolos;
- Simulação em tempo real, com múltiplas opções de *engines* incluindo *Open Dinamycs Engine*;
- Suporta clientes que criam conteúdo 3D em tempo real;
- Permite a criação de códigos em diversas linguagens, incluindo LSL/OSSL, C# and VB.NET.

É possível customizar o ambiente virtual através de módulos de plugins.

Quando a plataforma é iniciada pela primeira vez, o desenvolvedor se depara com o que pode ser comparado a uma tela em branco e suas múltiplas possibilidades. Os elementos presentes inicialmente se restringem a terra, água, céu, ou seja, um ambiente finito com possibilidades infinitas de produção. A atmosfera pode ser alterada, afim de controlar a luminosidade, a quantidade de nuvens e até mesmo a hora do dia a ser representada, podendo alternar a presença do sol e da lua. Todos os objetos e construções criadas na plataforma são produzidos a partir de formas geométricas, utilizando as ferramentas do próprio sistema para construir. Existe ainda a possibilidade de importar elementos criados por outros usuários e reconfigurá-los. O terreno do ambiente virtual também é editável, podendo ser criados declives e aclives conforme a necessidade do usuário em alterar o ambiente.



Figura 6. Plataforma inicial de ambiente virtual no *Open Simulator*

Fonte: *Print* da plataforma inicial do jogo

Para se chegar ao atual estágio do jogo foram feitas algumas experimentações na plataforma. A ideia inicial era construir uma micro região em torno de uma praça onde ao mover-se pelo cenário o interator ia se deparando com diversas situações ligadas a cenas de crimes e ações que o faziam refletir sobre essas cenas. Nesta fase foram usadas fotografias de simulações de locais de crime*. As ações inseridas consistiam basicamente em clicar em objetos dinâmicos que lhe retribuíam com informações acerca das cenas de crime que ali se apresentavam.

* As fotografias de simulações de locais de crime serão apresentadas e comentadas no Capítulo II, subcapítulo 2.2



Figura 7. Experimentação na construção do jogo em ambiente virtual

Fonte: *Print de ambiente virtual no Open Simulator – Criação Marcos Cichelero*

Um exemplo destas interações era um quebra cabeça onde o jogador deveria ir clicando na imagem até que ela formasse a fotografia que lhe daria alguma informação. A informação era a imagem de um casal brigando e a mensagem: entre na sala e tente descobrir o que aconteceu. Ao adentrar na sala o jogador se deparava com outras fotografias referentes ao mesmo casal, no entanto, agora com a mulher morta, o que constituía um local de crime.



Figura 8. Protótipo 01 de "Game Over"

Fonte: *Print de ambiente virtual no Open Simulator – Criação Marcos Cichelero*

As fotografias eram dispostas no ambiente visual de forma expositiva como se o jogador estivesse passeando por uma exposição de artes, mas ao invés de pinturas, desenhos ou qualquer outra forma de manifestação artística, o que eles estavam a apreciar eram fotografias de um local de crime. Esta fase do trabalho participou da exposição coletiva “Espaços Inabitáveis” com curadoria de Débora Gasparetto e Manoela Vares e foi realizada no teatro Caixa Preta da Universidade Federal de Santa Maria. Tal exposição, que ocorreu de 04 a 06 de setembro de 2013 durante o 8º Simpósio de Arte Contemporânea da UFSM, acabou por dar um novo rumo no desenvolvimento do gamearte.

Game Over (2013) de Marcos Cichelero, também propõe uma aproximação com o efêmero, abordando as sensações de habitar a cena de um crime. Por meio deste gamearte o interator pode experimentar as vivências de um perito criminal em ação. Nesta obra, são tratadas questões como a morte, a ocorrência – ou não – de um crime e o registro dele. Por não pertencer a um lugar que segue um tempo linear, a obra permite ainda, questionar o delito em si, repensando o seu acontecimento (Gasparetto, 2013).

Durante a exposição pode se perceber o tipo de interação por parte do público e a necessidade de mediação para que a obra fosse compreendida. O espaço virtual por si só constitui um universo repleto de possibilidades para interação e um ambiente tão amplo quanto uma praça e diversos locais de crime com toda a horizontalidade proposta acaba por deixar o usuário com tantas possibilidades que muitas vezes ele não sabe o que fazer. O que foi pensado então, a partir disto, foi restringir o espaço de interação de uma praça para uma casa e seu pátio e ao invés de utilizar cenas de simulações de locais de crime a partir de fotografias, criou-se todos os elementos necessários a compreensão do gamearte e das cenas de crime no próprio ambiente virtual da casa (Figura 9).



Figura 9. Cena do gamearte “Game Over”

Fonte: *Print* de ambiente virtual

No pátio da casa encontram-se elementos que instigam o interator sobre o crime ali ocorrido, como pegadas, um dos carros estacionados na garagem com o vidro quebrado por perfurações de tiros e um machado em uma arvore que pode ter sido utilizado com arma do crime. O próprio cenário, nebuloso e com algumas árvores e sons da floresta, acaba absorvendo o jogador para dentro da cena. A casa possui um porão e dois andares. O porão é o ambiente menos convencional da casa, pois apresenta câmeras de monitoramento, o que seria no mínimo incomum para tal ambiente, uma cama e uma mesa cirúrgica, uma faca sobre a mesa e ao entrar o observador atento pode perceber um cadeado violado no chão o que indica que tal ambiente teria sido arrombado. Ao clicar nas lâmpadas elas se acendem iluminando o local.

O primeiro andar da casa é constituído por uma sala grande com lareira, onde se podem observar documentos que foram jogados na mesma, uma grande mancha de sangue no chão com marcação de um corpo e uma arma ao lado, o que indica que ali fora encontrada uma das vítimas, um quarto, um escritório, um banheiro e uma cozinha. No escritório existe um notebook que ao ser clicado passa a apresentar as imagens das câmeras de vigilância do porão. Todas as lâmpadas da casa acendem ou apagam ao serem clicadas e todas as portas são abertas ou fechadas além de diversos objetos apresentarem alguma resposta ao interator. O jogador não deve economizar cliques, pois qualquer elemento pode estar programado para dar alguma informação. Em todo ambiente pode-se perceber o que

chamamos na criminalística de presença da ausência, ou seja, os elementos ausentes são evidenciados pelos seus vestígios. A ausência do corpo do cadáver não exclui sua existência, pois existem elementos que afirmam que apesar de não estar presente ele existiu. No banheiro do primeiro andar, podemos observar um espelho com respingos de sangue e uma faca na pia, forte indício de que ali alguém sofrera um golpe de faca, provavelmente na altura do pescoço, o que ocasionaria sua morte.

Uma escada dá acesso ao segundo andar casa, formado por uma espécie de sala, um banheiro e mais um quarto. Na sala um quadro na parede ao ser clicado dá acesso a um cofre, no entanto o interator não consegue abri-lo.

Os elementos encontrados em um ambiente têm relação com os dos outros ambientes. Ao clicar no notebook que se encontra em no quarto do andar superior as imagens das câmeras de vigilância do porão também são acionadas, o que leva a crer que alguém estava monitorando as atividades que aconteciam no porão. As botas que se encontram no armário deste mesmo quarto correspondem às pegadas encontradas fora da casa e no primeiro andar, indo em direção ao porão. O objetivo é instigar o interator, despertando curiosidade e fazendo o mesmo permanecer na plataforma*.

A partir da interação observada na exposição “Espaços Inabitáveis” foram repensados também o modo expositivo, a fim de afastar o gamearte dos jogos convencionais e possibilitar uma maior imersão do interator no ambiente, passando de um gamearte exibido e acessado no computador, por meio das interfaces convencionais para uma instalação interativa, com interfaces mais convidativas a participação e com maior ligação com o tema do gamearte proposto.

Em busca de favorecer seu caráter imersivo “Game Over” foi projetado para ser um jogo *offline*, ou seja, o jogo deve estar instalado em um computador para ser acessado. Inicialmente se trabalhou com a hipótese do gamearte ser acessado através da rede e diversos usuários poderem acessar ao mesmo tempo, no entanto, essa possibilidade foi descartada em função do caráter que o jogo adquiriu como instalação interativa, buscando uma maior imersão do interator e afastando ainda

* Acesso ao vídeo produzido sobre o gamearte “Game Over”: <https://vimeo.com/121381965>

mais das características dos jogos convencionais. Apenas um jogador de cada vez pode jogar.

Este gamearte foi pensado para ser jogado em uma sala expositiva através de interfaces de acoplamento, que ligam o corpo físico ao seu respectivo avatar no mundo virtual. O jogador percorre um ambiente multidirecional, sendo que não existe um caminho fixo a ser percorrido e o usuário pode se deslocar em qualquer direção. As tomadas de decisão de se deslocar para uma direção e não para outra, irão influenciar no desfecho da história montada pelo jogador, pois ao se deslocar para determinada região ele encontrará as pistas, imagens e ações que estão presentes naquela região e não em outras.

O objetivo do jogo é percorrer o ambiente multidirecional, executando ações e encontrando pistas a fim de tentar entender os crimes que ali se apresentam. No entanto, não existe uma única interpretação dos crimes, cada usuário poderá construir sua narrativa digital, relacionando as pistas encontradas e decodificando-as, seguindo sua própria imaginação.

O gamearte proposto pretende demonstrar que as cenas de crimes são uma espécie de jogo, onde o objetivo é interpretar os elementos constituintes daquele crime, mas que isto não se apresenta como verdade neutra e absoluta, pois está sujeito a múltiplas interpretações. Ao contrário da maioria dos jogos convencionais, não possui fases sequenciadas, mas sim etapas simultâneas. Estas etapas não se distribuem de forma linear, pois como o jogo é multidirecional, o avatar pode se deslocar para qualquer direção na plataforma e for resolvendo cada etapa escolhida, conforme vai encontrando-as pelo caminho percorrido.

No decorrer do percurso, o jogador recebe informações de um NPC* de como proceder e do contexto da história. O NPC apresenta a forma de um avatar, no entanto se diferencia do mesmo por não poder ser controlado, ele apenas fornece as informações as quais foi programado. O NPC do jogo foi construído tentando imitar as minhas feições em uma perspectiva de marcar minha presença no jogo. A partir de uma fotografia foi realizado o achatamento da imagem para que esta pudesse ser

*Em inglês: *non-player character*, o NPC é um personagem que faz parte do jogo eletrônico, mas não pode ser controlado por um jogador, ele, no entanto se envolve de alguma forma no enredo de um jogo exercendo um papel específico cuja finalidade é a simples interatividade com o jogador

incorporada ao ambiente virtual, revestindo a face do NPC, conforme podemos ver na Figura 10.



Figura 10. Estudo para a construção do NPC

Apesar da construção do rosto ter sido feita a partir de uma fotografia, o personagem não ficou exatamente como o esperado, pois assim como um rosto físico é montado sobre o crânio, o rosto digital é montado sobre uma série de polígonos que determinam suas características. Deste modo criou-se uma mescla da figura física fotografada e de sua imagem atravessada pela linguagem numérica imposta pelo software.

As informações oferecidas pelo NPC são perguntas e frases genéricas, uma vez que não há uma maneira específica de jogar. O jogador não é obrigado a executar todas as ações contidas no jogo, nem seguir uma sequência nas ações executadas. Sendo assim, cada jogador poderá usufruir da plataforma de maneira única e singular. “Game Over” não busca instigar a vontade de vencer, de derrotar um inimigo ou acumular pontos. O jogo busca o simples prazer de interagir com o ambiente proposto e despertar a curiosidade em relação às cenas de crime ali apresentadas, tentando construir uma idéia própria do corpo de delito e uma narrativa a partir de elementos dispostos pelo ambiente virtual.

Apontam-se algumas informações do gamearte no quadro abaixo:

Escopo do gamearte Game Over	
Tópicos	Descrições
Título do Jogo	Game Over
Plataforma	.NET/Mono via OpenSimulator
Jogadores	Singleplayer offline
Gênero	Casual e Mundo aberto
Essência do Jogo	Jogar um jogo onde se pode interagir com uma situação de “corpo de delito”.
Objetivo	Interagir com a plataforma com uma situação de “corpo de delito” em um cenário.
Recursos	<p>Jogo ao estilo “Point 'n Click”</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O objetivo é tentar a compreender a situação em que se encontra. 2. O jogador pode clicar em alguns objetos que lhe apresentarão ações pré-programadas e com relação ao corpo de delito. 3. Não há uma sequência a ser seguida nem fases a serem vencidas. 4. Pode ser jogado tanto em primeira quanto em terceira pessoa, sendo que o jogador pode se locomover livremente pelo cenário.

O sujeito representado dentro da cena por uma câmera sintética assume vários pontos de vista ao se deslocar no ambiente. O avatar usa um jaleco escrito perícia nas costas a fim de caracterizá-lo e é uma figura feminina (Figura 11), mas pode ser alterado em qualquer momento, tanto mudando seu sexo quanto sua aparência. O áudio da parte externa da casa é um som ambiente e se altera conforme o avatar se desloca. Ao chegar perto das viaturas que se encontram na rua, por exemplo, o jogador ouve o som de sirenes, já ao transitar por entre as árvores no pátio da casa o jogador ouve barulho de pássaros.



Figura 11. Cena do gamearte “Game Over”

Fonte: *Print* de ambiente virtual

No interior da casa os sons concentram-se nos objetos. Ao abrir uma porta ouve-se o barulho da mesma. Ao chegar perto do rádio ouve-se o chiado do rádio fora de sintonia. Todos esses elementos foram pensados a fim de buscar maior imersão do jogador ao interagir com a obra.

Empresas especializadas na criação de games, com equipes formadas pelos melhores profissionais levam anos para finalizar um jogo. Game Over foi construído ao longo dos dois anos que compreendem esta pesquisa devido ao tempo que demanda tal empreendimento. Em ambiente virtual a parte de criação apesar de trabalhosa é relativamente simples, pois todos os objetos são construídos a partir de formas geométricas. Se você pretende construir uma mesa, basta criar um retângulo e quatro cilindros, uni-los e aplicar a textura que desejar. No entanto, a parte de programação, para quem não possui conhecimento na área, passa a ser complexa, bem como a parte conceitual do jogo. Para criar uma porta basta utilizar as ferramentas do sistema e produzir um retângulo, mas para que esta porta possa abrir ao ser clicada, existe toda uma linguagem de programação a ser aplicada que geralmente foge do conhecimento da maioria dos artistas. A criação do gamearte como um todo só foi possível graças a uma parceria feita com o estudante de ciências da computação Fábio Gomes Almeida que realizou a parte de programação

gamearte. Quando se trabalha com arte e tecnologia estas parcerias passam a ser fundamentais, uma vez que o artista, muitas vezes com o pensamento fervilhando de ideias não possui o conhecimento técnico para executá-las na íntegra. Uma breve apresentação em vídeo do gamearte desenvolvido pode ser acessada no link a seguir: <https://vimeo.com/121461041>

1.3 Eu e eu mesmo: interfaces entre o Self e o Avatar

A interatividade em ambientes virtuais ocorre por situações que ligam o corpo com as linguagens de programação de softwares e de seus cálculos e funções que transformam e devolvem sinais enviados do ecossistema para o tecnoecossistema (DOMINGUES, 2005). Essas informações são enviadas do corpo orgânico para o ambiente virtual através de dispositivos de entrada. Estes dispositivos podem ser um mouse, um teclado, um sensor que capta movimentos ou qualquer dispositivo que possibilite enviar informações para dentro do sistema. Em “Game Over”, foram testados diversos tipos de dispositivos de entrada a fim de chegar ao que provocasse maior grau de imersão do jogador ao conectá-lo com o ambiente virtual.

Segundo Flusser (2008), a mão com seu polegar oposto seria o fato que distinguiria a espécie humana dos demais animais, sendo essa mesma mão que apreende o mundo e o transforma. Nossas mãos se constituem enquanto uma forma de ligação com o mundo e no caso do ambiente virtual, de ligação com o próprio ambiente, ligando o corpo orgânico ao digital. Apesar de Flusser definir a memória do computador como uma não-coisa, isto é, algo que não pode ser apalpado ou apreendido com a mão, em “Game Over”, esta mão serve como ponto de acesso ao computador por meio de dispositivos. O jogador passa a se conectar com o mundo virtual, utilizando um dispositivo de entrada que se conecta ao corpo orgânico e visualiza os resultados de suas ações por meio da projeção do avatar que se apresenta em sua frente.

Foram testados diversos dispositivos até se chegar ao que melhor se adequava as características do trabalho, com um bom grau de imersão e que propiciasse uma boa jogabilidade. O primeiro dispositivo testado depois do mouse convencional para controlar o avatar foi uma espécie de mouse sem fio com

acelerômetro, o que possibilitava que este não precisasse estar apoiado para funcionar. Este dispositivo possuía alguns botões que possibilitavam o interator enviar sinais para o mundo virtual. Cada botão corresponde a uma função, sendo semelhante a um mouse convencional, contudo possuindo alguns botões a mais.



Figura 12. Dispositivo de entrada que controla o avatar

Fonte: Fotografia Marcos Cichelero

No entanto o primeiro dispositivo testado apresentava mais botões que o necessário o que acabava por confundir o interator, além de possuir um caráter mais tecnológico do que imersivo. Então se continuou os testes em busca do que melhor se adequaria ao gamearte, sempre procurando afastar seu *modus operandi* dos jogos tradicionais. O que precisávamos sem dúvida era um dispositivo de entrada que ligasse o jogador ao mundo virtual. Por fim o dispositivo encontrado foi o *Makey Makey*, que vem justamente ao encontro do que estávamos procurando. Tal aparato nada mais é do que um dispositivo de entrada, uma placa de circuitos com micro controlador, porém sem botões.

O usuário é quem define como serão os botões do dispositivo, desde que estes tenham a capacidade de conduzir corrente pode ser qualquer objeto, ou até mesmo seres vivos, como plantas, legumes ou pessoas, o que nos gera uma grande gama de possibilidades. O *Makey Makey* precisou ser importado dos Estados Unidos, pois ainda não estava sendo vendido no Brasil, mas nos dias

atuais, onde grande parte do comércio acontece através das redes de computador, importar um produto não ocasionou nenhum problema além do tempo de espera.

Restava apenas definir que objeto seria utilizado para acionar os “botões” que permitem a interação do jogador com o avatar no ambiente virtual. O objeto deveria ter ligação com a temática do jogo, possibilitar imersão e jogabilidade e além desses fatores conduzirem corrente. Existia um elemento recorrente em toda pesquisa, seja nas simulações de local de crime realizadas que serão comentados posteriormente, seja construção do gamearte. A faca, elemento do dia a dia que pode ser utilizado para cortar alimentos ou para tirar a vida de outro ser humano foi incorporada ao gamearte associada ao dispositivo de entrada de informações, possibilitando assim que ao tocá-la o jogador possa controlar o avatar no ambiente virtual. Foram utilizadas quatro facas, que correspondem as quatro setas direcionais do teclado, ou seja, quando o jogador tocar a faca correspondente, a seta direcional da esquerda, o *Makey Makey* decodifica este estímulo e envia para o computador a informação que faz com que o avatar se mova para a esquerda no ambiente virtual e assim sucessivamente com as demais facas correspondentes as outras setas direcionais.

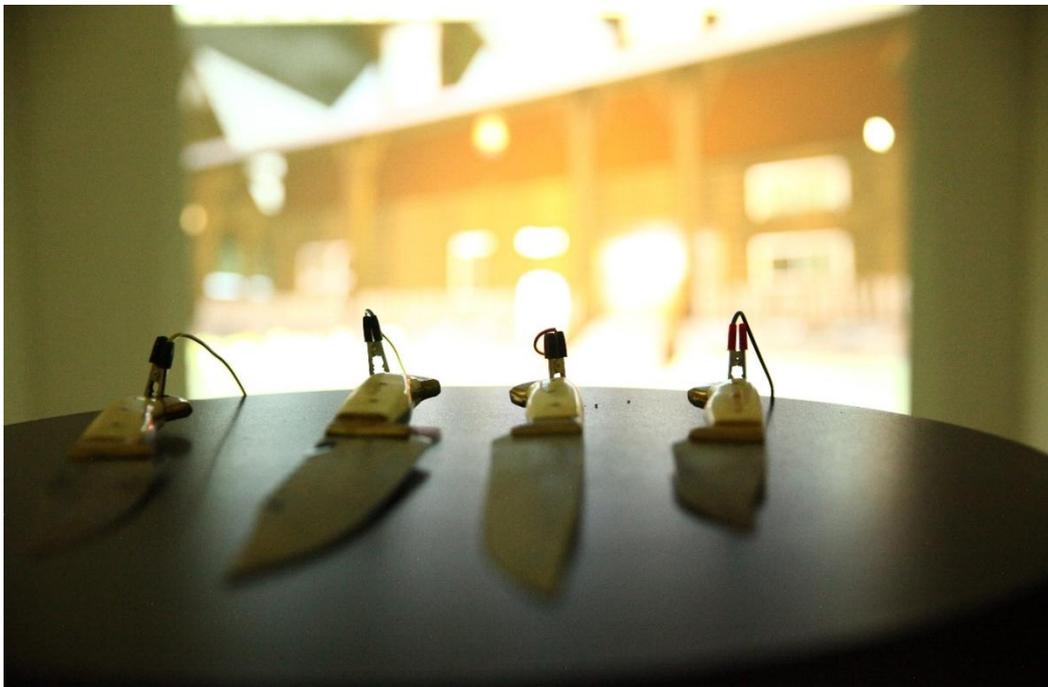


Figura 13. Facas utilizadas com dispositivos de entrada de dados.

Fonte: Fotografia Marcos Cichelero

Plugs também conhecidos como jacarés foram conectados às facas e ao Makey Makey, que por sua vez fora conectado ao computador. Todos esses elementos recebem informações do corpo humano ao tocar nas facas e transformam essas informações em comandos no gamearte.

Neste sentido, o conjunto formado pelo Makey Makey e seus periféricos* seria o dispositivo de entrada, que importa informações para o computador, enquanto a projeção é o dispositivo de saída, apresentando a resposta em imagens dos cálculos resultantes da ação. Entre a entrada e saída de informações existe ainda uma complexa gama de interações que acontecem no software, resultado de cálculos puros que são apresentados em imagens. Para o jogador, trata-se de uma experiência híbrida, com mesclas no mundo virtual, assentada em uma conexão sensorial, onde o corpo sente a partir de elementos externos que lhe proporcionem visualizar a sua materialidade e lhe permitam existir no ciberespaço (DOMINGUES, 2005). Esses elementos de acoplamento entre o orgânico e o numérico, também chamado de interfaces é o ponto de contato entre os dois mundos, físico e digital.

Segundo a definição de Rocha, “interface: Composto pelo prefixo latino Inter [ente, no meio de] e pelo radical latino face [superfície, face], ou seja: um terceiro elemento que está entre duas faces, duas superfícies” (ROCHA, 2014, p. 18). Esta interface seria como a maçaneta de uma porta, ela está vinculada a porta, é utilizada para acessar o outro lado. “Metaforicamente, é uma ponte que conecta, liga duas margens. A ponte não é um lado nem outro, mas é um terceiro elemento” (ROCHA, 2014, p. 18). No caso de “Game Over” as interfaces que ligam o interator ao ambiente virtual constituem um terceiro elemento, que faz o ponto de ligação (a ponte) entre o físico e o digital que constituem o real.

Nesta pesquisa a palavra real é utilizada para se referir ao universo da matéria física e digital e não em oposição ao virtual, pois se entende que os dois mundos são reais. Deste modo ambiente virtual mediado pelas interfaces nos convida a coexistir dentro destes dois mundos: o físico e o numérico.

Uma vez adentrado no mundo virtual de “Game Over” o interator passa ao que Cauquelin (2011) chama de uma habitação efêmera, onde podemos habitar pelo tempo que estivermos conectados por meio das interfaces. Uma vez conectado ao

* Entende-se neste caso como periféricos, os fios, e cabos que fazem a conexão do ponto de contato ao computador.

ambiente virtual, o jogador por meio de suas ações irá determinar o caminho traçado. “Ambientes eletrônicos oferecem o prazer da orientação em duas configurações diferentes, cada qual com seu próprio poder narrativo: o labirinto solucionável e o rizoma emaranhado” (MURRAY, 2001, p. 130). A desvantagem na orientação do tipo labirinto é ela conduz o interator em direção a uma solução exclusiva, ao encontro da única saída ou resposta pré-programada enquanto o rizoma nos proporciona diversas possibilidades. No caso do gamearte proposto a orientação é por meio do rizoma, pois a jogabilidade ocorre de forma não linear

Caminhando através de um rizoma, encena-se uma história de perambulações, de atração por mundos conflitantes, de constante abertura para surpresa, de uma sensação de impotência para se orientar ou encontrar uma saída, mas tal história é também estranhamente reconfortante (MURRAY, 2001, p. 133)

Em “Game Over” o jogador experimenta uma estrada aberta, com vasta liberdade para explorar e mais de um caminho para chegar a qualquer lugar, não possuindo um vencedor nem soluções únicas para determinado problema. Segundo (MURRAY, 2001) a características dos sistemas de rizomas é a não linearidade, sem delimitações e sem conclusão, abarcando sistemas de discursos que admitam a pluralidade de significados, em que os modos operacionais sejam hipóteses e jogos de interpretação. Ligado a seu avatar por meio das interfaces de acoplamento o interator passa a “perambular” por esse universo repleto de possibilidades, estabelecendo o percurso que mais lhe agrada sem a obrigação de fazer nada que não seja de sua vontade. O gamearte deve fugir da monotonia ou da normalidade, procurando despertar no interator tamanha curiosidade e prazer estético que este deseja continuar a andar por um ambiente desconhecido. As interfaces de acoplamento disposta entre o jogador e o ambiente virtual, devem da mesma forma, se apresentarem convidativas a interação e imersivas o suficiente para absorver o jogador para essa habitação efêmera a ser desbravada.

O artista Kevin Badni apresentou durante o evento ISEA, realizado nos meses de outubro e novembro de 2014 em Dubai, nos Emirados Árabes, a obra Still que consistia em um assento onde o participante poderia se sentar e uma tela feita de couro de camelo em frente ao assento com uma imagem projetada através dela. A imagem podia ser alterada pela presença do participante, configurando-se com uma

instalação interativa, onde as interfaces funcionavam como um convite ao participante para se sentar e interagir com a obra, que por sua vez necessitava da presença do interator para acontecer. Este tipo de obra exige um público cada vez mais participativo e a tecnologia pode ser utilizada como elemento de aproximação do interator, causando fascínio, admiração ou até mesmo estranhamento. Ao perceber seu corpo sendo expandido para além de seu limite físico e entrando em comutação com a tecnologia, ocorre uma interação direta do observador que deixa de ser passivo e adquire caráter de interator.



Figura 14. Imagem da obra Still, Kevin Badni - 2014

Fonte: Fotografia Andréia Machado Oliveira

Neste caso, assim como em “Game Over”, as interfaces de acoplamento unem o mundo físico e o digital em uma mesma experiência, onde o interator interfere no universo digital ao mesmo tempo em que é “contaminado” pelo mesmo. Neste sentido, entende-se como interface de acoplamento, os elementos que fazem o percurso desde o estímulo cognitivo até o recebimento da resposta pelo interator.

As interfaces de acoplamento podem ser tão simples quanto um teclado que nos conecta ao computador, transformando nossos pensamentos em palavras ao

digitarmos e projetadas no monitor, através do pressionamento dos botões correspondente, ou mais complexo, envolvendo outros elementos entre o usuário e a resposta que geralmente é visual ou auditiva, mas que em alguns casos podem ir além destes dois sentidos. Na instalação interativa onde o gamearte “Game Over” é apresentado às interfaces de acoplamento, foram pensadas a fim de imergir o jogador para o universo digital e aproximá-lo da cena de crime que ali se apresenta como podemos ver na Figura 15.



Figura 15. Imagem da Instalação interativa Game Over

Fonte: Fotografia Marcos Cichelero

As interfaces de acoplamento que fazem o ciclo de estímulo/processamento/resposta, são construídas pelos elementos sensíveis (neste

caso as facas) que recebem um estímulo do interator ao tocá-la, passando esse estímulo para o computador, que por sua vez o processa e ordena que o avatar se mova na direção correspondente apresentando ao usuário a resposta ao seu estímulo por meio da projeção. Para um melhor entendimento, pode-se acessar em vídeo as imagens da instalação interativa através do link a seguir: <https://vimeo.com/121459525>

Este conjunto de elementos que neste trabalho é apresentado, como interfaces de acoplamento, fazem com que usuário e máquina, enquanto conectados, estejam em constante fluxo de informações, tanto do interator para o computador, quanto do computador para o interator, em um ciclo de estímulos e respostas constantes. Quando o jogador oferece um estímulo ao tocar as facas que o ligam ao ambiente digital, o computador processa este estímulo e o devolve ao jogador a imagem, se modificando em tempo real, pela presença efetiva deste participante. Esta resposta do computador ao estímulo sofrido instiga o jogador a continuar a interagir com a obra e assim, este fluxo permanece constante enquanto jogador e computador estão conectados pelas interfaces.

CAPÍTULO II



O CORPO DE DELITO EM GAME OVER

Neste capítulo pretende-se discutir a temática escolhida e desenvolvida nesta pesquisa para a construção do gamearte e sua instalação interativa. Questões sobre a morte, e mais especificamente sobre o assassinato, estiveram constantemente presentes de alguma forma na História da Arte e encontram-se inseridas no contexto artístico contemporâneo, perpassando questões anteriormente propostas e apresentando novos questionamentos. A temática da morte sempre esteve presente na cultura e na arte, como dito anteriormente, pois é algo intrínseco ao ser humano e uma das únicas certezas que se pode ter.

De acordo com Ariès (1975), a familiaridade com a morte é uma forma de aceitação da ordem da natureza e tal como o ato sexual para o marquês de Sade, a morte é uma ruptura. Uma ruptura drástica, com o tempo, com a continuidade, mas uma ruptura inevitável. Por mais drástica que seja a realidade perante a morte, quando a aceitamos, fazemos esperando uma morte antecipada por sinais naturais, uma “boa morte”, proveniente de avançado estágio de idade, uma morte causada por alguma doença ou por falência de algum dos órgãos. A morte tratada nessa pesquisa, no entanto, é a ruptura brusca e inesperada com a vida. A morte que nos pega de surpresa e que por esse motivo nos causa tanto espanto. Esta morte de

que se fala aqui é geralmente provocada pelo outro, caracterizada com um assassinato, e que compõe um corpo de delito.

2.1 O assassinato como obra de arte

Atualmente diversos artistas abordam esse tema. Na Trigésima Bienal de São Paulo em 2012 o artista Alberto Bitar apresenta algumas fotografias da série Corte Seco, onde cenas de crimes são retratadas. As fotografias produzidas do Bitar, certamente possuem o olhar característico do artista sobre aquelas cena e um modo peculiar de operar a câmera fotográfica, utilizando-se do recurso de baixa velocidade do obturador para dar efeito de luminosidade e continuidade peculiares em sua obra. O artista paraense apresenta em sua obra assassinatos, mas o olhar do público pode ir muito, além disto. A cena de crime com aparência “esfumaçada” ou de baixa nitidez, assim como em “Game Over” é composta pelo corpo de delito e o observador percorre a obra com o olhar em busca de informações.



Figura 16. Imagem da Série Corte Seco, Alberto Bitar

Fonte: <http://photos.com.br/a-obra-de-alberto-bitar-na-bienal-das-artes/>

Utilizando a linguagem do gamearte o artista Australiano Georgie Roxby Smith, apresentou durante o Gamerz Festival na França, em outubro de 2014 a obra 99 Problems [WASTED], uma vídeo instalação onde um personagem do conhecido jogo GTA tenta continuamente cometer suicídio. A personagem feminina usando roupa íntima dispara contra a própria cabeça usando uma pistola. A cena que se

repete continuamente em diversos ambientes dentro do jogo parece hipnotizante, mas a violência contra a própria vida não tem sucesso no ambiente virtual, uma vez que como em todos os jogos, ao morrer o personagem renasce, a fim de dar continuidade ao jogo. A violência e o assassinato estão presentes em diversos trabalhos deste e de muitos outros artistas contemporâneos, com proposições diferentes, mas com um tema em comum, a efemeridade da vida.



Figura 17. 99 Problems [WASTED], GTAV intervention, Georgie Roxby Smith, 2014

Fonte: Print do video 99 Problems [WASTED]

Mas a morte ou o assassinato não é uma característica exclusiva da arte contemporânea, pois sempre estiveram presentes na arte e foram representadas de diversas formas em diferentes períodos da história. Como exemplo, podemos citar um caso de assassinato retratado através da pintura: a obra de Jacques-Louis David, pintada em 1793, que retrata o revolucionário francês Jean-Paul Marat assassinado em sua residência.



Figura 18. A Morte de Marat, Jacques-Louis David, 1793

Fonte: http://www.auladearte.com.br/historia_da_arte/david.htm#axzz3YUCoJUVJ

Neste momento da história, não existia a fotografia criminalística e a pintura certamente não cumpria este papel, mesmo com a função de registrar a realidade. No entanto, podemos analisar a imagem do ponto de vista criminalístico, uma vez que esta apresenta uma cena de crime.

Apesar dos elementos indicarem que a vítima fora esfaqueada no peito, quase não há sangue na imagem, existem apenas algumas gotas escorrendo pelo peito e a água da banheira, avermelhada. O pouco vazamento de sangue pode sugerir que a facada tenha sido dada *post mortem*, sendo que a vítima poderia ter sido envenenada e o golpe de faca fora apenas para certificar que ela realmente estaria morta. No caso de envenenamento, nos dias atuais, seria facilmente

detectado através de um exame toxicológico. A faca jogada ao chão pode ser vista como a arma do crime, no entanto, nos dias de hoje seria enviada para análise de DNA, para certificar-se de que o sangue presente nela é o mesmo da vítima.

Na cena apresentam-se ainda dois bilhetes. Suas informações são as últimas que Marat escreveu em vida e isto se evidencia pela pena em sua mão e o tinteiro em cima da cômoda. Esta pintura pode dar margem a múltiplas interpretações, quanto a verdadeira forma de como ocorreu este assassinato e os elementos constituintes da cena. Isto nos fornece algumas informações que levam a deduções a respeito do ocorrido. Do mesmo modo, ocorre no ambiente virtual de “Game Over”, mas em 3D e de uma forma muito mais complexa, uma vez que o ambiente é passível de interação, os elementos podem ser visualizados em todas as direções.

Se Marat tivesse levado algumas facadas além das que se pode ver na imagem bidimensional, em um ambiente em 3D, estas poderiam ser visualizadas. O que se pretendeu nesta breve explanação sobre esta pintura de Jacques-Louis David, foi apontar os elementos presentes na cena que podem fornecer alguma informação sobre o ocorrido e seu corpo de delito.

Em “Game Over”, o papel do interator será o mesmo, perceber os elementos presentes nas cenas, apontar os que têm relação direta com o ocorrido e tentar entender o crime que ali se apresenta por meio destes elementos. Assim como na pintura do século XVIII, existe um caminho óbvio que conduz o interator, mas também assim como na pintura, o caminho óbvio não é o único possível.

2.2 A transfiguração do corpo em delito

Denomina-se crime uma atividade típica, ilícita e culpável. Atividade típica significa que está enquadrada em um tipo penal, ou seja, uma lei que o configura. Já a ilicitude consiste na falta de autorização para a prática de uma conduta típica. Por exemplo, matar um indivíduo é um fato típico, ou seja, existe um tipo penal (lei) que qualifica essa ação. No entanto, existem casos em que matar um indivíduo não é considerado ilícito, como no caso de legítima defesa. Neste caso a atividade não será antijurídica, pois foi praticada sob o amparo de uma causa de exclusão de ilicitude.

O último fator para que seja considerado um crime é a culpabilidade. A culpabilidade é aplicada apenas a seres humanos, ou seja, por maiores que forem as atrocidades cometidas por qualquer animal ele não pode ser culpado por esse ato. Além de ser aplicada apenas a humanos, a culpabilidade é excluída em alguns casos como o de menores de idade e deficientes mentais, entre outros casos específicos.

Uma vez entendido o conceito de crime como atividade típica, ilícita e culpável, passa-se às perguntas a serem feitas a respeito do ato criminoso. O autor Dorea (2012) em seu livro “Local de Crime” aponta que as perguntas a serem feitas quando tratamos de um crime são: O quê? Como? Quem (autor e vítima)? Onde? Quando? Por quê? Estas perguntas só podem ser respondidas por meio do exame do corpo de delito.

O corpo de delito é, em essência, o próprio fato criminal, sobre cuja análise é realizada a perícia criminal a fim de esclarecer o ocorrido através do exame do corpo de delito. Ou seja, o corpo de delito é formado por todos os elementos que compõem o delito, tudo que se encontra no local do crime e tem relação com o mesmo. Em “Game Over”, o jogador está imerso no corpo de delito, uma vez que o jogo se passa dentro de uma casa, a qual foi cenário de um crime. O corpo de delito, no entanto, se refere a uma ampla gama de crimes.

Em “Game Over” tratamos de uma espécie de crime em particular; o assassinato. Sendo assim, como podemos conceber esteticamente um assassinato? Como pode este fato típico, ilícito e culpável ser considerado como de arte? Lembramos que não chegou a ponto de tratar o assassinato em si como obra de arte, mas ele é o elemento principal do gamearte em estudo, como dispositivo de jogabilidade. Um assassinato é sem sombra de dúvidas algo moralmente errado, culpável e passível de punição, mas além dos preceitos morais e legais, ele é algo visível e cada um possui seus nuances e suas características peculiares. Sendo portador desta visualidade, pode este se tornar poético?

Em seu livro “Do assassinato como uma das belas artes”, De Quincey (1985) apresenta uma sociedade de aficionados em assassinatos. Esta sociedade se destina a criticar e analisar assassinatos como fariam um crítico de arte com uma pintura, desenho, escultura ou qualquer outra forma de expressão artística. Esta

sociedade londrina denomina-se “Sociedade de *Connaisseurs* em Assassinato”. Trata-se de um livro de ficção, mas apresenta alguns apontamentos interessantes para nosso estudo, pois trata de dois pontos-chaves desta pesquisa; o assassinato e a arte.

O primeiro assassinato de que se tem registro é conhecido de todos e está relatado no livro mais vendido do mundo. Thomas De Quincey denomina “Caim o inventor do assassinato e pai da arte”. “A vista do que, enfureceu-se internamente e enquanto falavam, golpeou-o no diafragma com uma pedra, que lhe retirou a vida; e, mortalmente pálido, gemeu a sua alma, que saiu misturada ao sangue em borbotões” (DE QUINCEY, 1985).

O primeiro assassinato registrado está na bíblia, e o assassinato mais reproduzido e interpretado por diversos artistas, ultrapassando o limite do tempo, provém do mesmo livro. A morte de Jesus Cristo é um assassinato que se tornou objeto de estudo de diversos artistas, uma das cenas mais retratadas ao longo da história tendo diversas interpretações. Temos, a partir do relato bíblico, a construção da cena de um crime bárbaro, repleto de violência. Se tal crime fosse cometido nos dias de hoje em minha região de atendimento, com certeza seria chamado para que fosse feita a perícia do local, pois se trata justamente da minha especialidade – local de crime com morte violenta.

O assassinato de Jesus Cristo mesmo sendo uma morte trágica e violenta, foi incessantemente representado ao longo da história até os dias de hoje. Na morte de Cristo, o simbolismo envolvido acaba por suprimir as questões do assassinato em si. Não podemos negar que esse foi sim um assassinato, onde o conjunto dos elementos que o compõem forma o corpo de delito.



Figura 19. "Descida da cruz": Peter Paul Rubens, 1611 a 1614.

Fonte: <http://www.artsbreath.com/pt/descent-from-the-cross-peter-paul-rubens.html>

A pintura que é considerada a obra-prima de Rubens, principal pintor do barroco flamengo, retrata Jesus Cristo, momentos depois de seu assassinato, sendo baixado da cruz, a qual fora torturado e morto. Percebe-se que o lençol branco utilizado nos dias de hoje para cobrir a vítima, a fim de evitar a comoção pública, também era utilizado na época. Os personagens que compõem a cena parecem ter a preocupação de descer o corpo de forma suave, o que mostra certa empatia pelo mesmo.

Um assassinato seja ele de uma pessoa ilustre como é o caso de Caim e de Jesus Cristo, ou de uma pessoa desconhecida, é sem dúvida algo que permanece incrustado na memória de todos os que de alguma forma estiveram envolvidos.

Quando eu tinha por volta de 8 anos de idade, lembro-me de um fato trágico, ocorrido no “bolicho” em frente à casa de minha avó, a qual eu passava a maior parte do dia quando não estava na escola. Foi tudo muito rápido e hoje, quase vinte anos depois, lembro-me do ocorrido em forma de flashes, mas o suficiente para descrever o que ainda habita minha memória. Ouviram-se tiros, seguidos de uma correria na rua. Fui empurrado para dentro da casa da minha avó, mas passado um tempo percebi que todos se reuniam em frente ao tal “bolicho” e fui até lá ver o que movia tanta gente para aquele local. Logo na entrada encontrava-se um homem desfalecido, deitado em uma poça de seu próprio sangue. Aquele fato, certamente desestruturou a rotina de todos que viviam nas redondezas.

O comentário das semanas seguintes era o ocorrido no bar. O dono do bar havia entrado em discussão com um cliente (provavelmente bêbado) que lhe puxara uma faca e em detrimento deste fato, o dono do bar lhe desferira alguns disparos de arma de fogo à queima roupa, causando óbito imediato. Foi a primeira vez que me deparei com um local de crime e até mesmo a primeira vez que vira alguém morto. Mas a pergunta que me faculta a mente até hoje é: o que levava todas aquelas pessoas a correr de encontro a um desfalecido no local de seu óbito? Um local de tragédia e de fascínio, que desperta uma curiosidade quase incontrolável nas pessoas.

Em uma cidade pacata de cerca de 10 mil habitantes, um assassinato com certeza seria algo que mudaria a rotina e os assuntos da grande maioria dos habitantes. Havia afirmações de “eu estive lá” “eu vi o homem ali morto, deitado no chão frio, caído de bruços, com as pernas em direção à rua e a cabeça em direção ao balcão do bar, com seu sangue que escorria por dentre as frestas do assoalho do rústico estabelecimento”. Parecia que estas afirmações me tornavam parte da história, uma história que foi contada inúmeras vezes nas próximas semanas, até que outros fatos foram tomando lugar nos comentários da população e a tal história do assassinato na frente da casa de minha avó foi aos poucos esfriando na memória das pessoas.

Hoje, no cargo de Fotógrafo Criminalístico, percebo o mesmo fascínio apresentados pelos habitantes da minha cidade natal. Uma curiosidade incontrolável, onde basta haver um cordão de isolamento e certamente ao seu redor haverá amontoados de pessoas querendo presenciar aquela cena, fazer parte

daquela história e poder dizer “eu estive lá”, “eu vi com meus próprios olhos”. Pode-se dizer que de assassinatos nosso cotidiano está abarrotado, sendo que para se deparar com um deles, basta abrir o seu jornal matinal, ou ligar a televisão, ou ainda perguntar aos jovens qual seu jogo de vídeo game favorito.

“Existe uma fascinação do público pelas narrativas sobre assassinatos em série, por procedimentos policiais e periciais, e por outros temas semelhantes, em filmes, livros e seriados de televisão” (SIMON, 2009). Por incrível que pareça, o que mais traz audiência para as mídias são os atos violentos. Segundo Simon (2009), quando o norte-americano médio chega aos 18 anos de idade, já assistiu a 250 mil atos de violência, incluindo 40 mil assassinatos na televisão. Com todo esse volume de assassinatos disponíveis diariamente, começamos a nos acostumar com os mesmos e perceber que cada um apresenta características singulares. Os assassinatos apresentam suas pequenas diferenças e nuances de mérito, como as estátuas, as pinturas, os oratórios, os camafeus, os entalhes ou qualquer outra coisa (DE QUINCEY, 1985)

Em um seriado de televisão norte americano, um Perito Criminal assassina pessoas culpadas, mas que permanecem impunes pela justiça. Apesar de matar pessoas consideradas más, ele também é um assassino, no entanto, ele tornou-se um ídolo do público. Todos torcem para que não seja preso e cada um de seus assassinatos é pensado e tratado de forma metódica. Ele escolhe suas ferramentas como um pintor escolhe seus pinceis e tintas antes de iniciar uma grande obra de arte. “O público começa a discernir que é necessária alguma coisa mais para que se componha um assassinato do que dois homens estúpidos, para matar e ser morto, do que uma faca, uma bolsa e uma alameda escura” (DE QUINCEY, 1985). Cada assassinato é algo único e apesar de alguns terem características em comum, em um âmbito geral eles são totalmente diferentes.

Na busca por uma estética do assassinato e a fim de complementar a pesquisa no ambiente virtual do gamearte em desenvolvimento, eu desenvolvi uma série de simulações de local de crimes, constituída por quatro assassinatos. Todos os assassinatos simulados receberam de alguma forma influências de locais de crime por mim vivenciados, fazendo um paralelo entre a representação de algo que já existiu e a criação de algo novo enquanto obra de arte.

Os dois primeiros locais de crimes simulados são complementares, fazendo parte de um enredo criado por mim e que tiveram grande influência no desenvolvimento do gamearte, fruto desta pesquisa.



Figura 20. Simulação dos locais de crime 01 e 02

A primeira cena apresenta um jovem que a princípio havia caído do terraço de um prédio, mas que após exame pericial e análise dos vestígios no corpo da vítima e no alto terraço do prédio, constata-se que na verdade ela havia sido jogada durante uma briga com luta corporal. Os elementos fotografados e que comprovam que ela teria sido jogada é o fato de um de seus tênis estarem no alto do prédio enquanto outro está calçado em seus pés. O cachecol arrancado a força de seu pescoço, deixando marcas que indicam isso e lesões de defesa nas mãos, com depósito de tecido epitelial em baixo das unhas, sugere que ela havia arranhado alguém além de um aparelho celular com mensagens que indicam o fim de um namoro.



Figura 21. Simulação do local de crime 01

Fonte: Fotografia Marcos Cichelero

A segunda cena de crime simulada como mencionado anteriormente, está diretamente ligada primeira. Trata-se do suicídio de um jovem no quarto de seu apartamento, como podemos ver na Figura 16. É um quarto com muitos elementos, dificultando um pouco a análise do local como um todo. No entanto, existem alguns elementos que o ligam à jovem que teria entrado em luta corporal e caído ou sido jogada do terraço. Está presente no quarto uma foto dos dois juntos e uma carta de despedida, dizendo que estava arrependido pelo que tinha feito e não suportaria continuar vivendo com o peso de ter causado a morte de sua amada.

Como toda carta de suicídio, esta não fugia ao padrão, pois geralmente as cartas de suicídios começam com a letra normal da vítima e esta letra vai se alterando com o passar da escrita, de modo que ao final mal se pode entender o que está escrito. Esta é uma característica normal, devido ao estado emocional da vítima que vai se alterando conforme ele materializa em palavras seu último recado á aqueles que ele há de abandonar. Exame de DNA comprovaria que o tecido epitelial encontrado em baixo das unhas da vítima que caiu do terraço seria compatível com o do jovem que havia cometido suicídio.

A intenção inicial era utilizar estas imagens para a construção de “Game Over”, a partir disto foi criado este enredo, que eu pretendia que os participantes

“descobrissem” ao interagir com o gamearte. No entanto ao apresentar ao público pela primeira vez o gamearte (ainda em construção), durante a exposição coletiva Espaços Inabitáveis no 8º Simpósio de Arte Contemporânea do PPGART –UFSM, como mencionado anteriormente, percebi que os interatores iam muito além desta história criada por mim, reinterpretando as imagens e criando novas histórias. Esse fator reestruturou minha ideia de criar um enredo preestabelecido, com uma história fechada a ser desvendada e passou a trabalhar com a ideia de uma narrativa aberta, não retilínea e sem uma verdade a ser decodificada. Essa nova ideia possibilita um enredo a ser construído a partir dos elementos disponíveis, se aproximando ainda mais do caráter de transgressão que é uma das características principais da gamearte.

Para De Quincey (1985), os assassinatos apresentam suas pequenas diferenças e nuances de mérito, como as estátuas, as pinturas, os oratórios, os camafeus, os entalhes ou qualquer outra coisa. Com base nisso, continuei produzindo simulação de locais de crime que serviam como base para a criação do gamearte, e ao mesmo tempo, me possibilitava pensar o local de crime sem toda a pressão proveniente da responsabilidade envolvida no meu trabalho como fotógrafo criminalístico. Ao fazer uma simulação, o modo de pensar o local de crime passa a ser inverso ao de fotografá-lo, buscando entender o que ocorreu ali. Na criminalística procura-se entender o que ocorreu a partir da cena de crime. Já na simulação, seria preciso montar o enredo previamente e a fotografia passaria a ser uma comprovação do fato que se está tentando narrar.

No entanto, o espectador, ao contrário do artista, que planejou, montou e fotografou as simulações de cena de crime, está vendo aquelas fotografias pela primeira vez, podendo criar narrativas que eu jamais poderia ter imaginado. Foram produzidos no total cinco simulações de locais de crime, recebendo o nome de local 01, local 02 e assim sucessivamente até o local 05. O primeiro e o segundo local de crime foram mencionados anteriormente e o terceiro quarto e quinto serão brevemente comentados a seguir.

A terceira simulação de local de crime (local 03) foi criada a partir da narrativa de um latrocínio (roubo seguido de morte). Esta narrativa, no entanto, também poderia ser transgredida e alterada pela visão do espectador.



Figura 22. Simulação do local de crime 03

Fonte: Fotografia Marcos Cichelero

O próximo local simulado (local 04), assim como os demais, teve sua contribuição peculiar ao gamearte desenvolvido. No quesito modo expositivo este local contribuiu a pensar a arma do crime como elemento constituinte da instalação interativa, e posteriormente como ponto de ligação entre o interator e o avatar no mundo virtual. Esta simulação de local de crime teve influência nas vivências em local de crime real e apresenta um cadáver caído no chão do banheiro com respingos de sangue no espelho e na pia do banheiro e uma lesão no pescoço ocasionada por uma faca.



Figura 23. Simulação do local de crime 04

Fonte: Fotografia Marcos Cichelero

Na pia ensanguentada encontra-se a faca usada como arma do crime. O objeto faca passou a ser um elemento constante na construção e apresentação do gamearte. No gamearte, “Game Over”, o interator encontra uma cena de crime semelhante. Um dos banheiros da casa onde o jogador adentra quando interage com o gamearte, apresenta uma pia, um espelho e uma faca sobre a pia, assim como o local simulado. Entraremos, no entanto, em uma discussão mais aprofundada sobre essas simulações no último capítulo da dissertação. O cadáver não está presente no jogo, mas trabalha-se neste caso com a presença da ausência, pois o elemento ausente é indicado pelos elementos presentes.

A faca que aparece na simulação do local de crime e no gamearte, também é utilizada como elemento de ligação entre o interator e a obra, pois o jogador utiliza quatro facas, dispostas lado a lado para controlar o avatar no mundo virtual. Estas facas são ligadas a um sensor que por sua vez é ligado ao computador. Elas recebem sinais do corpo ao tocá-las e funcionam como os botões direcionais do teclado, conduzindo o avatar para frente para os lados e para tras. O sensor utilizado chama se *Makey Makey* e é uma espécie de micro controlador pré-programado. Ele funciona basicamente como um dispositivo de entrada de informações para o computador como se fosse um teclado ou mouse. Ele vem configurado com alguns comandos, que são as setas direcionais, a barra de espaço e o click do mouse, basta então programar o que estas informações irão fazer. No caso do gamearte elas serviram para controlar o avatar.

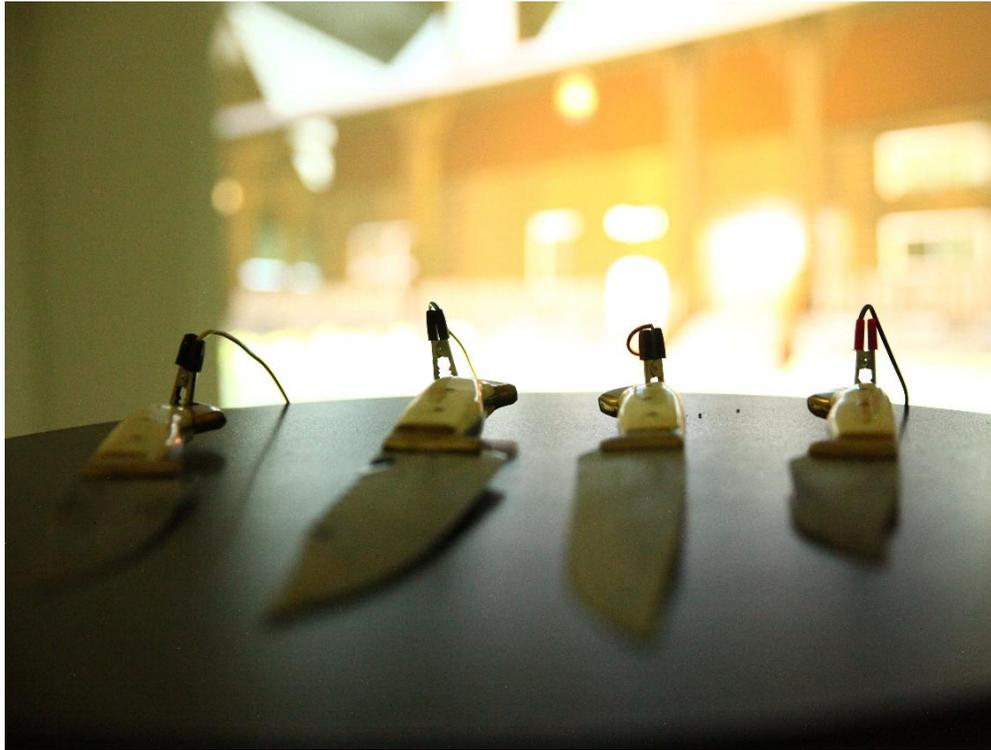


Figura 24. Facas utilizadas para controlar o avatar no ambiente virtual.

Fonte: Fotografia Marcos Cichelero

O quinto e último local simulado foi uma participação em uma performance da artista visual e colega de mestrado Luana Oliveira. Este trabalho diferente dos demais foi pensado em conjunto com outro artista. Luana Oliveira desenvolveu uma performance ao alvorecer, no terraço de um prédio do centro de Santa Maira, onde o enredo culminava em uma suicídio. Uma vez terminada a performance iniciava-se outra performance: a de isolar a cena de crime e começar a fotografar todos os elementos que constituem o corpo de delito daquela cena. Foi uma experiência diferente das outras simulações, pois desta vez o local havia sido planejado e executado por outra pessoa.



Figura 25. Simulação do local de crime 05

Fonte: Fotografia Marcos Cichelero

Algumas imagens destas simulações foram utilizadas juntamente com imagens reais na criação de um livro de artista que participou de uma exposição em Santa Maria e será mencionado no decorrer do texto. Nenhuma fotografia das simulações de local de crime foi utilizada diretamente no ambiente virtual do gamearte, fruto desta pesquisa. No entanto, eles foram de fundamental importância para compreender estes locais por outro viés que não o já condicionado pela vivência como Fotógrafo Criminalístico. Simulando locais de crime pode-se perceber os locais enquanto processo de criação e descoberta e este conceito foi levado para o gamearte.

As fotografias obtidas da simulação “Local de crime 03” fizeram parte da instalação interativa apresentada no 1º Festival de Ciência Arte e Tecnologia do Rio Grande do Sul (FACTORS 1.0), realizado de 20 a 22 de agosto de 2014, na Sala Cláudio Carriconde – CAL / UFSM. Foi minha primeira experiência com instalação interativa. Buscando aproximar o público com a obra em um emaranhado de sensores e códigos de programação, que ao mesmo tempo em que despertam fascínio para quem olha e interage com a obra, geram novos questionamentos quanto à interação do corpo com a máquina e das interfaces que fazem essa ligação. Esta obra foi propulsora para que o gamearte em desenvolvimento saísse do computador e ganhasse o viés de instalação interativa, afastando ainda mais o

gamearte dos games convencionais, que em sua maioria são jogados em consoles específicos ou no computador.

A obra apresentada no FACTORS 1.0 foi desenvolvida em parceria com o programador Fábio Almeida e recebeu o nome de Ultrapasse: cena de crime. Esta obra foi construída utilizando um sensor Kinect associado a um computador que capta e ordena os dados por meio de uma linguagem de programação chamada Processing. A união entre o Kinect e o Processing, possibilita a interação do espectador com a obra. Essa interação é apresentada por meio de projeção em tempo real. As imagens constituintes da obra apresentam as cenas de simulação do local de crime 03. O interator, ao ter o primeiro contato com a obra, recebe a seguinte mensagem: Use a lanterna para revelar as imagens e tire suas próprias conclusões. A partir disto, ele utiliza uma lanterna pendurada diante da obra apontando-a para a tela de projeção. A luz da lanterna é captada por uma webcam e processada pelo computador, que a utiliza com uma espécie de borracha que vai apagando a imagem que está na tela e mostrando a imagem subsequente.



Figura 26. Interação do público com a obra Ultrapasse: cena de crime

Fonte: Fotografia Marcos Cichelero

As fotografias foram dispostas de modo que o interator se sinta adentrando ao local de crime e que a cada imagem revelada ele se sinta mais próximo do ocorrido até chegar a cada um dos elementos que constituem o corpo de delito.

Pretende-se por meio destas imagens, demonstrar que estas cenas nem sempre se apresentam por inteira diante dos olhos de quem a vê, e que a partir de nossa interação, suas nuances podem ser reveladas. A interatividade em “Game Over” por sua vez ocorre por situações que ligam o corpo orgânico com as linguagens de programação de softwares e de seus cálculos e funções que transformam e devolvem os sinais enviados através de imagens ligando o mundo físico ao numérico em um tráfego recíproco de informações.

2.3 Violência e a estética do horror

A violência e a estetização do horror certamente estão presentes na vida e na arte contemporânea. Podem-se citar diversos artistas que trabalham com a morte, a violência e a estetização do horror.

Em outubro de 2012 o MAM traz ao Brasil a primeira retrospectiva da artista Adriana Varejão intitulada Histórias as margens. A trajetória da artista inicia em 1980 e através desta exposição pode-se fazer um passeio pelas principais obras desta que é uma das artistas brasileiras que está em constante destaque no circuito da arte contemporânea. Adriana é uma destas artistas que aborda certa estetização do horror. Ao se deparar com algumas de suas obras o público passa por uma mistura de sentimentos. A artista narra a história, seja ela do Brasil ou da arte brasileira através de imagens que em primeiro momento podem chocar o observador pela sua natureza visceral, mas que pelo mesmo motivo que choca encanta, transformando um sentimento de repulsa em admiração e contemplação.

As histórias contadas por Adriana através de sua arte são narradas com carne, sangue e vísceras, em cenários que mimetizam painéis de azulejos, nos quais brota o que não é comum ao nosso olhar. A obra mostra o que seriam as entranhas da parede, transgredindo a frieza e dureza de algo como uma parede coberta de azulejos, mostrando toda a organicidade abordada através de um simulacro de orgânico. Não estamos acostumados a ver órgãos expostos nem em

seres vivos quem dirá em uma parede. Passamos então por uma espécie de estranhamento diante da obra.



Figura 27: Adriana Varejão, 1964. Azulejaria verde em carne. Óleo sobre tela e poliuretano em suporte de alumínio e madeira, 220 x 290 x 70 cm.

Fonte: Fonte: Fotografia Marcos Cichelero

No primeiro contato com a obra a o que se faz é respirar fundo em busca dos odores emitidos por tanta carne e vísceras expostas, no entanto nada se percebe, pois tratasse apenas de um simulacro e das questões que este traz à tona. O aspecto chocante da obra se dá pelas próprias entranhas, que ao mesmo tempo podem causar repulsa e fascinação ao fruidor da obra.

A obra da artista brasileira é apenas um fragmento de tantas outras que abordam temas semelhantes, como a violência, o horror e até mesmo a morte. Morte esta que volta a ser, nos nossos dias, aquilo que tinha deixado de ser desde o fim extremo do Romantismo – um assunto inesgotável de anedotas (ARIÉS, 1988). Isto subentende que nos interessamos pela morte de uma forma intrigante, como se tratasse de algo proibido de ser mencionado, algo que assim como o sexo, por

exemplo, é extremamente presente em nossas vidas, mas que é tratado com certo pudor. A abordagem da violência e estetização do horror e da morte nesta pesquisa, isto é feito sem atribuímos a carga emotiva ou moral que em nós desperta quando a confrontamos de fato.

Desde a antiguidade, a morte e a violência são tratadas pelo mundo dos homens, seja através da mitologia, da filosofia ou da arte. Durante séculos, o homem pôde antever as circunstâncias da sua morte e preparar-se para a sua chegada. Era natural que o homem sentisse a morte aproximar-se através do envelhecimento, do enfraquecimento dos órgãos e, sobretudo devido a alguma doença.

Existe um elo indissociável da arte com a morte, que se tem vindo a manifestar ao longo dos séculos de variadas formas. Muitas das mais grandiosas construções da antiguidade são as concretizações do que comumente chamamos de arte funerária, testemunhando a grande proximidade entre arte e morte desde os primórdios da civilização. Estas construções foram objeto de grande investimento humano e material e têm cumprido a ambição de resistir ao tempo. Como exemplo disto, podemos citar as construções megalíticas pré-históricas como os túmulos reais egípcios. Hoje vemos estas construções, sobretudo como monumentos da nossa cultura, mas o culto aos mortos vai além de edificações fúnebres. As representações pictóricas da morte são tão ou mais antigas que as referidas construções e sedimentaram-se no nosso imaginário desde que o homem começou a criar imagens.

A morte, nos mesmos períodos da história, é capaz de gerar medo e repulsa ou fascinação e aceitação. O mal é o ato de infringir dano intencional, gratuito ou ocasionalmente, não intencional perpetrado por algum indivíduo contra outro indivíduo, grupo ou sociedade (SIMON, 2009). Não pretendemos aqui discutir a maldade inerente ao seres humanos, mas sim apresentar a morte e a violência de maneira não tão distante quanto pensamos que estão aos nossos olhos. As batalhas romanas onde gladiadores se enfrentavam até a morte é uma forma de fascínio pela morte e pela violência.

O Espetáculo dos mortos, cujos ossos afloravam à superfície dos cemitérios como o crânio de Hamlet, não impressionava mais os vivos do que a ideia de sua própria morte (Arés, 1988). Em determinado momento as pessoas estão tão

familiarizadas com a morte e com a violência que esta passa a não mais lhe causar espanto e passam a causar uma espécie de fascínio, um exemplo mais próximo a contemporaneidade é o grande sucesso dos seriados e filmes onde o horror, a morte e a violência ocupam o papel principal.

A violência certamente faz parte da vida social contemporânea. Enquanto ocorre a leitura desse texto, provavelmente alguém está sendo assassinado em algum lugar do mundo e algum artista está abordando este assunto. É o caso, por exemplo, do inglês Damien Hirst que, que tem a morte como tema central de sua obra, expondo animais mortos mergulhados em formol ou caveiras humanas. Damien apresenta a morte de forma chocante e poética ao mesmo tempo, muitas vezes tão amparadas em questões estéticas e conceituais que acabam tornando algo, que em outro contexto seria conturbador, belo e glamoroso. Como exemplo, podemos citar o caso da obra “Pelo amor de Deus” que consiste num crânio humano com mais de oito mil diamantes incrustados.

Para ele, retratar a morte cruamente é uma forma de arte provocativa que leva a refletir sobre questões contemporâneas. Pensando pela mesma perspectiva de Damien Hirst, foi utilizado a imagem da obra “Pelo amor de Deus” associada a imagem de uma caveira que fora por mim fotografada em um determinado local de crime. As duas imagens foram impressas em páginas subsequentes de um livro de artista, que participou de uma exposição coletiva realizada em 2014 em Santa Maria – RS e que faz parte da instalação interativa, objeto desta pesquisa.



Figura 28. Obra: “Pelo amor de Deus” de Damien Hirst, 2007 e caveira encontrada em local de crime.

Fonte: Fotografia Marcos Cichelero

As páginas do livro de artista, ao mesmo tempo em que fazem um panorama de minha trajetória acadêmica e profissional, trazem relações conceituais acerca do tema do gamearte em desenvolvimento. A morte, a violência e o horror, passam ser vistos de outra forma. O crânio apresentado por Damien Hirst ganha status de obra de arte, causando mais fascínio do que empatia aos que o observam. Da mesma forma, os locais de crimes apresentados no livro de artista, apresentam certa estetização, ao demonstrar os padrões que se apresentam nas diversas cenas de crimes e relações conceituais quando estes são de alguma forma, introduzidos no cenário artístico.

Thomas De Quincey em seu livro “Do Assassinato com uma das Belas Artes” menciona que certamente é um crime hediondo cometer um assassinato, mas que uma vez cometido, este pode ser analisado do ponto de vista estético. Quando nos deparamos com um assassinato, a primeira coisa que nos vem à cabeça, diz respeito à empatia. Esta empatia, ou seja, a capacidade de se colocar no lugar do outro, nos faz ter um sentimento de pena ou compaixão. No entanto, estamos falando de um único assassinato, pois quando temos a possibilidade de analisar um grande número de assassinatos, passamos a perceber os padrões que se apresentam. Os detalhes que envolvem cada cena de crime, e estes apesar de serem únicos, apresentam características em comum.



Figura 29. Páginas 15 e 16 do livro de artista

Fonte: Fotografia Marcos Cichelero

A intenção é chocar e aproximar ao mesmo tempo, o pensamento diante da morte e das cenas de crimes. A morte que se apresenta como a única certeza da vida, algo inevitável para os seres humanos, mas que é tratada muitas vezes como algo distante, que só acontece ao outro. Apresentar em um livro de artista, detalhes de mãos de pessoas mortas fotografadas em cenas de crimes é uma maneira de mostrar através deste tipo de padrão nossa relação com o mundo por meio delas. As mãos, que são na maioria do tempo, nosso emissor e receptor de informações com o mundo através do tato ou o simples e corriqueiro ato de apertar botões, de digitar textos, de manusear nossos celulares e de finalizar o processo de captura de uma fotografia pressionando o disparador.

As páginas do livro de artista apresentam locais de crime, simulações, relações conceituais entre a morte, a arte, o assassinato, o estudo de locais de crime e através disto um panorama de minha trajetória profissional e acadêmica.



Figura 30. Páginas do livro de artista apresentando simulações de locais de crime.

Fonte: Fotografia Marcos Cichelero

De certa forma a violência não nos causa tanta repulsa quanto imaginamos, pelo contrário, muitas vezes ela acaba causando fascínio e curiosidade. Prova disso é o amontoado de pessoas em torno dos locais de crime, dispostas a correr riscos muitas vezes para presenciar a tragédia alheia. A morte é vista como um evento, um acontecimento e as pessoas fazem questão de contar: eu estava lá, eu vi com meus próprios olhos. E quando não com seus próprios olhos através da mídia que noticia

o que dá mais audiência. Atualmente, os jornais, a televisão e a internet apregoam seus estoques de tragédias humanas. “A violência pessoal é a matéria-prima dos noticiários de televisão” (SIMON, 2009).

(...) o cadáver impressiona por lembrar aos vivos “a imagem de seu destino”. O leitor, então, recebe um choque, imaginando que amanhã poderá ser a vez dele. Mas ao mesmo tempo em que se produz este impacto (a morte ilustrada, ampliada, por um recurso da linguagem editorial sensacionalista), vem também o alívio. O jornal atende a uma necessidade inconsciente, onde o cadáver “ilustrado” morre “por procuração” no lugar do leitor (ANGRIMANI, 1995, p.56).

Essa passagem do autor Angrimani (1995), embora referente a uma imagem jornalística, ilustra muito do que as imagens podem passar ao observador. Esta cumpre um papel, talvez acima do “chocar”, ela pode ensinar a refletir.

É possível dizer que, atualmente, o termo horror adquiriu um valor comum, cotidianamente manipulado pela estética da filosofia da arte e da crítica. A criação artística tem encontrado no horror uma das formas mais expressivas das tendências do espírito contemporâneo, dos problemas que o investem e das significações que suas linguagens pretendem transmitir, já que às formas de horror parece haver convergido as angústias e as perturbações de uma época.

CAPÍTULO III



POTENCIALIDADES VIRTUAIS DO GAMEARTE

Neste capítulo são abordadas algumas potencialidades referentes ao virtual, que integram os conceitos presentes no gamearte em desenvolvimento. O trânsito de informações entre o mundo físico e digital, transpassado pelas tecnologias, forçam estes a entrar em comutação. Este novo meio de criação que é o da linguagem computacional é próprio do simulacro e da simulação de novas realidades. No universo virtual vivenciamos o não lugar e entramos em contato com as não coisas. Objetos construídos por dígitos existindo em lugares puramente numéricos são o universo onde iremos navegar, explorando suas potencialidades poéticas de criação em ambientes virtuais.

3.1 Realidades fictícias: entre o físico e o digital

Quando adentramos em mundos virtuais os objetos, sujeitos e imagens se desalinham e perdem sua hierarquia (COUCHOT, 2003). Entre cada um deles é introduzida a linguagem de programação e as interfaces que juntam o mundo físico e o mundo digital, apagando fronteiras e forçando os dois mundos a entrar em comutação. “Game Over” foi pensado de forma a possibilitar a interação do corpo orgânico com o ambiente virtual se sobrepondo e se misturando entre os dois mundos e abrindo espaço para questionarmos essa realidade.

No mundo virtual o sujeito não se mantém a distância da imagem. Ele ali mergulha; ele se desfoca, se translocaliza, se expande ou se condensa, se projeta de órbita em órbita, navega em um labirinto de bifurcações, de cruzamentos, de contatos, através da parede osmótica das interfaces (COUCHOT, 2003, p. 160).

Em “Game Over” procura-se uma comutação entre os dois mundos, o físico e o construído por dígitos, entendendo ambos como reais, mas em situações diferentes. A alternativa encontrada para proporcionar essa interação do usuário com o mundo digital mescla alguns fatores, que vão desde o seu modo de exibição até sua jogabilidade. O modo de exibição, distância o gamearte proposto dos jogos convencionais, uma vez que ele não será visualizado através de um monitor de computador ou de um aparelho de televisão, como ocorre com a maioria dos jogos.



Figura 31. Instalação interativa de “Game Over”.

Fonte: Fotografia Marcos Cichelero

“Game Over” foi projetado, neste momento, para ser visualizado em uma sala expositiva, e através da projeção do jogo.

Ambientes virtuais, por si só já apresentam propriedades imersivas, contudo a projeção busca a visualização em um formato ampliado, aumentando assim a imersão no mesmo, pois “quanto mais bem resolvido o ambiente de imersão, mais ativos desejamos ser dentro dele” (MURRAY, 2001, p. 127). Nesses ambientes, têm-se a possibilidade de colocar o usuário, não diante da tela, mas dentro dela, em um ambiente virtual onde o jogador passa a incorporar a cena por meio de seu avatar. O avatar se constitui como uma extensão do jogador no mundo virtual. É como se o sujeito fosse transportado para o ambiente e seu corpo orgânico controlasse seu corpo digital por meio de ações executadas no universo físico.

Segundo Domingues (2005), a realidade virtual é feita por imagens que substituem a representação ou transmissão de cenas por simulações que ocorrem por sínteses resultantes de cálculos puros. No entanto, esses cálculos dependem da interação do sujeito para ocorrerem.

Alguns elementos presentes no gamearte são representações de elementos presentes no mundo real, criados a partir de fotografias de simulações de locais de crimes. Dessa maneira, a foto não seria neutra nem inocente. E, como linguagem, consiste em um “instrumento de análise e interpretação do real” (DUBOIS, 1992) Assim como a fotografia se apresenta enquanto representação do real, elementos criados em ambientes virtuais a partir de fotografia mantém essa característica, sendo uma representação de uma representação do que julgamos ser real. Neste ponto podemos questionar quais desses elementos são verdadeiramente reais.



Figura 32. Simulação de local de crime e sua representação no ambiente virtual.

Fonte: Fotografia Marcos Cichelero e *print* do jogo Game Over

“Game Over” é um ambiente para entrar e interagir, andar pelo local, descobrir ações a serem feitas. Instiga o jogador a se questionar: o que acontecerá se eu clicar aqui? Essa é uma resposta que eu somente obterei clicando aqui. O ambiente vai se construindo pela ação do jogador. Se o jogador ficar parado diante da tela, sem enviar nenhuma informação ao ambiente, a resposta será recíproca. Nenhuma informação será enviada de volta, nada acontecerá até que o jogador execute uma ação.

O simples fato de se locomover pelo ambiente vai alterando a cena apresentada a cada clique. O ambiente virtual não se apresenta como uma paisagem, mas como várias paisagens em constante transformação. O sujeito representado dentro da cena por uma câmera sintética pode assumir vários pontos de vista ao se deslocar no ambiente (DOMINGUES, 2005).

Cada usuário poderá seguir uma direção, uma vez que o ambiente é multidirecional e aberto. Sendo assim, a experiência de cada usuário será única. Não existe um jeito certo ou errado de interagir com o ambiente, pois em um ambiente virtual tudo é possível e essas possibilidades devem ser exploradas. Nosso corpo orgânico não pode respirar em baixo d’água. No entanto, em um ambiente virtual o avatar pode permanecer embaixo d’água por quanto tempo desejar. Couchot (2003) fala em espaços utópicos, espaços estes que são universos repletos de possibilidades. Nestes espaços os limites são delimitados pelos programadores e não pela linguagem em si.

O ambiente virtual nos possibilita fazer (virtualmente) ações que jamais faríamos na vida física. Lá podemos voar e cair de grandes alturas sem que nada nos aconteça. Segundo Couchot (2003), de todas as hibridações que se aproximam do numérico, a hibridação do sujeito e da máquina é a mais violenta, uma vez que projeta o sujeito em uma situação totalmente nova em que ele é intimado a se redefinir. Nessa interação com o virtual, o corpo não é apenas virtual e nem apenas orgânico. O que se apresenta é um corpo híbrido, incorporado pela máquina e em um constante fluxo de informações entre o mundo físico e digital.

Os ambientes virtuais geram mundos construídos para serem experimentados, controlados, habitados, tocados através de ações. O corpo passa a pertencer a um sujeito híbrido, nem só orgânico, nem só máquina, transitando entre o universo físico e o universo do numérico. “Game Over” se propõe a gerar relações

diretas do sujeito com o mundo virtual, possibilitando que estes mundos sejam habitáveis e habitados por meio da figura do avatar. O jogador e seu avatar estão intimamente ligados de forma cognitiva e por meio das interfaces, nos possibilitando vivenciar experiências totalmente novas na relação com a imagem e na relação com a própria tecnologia, executando ações no mundo real que apresentam imediatas reações no ambiente virtual.

Em “Game Over” ao clicar em um abajur, por exemplo, a lâmpada se acende, mostrando visualmente a reação resultante de nossa ação de clicar no abajur. “Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos – o sentido de agência” (MURRAY, 2001, p. 127) Este conceito apresentado pela autora Janet Murry é amplamente explorado quando se trabalha com gamearte em ambiente virtuais e ampliados conforme o grau de imersão nestes ambientes.

Em síntese, “agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 2001, p. 127). Quando no computador, encontramos um mundo que é alterado dinamicamente de acordo com nossa participação, ao executarmos ações que culminam em reações estamos experimentando a sensação de agência.

A agência, no entanto, vai além da simples participação com a obra, pois toda obra de arte oferece algum nível de participação mesmo que cognitiva e unilateral. O sentido de agencia compreende um envolvimento bilateral, onde ações culminam em reações. “Como prazer estético, uma experiência a ser saboreada por si mesma, ela é oferecida de modo limitado nas formas de arte tradicional, mas é mais comumente encontrada nas atividades estruturadas a que chamamos de jogos”. (MURRAY, 2001, p. 129) Os gameartes apresentam essa característica da necessidade de interação, pois se ninguém efetua nenhuma ação a obra não acontece.

“Uma forma de agência independente da estrutura do jogo, mas característica dos ambientes digitais é a navegação espacial” (MURRAY, 2001, p. 129) Ao tocar no objeto correspondente às setas direcionais do jogo o interator percebe o reflexo de sua ação resultando no movimento do avatar pelo ambiente virtual, ao se deslocar a paisagem se reconstrói, se atualiza e o jogador sente prazer em ser o promotor dessa ação. “A habilidade de se locomover por paisagens virtuais pode ser

prazerosa em si mesma, independente do conteúdo dos espaços” (MURRAY, 2001, p. 129). Game Over, por ser um jogo aberto, apresenta possibilidades para o jogador executar algumas atividades, como clicar nos objetos, mas não o obriga fazer isto, sendo que este por tentar compreender o ocorrido apenas se deslocando pela plataforma, conforme figura a baixo.



Figura 33: Cena do gamearte “Game Over

Fonte: Print do ambiente virtual

Ao interagirmos com ambientes virtuais somos transpassados pela tecnologia, sendo construtores da imagem e construídos por ela. Os mundos virtuais se constituem enquanto um universo de possibilidades: possibilidades de interação e de experimentação. Para que possamos adentrar nesses mundos, experimentando a sensação de agencia que eles possibilitam, precisamos estar em contato com as interfaces que fazem a mediação entre o universo físico e numérico. Uma vez conectadas, essas duas realidades passam a se constituir como uma só, formando um circuito onde ocorre a transmissão/produção de informações de forma mútua.

3.2 Simulações e Simulacros: invenções de mundos

Segundo Couchot (2003), imagens numéricas são calculadas pelo computador e capazes de interagir ou de “dialogar” com aquele que as cria ou aquele que as olha. As imagens numéricas podem ser construídas a partir do real e decompostas em pixels, trazendo-a para o universo do numérico ou pelo processo de modelização, onde se cria uma simulação dos objetos reais.

No ambiente virtual de “Game Over”, durante o processo de criação, informações são apresentadas para o computador, que responde com novas informações através das interfaces, formando gradativamente os objetos tridimensionais que constituem o jogo. Como comenta Couchot (2003), a descrição matemática do objeto é, num primeiro tempo, limitada a simular este objeto na sua aparência (formas, cores, texturas) e em seguida simular o comportamento deste objeto. Se criarmos a simulação de uma parede tridimensional, no âmbito do numérico, precisamos informar ao computador sua cor, textura e dimensões em forma de dígitos, o que seria simular o objeto em sua aparência. Precisamos, no entanto, simular também o comportamento desse objeto, no caso da parede informando ao computador que este objeto é sólido. Dotado desta informação, o computador entenderá que, teoricamente, este objeto não pode ser atravessado.

O que vemos, ao transitar pelo ambiente virtual de “Game Over”, é uma série de objetos criados e/ou simulados por comandos que determinam suas características. Entre o objeto físico e a simulação se interpõe uma operação computacional e algorítmica (COUCHOT, 2003). Essa situação de simulação nos permite subverter a “realidade”. A parede simulada no numérico nos possibilita interações e características que não seriam possíveis fora dele, como por exemplo, atravessá-la. Para isso basta eu acionar o comando que a transforma de um objeto sólido para um objeto fantasma e que pode ser transpassado.

No ambiente virtual, estão simulados objetos semelhantes aos que existem fora dele, mas em um universo em que grande parte das restrições físicas não se aplica. Segundo Couchot (2003), o espaço da simulação é um espaço sem lugar determinado, sem substrato material, um espaço no qual todas as dimensões, todas

as leis de associação, de deslocamento, de translações, de projeções, todas as topologias são teoricamente possíveis: é um espaço utópico.

A semelhança entre o objeto numérico e material adotada como simulação por Couchot, ganha outra configuração na filosofia de Deleuze. A simulação tratada por Deleuze ganha status de simulacro e questiona o pensamento platônico de cópia como uma simples imitação. Subverter a filosofia da representação significa afirmar os direitos dos simulacros, reconhecendo neles uma potência positiva, capaz de destruir as características de original e cópia (MACHADO, 2009). Neste sentido, não entendemos o simulacro como sendo a cópia de uma realidade preexistente, mas sim a criação de uma nova realidade através da simulação. Segundo Deleuze (1968), não é próprio do simulacro, ser uma cópia, mas reverter todas as cópias, revertendo principalmente os seus modelos de construção.

Nesta pesquisa, o mundo simulado virtualmente não se constitui enquanto cópia de uma realidade, mas como uma nova realidade, uma realidade no âmbito do numérico que pode ser habitada. Apesar da cadeira existente no mundo virtual ser idêntica a uma cadeira física, esta não é uma cópia daquela. A cadeira construída com dígitos é tão real quanto à cadeira construída de madeira, pregos e parafusos. Elas apenas habitam realidades diferentes, mas que em “Game Over” pode interagir, por meio das interfaces.

A glorificação deleuziana dos simulacros, que define seu antiplatonismo, consiste em considerá-los não como simples imitações, como uma cópia de cópia, uma semelhança infinitamente diminuta, um ícone degradado, mas como uma maquinaria, uma máquina dionisíaca, uma potência positiva, “potência primeira” que, quando não é mais recalçada pela ideia é a coisa, na subversão do platonismo cada coisa é elevada ao estado de simulacro. (MACHADO, 2009 p. 48)

O pensamento de Deleuze converge no sentido de abolir a noção de original e derivado, de modelo e cópia. Segundo este pensamento, não temos o original e também não temos a cópia, contestando assim as noções de identidade e semelhança. Quando analisamos este pensamento em relação ao ambiente virtual, podemos questionar o próprio conceito de real. Os elementos apresentados no ambiente virtual são tão reais quanto os apresentados no universo físico. Estes

objetos apenas se apresentam de forma diferente construindo outro mundo, sendo transpassados pelo numérico.

Segundo Deleuze (1968), o mundo moderno é o dos simulacros. Deleuze apresenta o platonismo como sendo dominado pela ideia de uma distinção a ser feita entre "a coisa mesma" e os simulacros, o original e a imagem, o modelo e a cópia, paradigma que Deleuze tenta quebrar.

Platão assinalou o objetivo supremo da dialética: estabelecer a diferença. Acontece apenas que a diferença não está entre a coisa e os simulacros, entre o modelo e as cópias. A coisa é o próprio simulacro; o simulacro é a forma superior, e o difícil para toda coisa é atingir seu próprio simulacro, seu estado de signo na coerência do eterno retorno (DELEUZE, 1968 p. 74).

Em "Game Over", não podemos diferenciar o simulacro da coisa em si, pois o simulacro é a própria coisa, ao mesmo tempo em que tudo que se apresenta no ambiente é simulado, tudo que ali se apresenta não é nem o original nem a cópia, mas uma realidade inventada. Usamos como exemplo uma simples poltrona criada no ambiente virtual de "Game Over" em comparação com a imagem que serviu de referência para a criação da mesma. Neste sentido, qual seria a cópia e qual seria o original? Pensando pelo ponto de vista de que o que lhes é apresentado é uma fotografia de ambas as cadeiras pressupõem que as duas imagens são cópias e que ao mesmo tempo as duas são originais. São simulacros, dotados de singularidades. Se a pergunta for a qual das cadeiras poderei realmente me sentar? A resposta mais uma vez será em ambas. Na cadeira física, através do meu avatar orgânico, e na cadeira numérica, através do meu avatar digital.



Figura 34: cadeira utilizada como referência e cadeira criada no ambiente virtual

Fonte: <http://artesanato.culturamix.com/madeira/restauracao/> e *print* do jogo Game Over

“Com efeito, por simulacro não devemos entender como uma simples imitação, mas, sobretudo o ato pelo qual a própria ideia de um modelo ou de uma posição privilegiada é contestada, revertida” (DELEUZE, 1968 p. 75). Sendo assim, o simulacro (ou fantasma) não é simplesmente uma cópia de cópia, uma semelhança infinitamente diminuída, um ícone degradado. Ele é uma criação de mundos e de novas significações. Na obra “Uma e três cadeiras” de Joseph Kosuth (Figura 32) nenhuma das cadeiras é cópia da outra, elas são coisas totalmente diferentes. Neste sentido não temos um original e uma cópia, mas sim três originais, sendo que cada um deles representa e apresenta uma cadeira.



Figura 35. Uma e três cadeiras, Joseph Kosuth, 1965

Fonte: <http://www.revista.art.br/site-numero-10/trabalhos/32.htm>

Usei a cadeira como exemplo, pois ao longo de minha trajetória fui capaz de criar os dois tipos de cadeiras, uma vez que meu primeiro ofício foi marceneiro e estofador em uma fábrica de estofados e sei todas as diferenças e semelhanças entre duas cadeiras. Sabe-se, por exemplo, que a altura média de um acento gira em torno de 40 centímetros, para que se ajuste ao corpo, seja ele orgânico ou numérico, que a madeira utilizada para construir uma cadeira tem uma polegada de espessura, que uma polegada tem 2,54 centímetros. Essas duas cadeiras se relacionam tanto pela semelhança quanto pela diferença.

3.3 Presença da Ausência: do não lugar as não coisas

Verificou-se ao longo da construção do gamearte que há um jogo implícito entre presença e ausência, como a presença da ausência do cadáver no local de crime. Essa ausência significa que ele não está ali, mas a presença significa que ele esteve ali e que foi constituinte daquele local. Existe lugar quando há corpo ali onde antes havia nada: mas se o corpo se retirar, o lugar retorna ao vazio (CAUQUELIN,

2006 p. 37). O vazio corresponde ao não lugar, a falta, a ausência. O não lugar corresponde ao preenchível, ao habitável, mas uma vez ocupado ele deixa de ser um não lugar e passa a ser um lugar.

O lugar emerge do vazio como aquilo que é repentinamente ocupado por um corpo, mas esse mesmo lugar volta a ser vazio se esse corpo lhe for subtraído (CAUQUELIN, 2006 p. 37). O lugar seria como a água que depende do vazio para determinar sua forma. Quando a água ocupa um vazio, este deixa de ser vazio, mas esse agora lugar está intimamente ligado a forma que o precede; o vazio. Em “Game Over” este vazio, diz respeito em primeiro momento a ausência da realidade física, mas não somente a isso, diz respeito a desmaterialização do lugar e ao não lugar, do habitável mas que não pode ser tocado. Esse não lugar é um componente fundamental nas questões que giram em torno da obra, pois assim como o simulacro, o não lugar abre a possibilidades inventivas de outras realidades. No jogo, posso ser um perito e me mover em local de crime que não existe fisicamente, dentro de uma residência criada por dígitos, mas que, no entanto, pode ser habitada cognitivamente por meio do avatar, conforme podemos observar na figura a seguir.



Figura 36. Cena do gamearte “Game Over

Fonte: *print* do ambiente virtual

O ambiente virtual neste caso passa a dar a possibilidade de acesso a este não lugar, uma vez que as informações do jogo criam uma realidade fictícia, um

contexto de informações e significações que abrem ao não lugar, esperando por um interator que possa acessá-lo e preenchê-lo, constituindo um novo lugar a ser habitado.

Segundo Cauquelin (2006), os lugares surgem e se dissolvem, segundo as determinações dos corpos que eles se contentam em enquadrar. Sendo assim o lugar e o vazio interagem, dependendo um do outro para existir, pois para que haja o lugar antes teve de haver o vazio e sem o vazio o lugar não teria onde estar. Para que o vazio se torne lugar, ele depende da matéria que o preenche, o transborda e o transforma. Mas de que matéria estamos falando?

A palavra matéria resulta da tentativa dos romanos em traduzir para o latim o termo grego *hylé*. A palavra *hylé*, originalmente significa madeira e a palavra matéria significaria algo similar. A madeira estocada nas oficinas de carpintaria é algo transitório, sem forma definida, destinada a manter aquele estado até que mãos hábeis a transformem em alguma coisa. Segundo Flusser (2007), hoje em dia, sob o impacto da informática, começamos a retornar ao conceito original de “matéria” como um preenchimento transitório de formas atemporais. Quando criamos um objeto em “Game Over” não temos a “madeira” para dar-lhe forma, o que temos é o conceito. Quando falo em “madeira” o que faço é a associação com a palavra de origem, que se relaciona a matéria. Então essa matéria pode ser metal, plástico, vidro, luz ou qualquer coisa a ser atribuída forma. No entanto em “Game Over” o que temos é o conceito ou ideia dos objetos ali criados. Citamos como exemplo a bengala que se apresenta no ambiente virtual do jogo.



Figura 37. Bengala criada no ambiente virtual

Fonte: *print* do jogo Game Over

O que temos ali não é nem a matéria física, nem o objeto bengala, mas sim o conceito/ideia de bengala expresso em forma de imagem. A ideia do objeto, ou do não objeto nesse caso, não é construída por matéria física, mas sim por dígitos e coordenadas. Quando uma bengala é criada no universo da matéria física, quem a faz informa a matéria, a condicionando-a e lhe impondo determinada forma. No entanto, tanto o objeto criado a partir da matéria, quanto o não objeto numérico, surgiu a partir do mesmo ponto: a ideia. Esse é o elo em comum que nos faz reconhecer a imagem da bengala criada por dígitos, assim como a bengala fora do universo virtual. A ideia como construtora da realidade no mundo digital não nos remete ao idealismo platônico, mas, ao contrário, nos aproxima do simulacro deleuziano de experienciar situações reais.

Segundo Cauquelin (2006), a arte é um lugar onde se manifesta uma exigência de “imaterialidade”, ao mesmo tempo em que uma exigência de corporalidade. Assim transitamos pelos não lugares e visualizamos e interagimos com as não coisas. Para Cauquelin, o vazio não é apenas um componente na geometria de uma obra, que entra em relação com as formas cheias, a tensão e o peso, mas é encarado como um valor em si. Tanto o vazio que dá origem ao lugar, quanto a não coisa que dá origem a transformação da ideia em algo, se não palpável, pelo menos visível. Presentes e ausentes ao mesmo tempo, quando verificamos a presença da ausência de “madeira”, e a substituição desta por dígitos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Iniciou-se esta pesquisa a fim de responder como a inserção da ideia de corpo de delito na produção de gamearte em ambiente virtual pode propiciar outras maneiras de imersão e interação do fruidor com a obra em gamearte. A partir disto esta pesquisa em poéticas visuais buscou contribuir para pensar certas questões da arte contemporânea, e mais especificamente da arte tecnologia, por meio da criação de um gamearte em ambiente virtual imersivo e interativo.

As produções em gamearte constituem uma linguagem relativamente nova no contexto das artes, no entanto vem ganhando espaço e gerando novas possibilidades para a arte contemporânea. Ao produzir arte digital em ambientes virtuais, para estimular a reflexão e a produção em arte e tecnologia, foram percebidas e tencionadas questões intrínsecas à gamearte como a simulação e subversão da realidade, a transgressão dos games convencionais e do próprio corpo de delito, abordado como temática central do gamearte desenvolvido.

A criação de um gamearte propiciou desenvolver uma proposta artística utilizando linguagens interativas e estabelecendo diálogos entre as diferentes mídias, linguagens de programação, interfaces gráficas e de acoplamento. Pode-se perceber a utilização da tecnologia agregando ludicidade e expressão no desenvolvimento de gamearte e todas as possibilidades que esta linguagem proporciona. Indo muito além do desenvolvimento do gamearte, podem-se pensar outros modos expositivos para tal proposta e formas de interação do homem com a máquina. A instalação interativa como meio para apresentar o gamearte revelou-se como uma possibilidade de interação, interatividade e imersão do fruidor com a obra em gamearte e afastando ainda mais esta linguagem artística da criação dos jogos convencionais.

A temática desenvolvida no gamearte partindo da ideia de corpo de delito e dos locais de crimes pode ser transgredida, uma vez que o corpo de delito inserido neste contexto gera novas possibilidades, ao examiná-lo não mais como fato jurídico onde se procura uma verdade absoluta, uma reprodução dos fatos. No gamearte, essa verdade absoluta pode ser quebrada, subvertida, gerando novas possibilidades de reflexão artística.

Este trabalho teve a pretensão de agir como propulsor para futuras pesquisas em gamearte, repensando esta linguagem e suas possibilidades. Uma vez que essa produção se propôs a intercambiar realidades a fim de subvertê-las, colocar em contato o jogador orgânico ao seu recíproco digital por meio das interfaces e introduzindo diversas possibilidades propiciadas pela criação em ambiente virtual imersivo e suas características peculiares, propiciando uma reflexão sobre esse novo meio para criação na arte contemporânea.

Existe ainda a possibilidade de desdobramentos de “Game Over”, podendo além de ser apresentado como instalação interativa, se tornar um ambiente online com múltiplos jogadores, onde mais de um avatar pode estar presente na plataforma ao mesmo tempo e outros usuários poderão seguir construindo e modificando este ambiente.

REFERÊNCIAS

- ANGRIMANI, Danilo. **Espreme que sai sangue**. Um estudo do sensacionalismo na imprensa. São Paulo: Summus Editorial, 1995;
- ARANTES, Priscila. **Arte e Mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Editora Senac São Paulo. BEAUCHAMP, J. (1996). School of Music - Music 4C. 2005. Disponível em: University of Illinois at Urbana-Campaign Website: <http://ems.music.uiuc.edu/beaucham/software/m4c/>. Acesso em: 02 jul 2013;
- ARIÈS, Philippe – **História da Morte no Ocidente**. Lisboa - Portugal: Editora Teorema, 1988;
- BARTHES, Roland. A câmara clara. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984;**
- CATALOGO DA ESPOSIÇÃO: **Adriana Varejão – História As Margens, SALA GRANDE – MAM**, Exposto de setembro a dezembro de 2012;
- CAUQUELIN, Anne. **No ângulo dos mundos possíveis**. Tradução Dorothee de Bruchard, Coleção Todas as Artes, São Paulo: Martins Fontes, 2011;
- COUCHOT, Edmond. **A Tecnologia na Arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003;
- DE QUENCEY, Thomas De. **Do assassinato como uma das belas artes**. Tradução: Henrique de Araujo Mesquita, Porto Alegre, L & PM Editores, 1985;
- DELEUZE, Gilles. (1969) **Lógica do Sentido**. São Paulo: Perspectiva, 1998. p. 342; _____ **Diferença e Repetição** (2a. ed. rev. e atual). Rio de Janeiro: Graal, 2006. (Trabalho original publicado em 1968);
- DOMINGUES, Diana. **Ambientes imersivos de realidade virtual**. In: BENTES, I. **Corpos virtuais**. Centro Cultural Telemar, Rio de Janeiro, Brasil, 2005;
- DOREA, Luiz Eduardo. **Local de crime**. 2ª edição, Campinas, São Paulo, Millennium Editora, 2012;
- DUBOIS, Philippe. **O acto fotográfico**. Lisboa: Veja, 1992;

- FLUSSER, Vilem. **O mundo Codificado**. Tradução: ABI-SÂMARA, R. São Paulo, Cosac Naify, 2007;
- GIANNETTI, Claudia. **Estética Digital: Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia**. Tradução de Maria Angélica Melendi. Editora C/ Arte, Belo Horizonte, 2006;
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento de cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2012;
- LEVY, Pierre. **O que é o virtual**. Tradução: Paulo Neves. 1ª Ed. São Paulo. Editora 34, 1996;
- MACHADO, Roberto. **Deleuse, a arte e a filosofia**. Rio de Janeiro, RJ, Editora Zahar, 2010;
- MACIEL, Mário L. B.; VENTURELLI, Suzete. **Imagem Interativa**. Brasília: EdUnb, 2008;
- MURRAY, Janete. H. **Hamlet no Holodeck: o futuro das narrativas no ciberespaço**. Tradução: Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo, Itaú Cultural: Unesp, 2003;
- ROCHA, Cleomar. **Pontes, janelas e peles: Cultura, Poéticas e Perspectivas das Interfaces Computacionais**. 1ª Ed. Goiânia, FUNAPE: Media Lab/Ciar/UFG, 2014;
- ROCHA, Cleomar et al. **Arte e Tecnologia. Modus Operandi Universal**. 1ª Ed. Brasília. 2012;
- SIMON, Robert. I. **Homens maus fazem o que homens bons sonham: um psiquiatra forense ilumina o lado obscuro do comportamento humano**. Tradução: ANDRADE, L., TORRES, R. R. Porto Alegre, Artmed, 2009.
- WITT, Anelise. **Gamearte: Subversão e Diversão na Arte Contemporânea**. 111 fls. Dissertação – Mestrado no Programa de Pós Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal de Santa Maria, 2013.

APÊNDICES

APÊNDICE A

DVD com material audiovisual da instalação interativa Game Over

APÊNDICE B

Material audiovisual e material para instalação do gamearte Game Over