



Nelson Zagalo & Rui Prada (eds.)
Actas da Conferência ZON | Digital Games 2008
www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/zondgames08/
 Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade
 Instituto de Ciências Sociais
 Universidade do Minho
 ISBN: 978-989-95500-2-5

A Narrativa na Arte Digital

Miguel Cunha, Nelson Zagalo
 Universidade do Minho, Campus de Gualtar
 4710-057 Braga - Portugal
 mike@iep.uminho.pt, nzagalo@ics.uminho.pt

Resumo. Nesta comunicação vai falar-se da Narrativa como forma de contar histórias e da sua evolução até à interactividade na Arte Digital. A sua importância e influência, no design e desenvolvimento de artefactos interactivos e videojogos apelativos ao utilizador. Estudo de caso do projecto Autómato Disserto. A aplicação da Narrativa Interactiva, descrição, funcionamento, resultados e conclusão.

Palavras-chave: Narrativa, Interação, Arte Digital, Não-Linear.

1 A Narrativa

Desde a sua origem, a linguagem humana evoluiu, tornando-se articulada, com princípio, meio e fim, permitindo-nos contar histórias, de forma a conseguir transportar-nos para um mundo alternativo, jogando com a abstracção, visualização mental do que se vê, lê, ou ouve (uma espécie de realidade virtual, criada na mente de cada um).

Assim surgiu a Narrativa. O problema desta era ser estática [1], tendo sempre o mesmo percurso e desfecho.

A reinvenção da Narrativa

Até ao Século XX, toda a Narrativa era usada para criar Arte Reactiva [1]. Tudo o que o utilizador poderia fazer seria reagir à obra de arte exposta de modo a criar a sua experiência emocional (intelectual).

Nos anos 70, começam a surgir os primeiros jogos, baseados em Narrativa Interactiva (Interactive Storytelling), como *Tactical Studies Rules Dungeons & Dragons* (1974), um jogo de tabuleiro de mesa, onde pela primeira vez se usou a técnica de Role Playing [1] que permitiria a interactividade, ou seja uma história que vai sendo construída segundo a dinâmica dos jogadores que desejam construir a sua própria Narrativa.

Com a ajuda da informática, aliada ao Role Playing, conceberam-se novos videojogos mais apelativos, possibilitando a inclusão de mais tipos de media, como som e imagem, tornando-os mais semelhantes ao cinema, dando ao jogador uma nova experiência visual e sonora.

Deparamo-nos aqui com conceitos-chave da Arte Digital em si e da Narrativa na Arte Digital: Interactividade – acção recíproca entre jogadores [2] (não apenas a reacção de controlos de teclas ou joysticks), Imersão – corresponder ao desejo de envolvimento do jogador, dando-lhe a ilusão de interactividade (comercialmente muito mais apelativa) e Não-Linearidade – todos elementos da Narrativa não ocorrem numa sequencia pré-definida, onde “quem conta um conto, acrescenta um ponto”. Ou mais.

2 Estudo de caso: Projecto “Autómato Disserto” (MTAD, 2008)

O projecto “Autómato Disserto”, trata-se duma instalação interactiva que deveu muito da sua capacidade de cumprir o seu objectivo, à Narrativa Interactiva que “deverá ser um processo de sequenciação cronológica de eventos causa-efeito, que só poderá ser activado através da interacção/participação do jogador no desenrolar dos eventos, cumprindo para tal determinadas regras (de jogo)” [3], ou ao “argumento interactivo”. [4]. A premissa deste projecto consiste na exploração e manipulação de conceitos sobre o corpo, o seu papel na sociedade, como ponto de partida para explorar e reflectir sobre a perda de identidade individual (exterior e consequentemente, interior), em prejuízo de um conceito comunitário de corpo (a massificação do conceito de corpo e de beleza pela sociedade).

Características

A instalação é composta por três manequins, todos com máscaras idênticas, simbolizando a perda de identidade e a homogeneização do corpo, equipados com webcams e monitores sonoros (colunas), através das quais, proferem os seus discursos, num total de 4 (1 comum e 3 personalizados de cada manequim). A cada manequim estão ligados dois CPU's interligados entre si: um recolhe dados da webcam que vai captando imagens continuamente, a fim de detectar não só a presença do jogador (altura em que o discurso geral muda para o personalizado), mas também a distância a partir da qual irá gravar a sua imagem. O computador grava a imagem que captou nesse instante. É também responsável pela alteração dos discursos que são emitidos pelo manequim, quando detecta o jogador; o outro CPU, ligado ao primeiro, vai buscar a imagem guardada, processando-a com efeitos visuais e enviando-a para um projector multimédia que a projecta no ecrã (a visão do manequim). Os CPU's responsáveis pelos discursos, estão ligados a um sistema sonoro 5.1, aos três canais frontais. Os dois canais de surround estão ligados a um leitor de CD que injecta a música ambiente. Os 4 discursos foram lidos por duas pessoas e processados em sistema ProTools M-Audio, por forma a se darem as 4 vozes diferentes (1 colectiva e 3 individuais). A programação foi feita em Processing (Figura 1).

Funcionamento (forma de jogar)

Quando o jogador entra no espaço, ouve a música ambiente. Todos os manequins emanam o mesmo discurso de apelo, dir-se-ia político, ao combate pela identidade individual, convidando o utilizador a aproximar-se; o mesmo tempo, as mesmas palavras, a mesma voz.

Inicia-se a primeira parte da Narrativa, condenada no entanto à repetição iterada, entrando-se num impasse que pede a intervenção do jogador. Este pode decidir continuar ou não a construção da sua história, aproximando-se ou não, dos manequins, permitindo ou não que a Narrativa avance [2]. Atingindo uma determinada distância D_1 (representada pela área laranja, na Figura 3), a webcam do manequim escolhido detecta-o e muda de um discurso genérico, para um específico (poderíamos denomina-lo de pessoal), dirigido ao jogador, com uma mensagem também apelativa (e por vezes política, reivindicativa) à intervenção deste, lembrando-lhe que além do corpo imutável, existe uma alma ansiosa por se libertar, exprimir e ter o seu espaço próprio, pedindo-lhe que o ajude neste processo e que ele próprio o aproveite para libertar-se. Neste ponto, os manequins assumem diferentes discursos e abordagens, provocando também uma desincronização temporal e de discurso entre os manequins. A partir deste ponto, rompe-se a linearidade do discurso. Quando o jogador se afasta, o manequim volta ao seu discurso inicial, generalista – um dos possíveis percursos da Narrativa. No

entanto, devido à desincronização provocada anteriormente, não se voltará mais ao estado zero. Isso dar-se-á somente, fazendo um reset de todo o sistema.

A partir de uma distância mais próxima D_2 (representada pela pequena área vermelha, na Figura 3), o CPU grava a imagem do jogador captada pela webcam naquele instante e transforma-a noutra – a visão única do manequim – que é projectada na parede do espaço da instalação, como metáfora da diferença (Figura 1). "... descobre-se a propósito de tudo e de nada *um discurso do corpo*, pretende-se que ele se liberte ou se exprima." [5].



Fig. 1 – Web-cam; Fig 2 - Visão geral do projecto; Fig 3 - Um percurso hipotético (Temos os manequins a amarelo, a primeira zona de detecção que activa o discurso, a laranja e a segunda zona de detecção em que o manequim grava a imagem, a vermelho. O traço cinzento é o percurso do jogador).

Neste projecto, a Narrativa é usada de forma interactiva, não-linear, tendo, no entanto, uma estrutura linear de suporte [3]. Assim, o ponto de partida é a música ambiente e o discurso generalista dos três manequins. O jogador poderá aproximar-se dos dois manequins que manipulam a imagem, pela ordem que entenderem, sendo o terceiro obrigatoriamente o último manequim que proporcionará o desfecho da Narrativa, convidando o jogador a colocar a máscara, gravando de seguida a imagem que emite posteriormente, sem qualquer manipulação. Voltando à nossa premissa inicial, com o nosso percurso, activamos um manequim que passa a ser diferente dos demais, tendo um discurso diferente, vendo-nos de uma forma transformada. No último manequim o jogador é convidado a colocar uma máscara idêntica à dos manequins ficando igual a eles. Uma espécie de reverso da medalha, evidenciando e reforçando ao espectador o efeito da massificação e perda de identidade.

A Narrativa é dependente do comportamento do utilizador (qual dos manequins escolhe, se manifesta interesse pelo discurso de cada um, ouvindo-o até ao fim, ou se não se interessa e afasta-se, interrompendo o discurso a meio...) que pode percorrer, explorar o espaço e o artefacto da forma que entender, construindo assim a sua própria mensagem global, através da sua interacção não-linear, da sua imersão, reunindo os três conceitos-chave atrás referidos e a sua própria interpretação e posterior reflexão sobre a experiência tida.

A estrutura da Narrativa é composta pela mensagem introdutória comum, pelos vários percursos que o jogador pode fazer (visitar um manequim, ou ambos, por ordens distintas e passar ao terceiro que proporcionará o desfecho), havendo várias hipóteses de percurso, multiplicadas pela interpretação do jogador. A Figura 3 ilustra um possível percurso.

Pretende-se desta forma, alertar para a difícil tarefa de equilibrar corpo e alma num todo mais pessoal que comunitário e para a delicada tarefa de escutarmos os outros e a nós próprios. Uma mensagem de fundo da instalação é de que não podemos aprisionar o espírito no corpo. Ambos devem ter uma relação ponderada e não de dominância entre si. Isto pode ser interpretado de diferentes formas. Haverá pessoas que sintam necessidade de repensar o seu interior e outras, o seu exterior.

3 Análise, resultados e conclusão.

Houve diversos problemas, desde a programação para se usar a webcam, calibrar as distâncias de detecção e gravação e também enviar o som para os monitores sonoros, de modo a haver interactividade, e principalmente, a nível da comunicação entre os 2 CPU's associados, para permitir a transferência dos ficheiros correspondentes às imagens gravadas. Também se encontraram dificuldades em conceber a Narrativa, cuja versão final atingiu-se depois de muitas semanas a pesquisar possíveis discursos, escrevê-los e testá-los, introduzindo drama, para facilitar o envolvimento e imersão do jogador, de modo a formar um todo coerente (Internal Consistency) [6] e equilibrado, pois existe uma proporção inversa entre a Narrativa e a Interacção, em que quanto mais queremos delinear a estrutura narrativa, menos liberdade damos ao jogador para interagir com ela.

Os jogadores fizeram diferentes percursos, escolhendo um ou dois manequins por ordem arbitrária, antes de passar ao terceiro. Houve quem não colocasse a máscara e inclusive, jogadores que não acabaram o jogo. Outros jogadores tinham dificuldades em posicionar-se no local abrangido pelas webcams, especialmente na posição de gravação da imagem, por uma questão de estatura.

Apesar do *feedback* dos jogadores ter sido bom, penso que poderíamos ter melhorado a Narrativa, não só no conteúdo, mas também na estrutura, ambos algo simplistas, na minha opinião, ficaram aquém do que pretendíamos. O ideal seria ter mais manequins e CPU's, de modo a construir uma Narrativa de estrutura e conteúdo mais complexo, com formas de expressão mais diversificadas, aumentando a interactividade, a grande vantagem e contributo, a *schwerpunkt action* [4] dos computadores (graças à sua altíssima e crescente capacidade de processamento), de modo a poder haver mais hipóteses de percurso e desse modo, uma maior possibilidade de construir Narrativas únicas.

References

1. IGDA – International Game Developers Association, (2005), Foundations of Interactive Storytelling, IGDA, <http://www.igda.com>
2. Salen, Katie, Zimmerman, Eric, (2004) Rules of Play: Game Design Fundamentals, MIT Press.
3. Zagalo, Nelson, (2007), Narrativas Digitais, MTAD, Universidade do Minho.
4. Crawford, Chris, (2004), Game Design, New Riders.
5. Gil, José, (1997), Metamorfoses do Corpo, Relógio D'Água Editores, Lisboa.
6. Adams, Ernest, (2005), Interactive Narratives: 10 Years of Research, 2005 Games Developers' Conference, The Designer's Notebook, <http://www.designersnotebook.com>
7. National Center for Biotechnology Information, <http://www.ncbi.nlm.nih.gov>