

## Imersão e interatividade: das instalações do Sacro Monte aos videogames contemporâneos

### Immersion and Interactivity: from Sacro Monte installations to contemporary videogames

Emmanoel Ferreira<sup>1</sup>

#### Resumo:

Desde as instalações do Sacro Monte, passando pelos panoramas do século XVIII e chegando aos videogames contemporâneos, o desejo de se estar presente em outro ambiente, virtual, tem sido um dos grandes objetivos dos artistas e pesquisadores de diversos campos do conhecimento. O objetivo deste trabalho é fazer uma breve arqueologia da imersão virtual, contrapondo o conceito de *embodiment*, percebido em certas obras de arte imersivas, com a ideia de “sujeito descorporificado”, interagente dos videogames contemporâneos. Para alcançar seus objetivos, o artigo lança mão de diálogo com teóricos da comunicação, das ciências sociais, dos estudos das mídias e da cibercultura. Conclui-se que, no contexto de grande parte dos videogames, alcança-se um tipo de imersão descorporificada, ao contrário da imersão proporcionada por outras instâncias artístico-midiáticas ao longo dos últimos séculos.

#### Palavras-chave:

Imersão; Interatividade; *Embodiment*; Sacro Monte; Videogames.

#### Abstract:

Departing from the Sacro Monte Installations, through the eighteenth century panoramas and reaching contemporary video games, the desire to be present in another (virtual) environment has been one of the major goals of the artists and researchers from various fields of knowledge. The objective of this work is to make a brief archeology of virtual immersion, opposing the concept of *embodiment*, which can be perceived in certain works of immersive art, with the idea of a *disembodied subject*, which acts as the interactor of contemporary video games. To achieve its objectives, the article makes use of theoretical dialogue with the fields of communication, social sciences, media studies and cyberculture. The conclusion of this paper is that, in the context of most video games, one reaches a kind of disembodied immersion, unlike the immersion provided by other art/media works over the past centuries.

#### Keywords:

Immersion; Interactivity; Embodiment; Sacro Monte; Video Games.

---

<sup>1</sup> Doutor em Comunicação e Cultura pela ECO/UFRJ, Professor do Departamento de Estudos Culturais e Mídia e do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano, ambos ligados ao Instituto de Arte e Comunicação Social da Universidade Federal Fluminense.

## 1 Introdução: imagem e mimesis

O desejo de representar a realidade de maneira realística não é algo novo e tem suas origens nos primórdios do Renascimento. Na pintura de Giotto, vemos nitidamente seu projeto de simulação, de levar o espectador a confundir-se nas fronteiras entre o real e seu duplo operado pela imagem. Na *Anunciação*, pintada no interior da Capella Degli Scrovegni, em Pádua, vemos os primeiros estudos de Giotto para a representação pictórica tridimensional: Maria e o anjo Gabriel são retratados em aposentos físicos que parecem se descolar da parede que serve de suporte à pintura. Hoje, olhando a mesma pintura por intermédio de fotos, ainda podemos ser confundidos por Giotto, ao ponto de não sabermos se as torres representadas pictoricamente são parte da pintura ou da capela. Margareth Wertheim, estudiosa contemporânea do ciberespaço, afirma:

O que a Anunciação da Arena<sup>2</sup> tem de tão impressionante é que Giotto representou cada uma das figuras de tal modo que temos a impressão de estar olhando, através da parede, um espaço físico real sob o plano da pintura. É como se o arcanjo e a Virgem estivessem realmente ali, num pequeno mundo virtual próprio além da parede da capela. (WERTHEIM, 2001, p. 57).

A arte medieval, fortemente influenciada pela arte bizantina, tipicamente bidimensional, não tinha esse caráter realístico. Temos, nos ícones bizantinos, realizados a partir das técnicas de pintura egípcias, exemplos desse tipo de representação não realística, onde o ser representado era resultante de uma interpretação do artista a respeito do personagem. Certo é que uma série de regras deviam ser seguidas pelos pintores de ícones, por se tratar de uma arte que servia a fins religiosos cristãos, mas estava fora dessas regras a representação realística dos objetos. Para eles, não era necessário que o personagem retratado fosse idêntico ao real para que fosse possível imaginar e contemplar as cenas religiosas retratadas. A própria palavra *ícone*, como utilizada hoje em dia do campo da informática, reflete seu caráter interpretativo, significando algo que indica, que referencia, e nunca seu duplo, seu simulacro. Ainda nas palavras de Wertheim, “Esses artistas anteriores não pintavam num estilo icônico chapado por ignorância, simplesmente não estavam interessados em retratar o mundo físico tridimensional, concreto; visavam a algo inteiramente diferente” (WERTHEIM, 2001, p. 63).

Giotto foi um dos primeiros a ir além desse tipo de representação, abrindo espaço para artistas que emergiram no Renascimento e que desenvolveram técnicas de representação realísticas, principalmente a partir do desenvolvimento da perspectiva

---

<sup>2</sup> A Capella Degli Scrovegni é também conhecida por Capela Arena.

monocular. Daí a máxima do Renascimento, explicitada por Alberti, na qual a tela de pintura funcionava como uma “janela” para o mundo real, tal era o poder de ilusão daquelas imagens retratadas pictoricamente.

A dinâmica de funcionamento da perspectiva monocular configura um dispositivo que reserva ao espectador um lugar específico diante da imagem representada. Seu ponto de vista é central e estático, e assim deve permanecer para que o “cone visual” da perspectiva funcione de maneira apropriada. Ademais, ele está sempre localizado no espaço “exterior” ao da imagem, reiterando a separação entre o espaço “real” (aquele no qual se encontra este espectador) e o “virtual” (aquele da imagem). Esta configuração seria apropriada futuramente pelas outras modalidades de representação, como a fotografia e mesmo o cinema, pois estão baseados no mesmo princípio ótico.

Este mesmo modelo seria então retomado pelas tecnologias da imagem durante o século XX, consolidando-se *a priori* como configuração normativa da relação imagem/espectador. Os dispositivos de imagem desenvolvidos neste período, como a televisão e o computador (aqui compreendido como produtor de imagens numéricas, de síntese), não seriam diferentes com relação aos seus espectadores, recolocando-os numa posição estática, passiva e central. Jonathan Crary, falando sobre as conotações do termo *espectador*, se refere a ele como um “observador passivo num espetáculo, assim como em uma galeria de arte ou um teatro” (CRARY, 1992, p. 5)<sup>3</sup>. Em todos estes casos, o que temos é um espectador localizado em um espaço distinto daquele ocupado pela imagem que ele contempla.

As artes visuais, mais precisamente desde os primórdios do Renascimento, prestaram-se em grande parte a simular o real, a buscar reduzir as fronteiras entre estes dois “mundos” aparentemente distintos: aquele no qual se encontra o espectador e aquele ocupado pela imagem, pela representação do mundo real. Esta aproximação converge com o pensamento científico e filosófico acerca da própria noção de espaço a ser desenvolvido a partir da mesma época. Pois, se até então a concepção que se tinha era a de um universo dualístico, com o espaço terrestre e o espaço celeste bem delineados e separados (um exemplo detalhado desta visão se encontra n’*A Divina Comédia*, de Dante), com o desenvolvimento científico impulsionado pelo Humanismo do século XVI esta noção viria a ruir ao longo dos séculos seguintes, culminando numa noção de um espaço único e contíguo, abolindo a antiga dualidade entre espaço terrestre (aquele dos seres e objetos) e espaço celeste (aquele da “alma”)<sup>4</sup>. Como nos diz Wertheim, “A própria homogeneização do espaço que está

3 Prefiro traduzir o vocábulo original *onlooker* por *observador* à sua tradução literal *espectador*, para não cair numa repetição de palavras e confusão de conceitos, tendo em mente que Crary utilizará o termo *observador* (*observer*) com outro sentido durante todo o seu texto.

4 Durante o texto, utilizo o vocábulo *alma*, sobretudo, como conjunto das funções psíquicas do

no cerne do sucesso da cosmologia moderna é também responsável pela obliteração, em nossa imagem do mundo, de qualquer tipo de espaço espiritual” (WERTHEIM, *op. cit.*, p. 112). Assim, nesta nova concepção, era natural que também o espaço “real” dos seres e objetos se aproximasse do espaço “virtual” da arte. Neste ponto chegamos ao conceito de imersão, conforme proposto por diversos autores nos dias de hoje: o desejo de se colocar no espaço virtual da representação (Cf. COUCHOT, 2003). Todavia, o que assistimos na contemporaneidade é uma retomada aos moldes dualistas medievais, retomando a antiga separação corpo/alma. Esta dualidade é notada, sobretudo, quando analisamos os videogames contemporâneos (sobretudo aqueles engendrados na categoria *mainstream* ou AAA<sup>5</sup>), que se propõem a colocar o usuário o máximo possível “dentro” do ambiente virtual do jogo. Pois neste caso, temos que apenas seu psicológico está imerso naquele ambiente, enquanto seu corpo físico permanece no mundo real, reiterando a antiga separação da arte renascentista. Entretanto, retornando ao século XVI, verificamos alguns exemplos na história da arte nos quais o espectador era totalmente transposto – com seu corpo e alma – para dentro do espaço virtual, e a análise destes dispositivos faz-se importante para compreendermos a imersão proposta pelas novas tecnologias da informação, em especial os videogames.

## 2 Imersão e tecnologia

No final do século XV, numa localidade denominada Varallo, na Itália, surgiam as primeiras instalações imersivas que se tornariam populares e atrairiam multidões para participar do espetáculo que elas propunham. Estas instalações combinavam elementos 2D (afrescos que serviam de pano de fundo ao cenário) com objetos em 3D (representações escultóricas de personagens bíblicos), realizados em tamanho real. Estas instalações foram primeiramente idealizadas pelo monge franciscano Bernardino Caimi, e então aprovadas pelo papa Inocêncio VIII no ano de 1486 (GRAU, 2003, p. 41). O objetivo destas instalações era o de levar os fiéis espectadores a uma experiência de imersão no ambiente bíblico de Jerusalém, como se eles próprios estivessem presentes *in loco* na palestina da época de Cristo, caminhando por entre personagens bíblicos em momentos-chave de sua história. Nas palavras de Oliver Grau, “Este ilusionismo imersivo com estas imagens poderosas

---

ser humano (afetos, sentimentos, paixões, pensamentos, etc.), confundindo-se muitas vezes com o vocábulo *mente*.

<sup>5</sup> Jogos *mainstream* ou AAA (*triple A*) são jogos desenvolvidos e produzidos por grandes empresas, geralmente envolvendo grande montante de capital em sua produção, visando ao lucro e ao mercado de *hits*.

parecia transportar o observador para o local histórico e ocupava sua mente, fixando-as com imagens inesquecíveis de sua fé.” (Idem, p. 44). Além dos textos bíblicos, as instalações eram construídas baseando-se nos fatos descritos nas *meditações* de Santo Agostinho. Em 1507, Girolamo Morone, um especialista em questões artísticas e importante figura política milanesa, afirma em uma carta ao humanista Lancio Curzio que “as construções de todo o complexo eram idênticas às de Jerusalém” e que “a escala e as distâncias do terreno e construções eram idênticas às originais e continham cópias fiéis das mesmas imagens e figuras.” (Apud Idem, p. 42). Como estas instalações mesclavam elementos 2D e 3D, as esculturas eram dispostas livremente pelo terreno, mantendo como pano de fundo os afrescos ilusionistas pintados de maneira realística. Esta técnica, conhecida como *faux terrain*, cria no espectador uma ilusão tridimensional apoiada sobre um fundo plano. Como cita Oliver Grau, “esta combinação fornece à cena uma presença imersiva, que leva o espectador a se tornar parte da *mise-en-scène*.” (GRAU, *op. cit.*, p. 44).

Uma das mais famosas instalações desta época foi a criada por Gaudenzio Ferrari, chamada *Calvário*. As figuras presentes em sua instalação eram construídas em tamanho real, feitas de terracota e usavam roupas e perucas reais, além de olhos de vidro. Em 1606, Federico Zuccaro narra suas recordações sobre sua experiência diante do *Calvário*: “São estas figuras de plasticidade colorida, que parecem verdadeiras, e seu efeito é justamente a verdade.” (Apud Idem, p. 44). Tão grande era a sensação de verdade experimentada pelos espectadores naquele ambiente que constantemente os franciscanos que conduziam a peregrinação eram obrigados a lembrá-los que aquilo não era a Jerusalém real.

Outro dispositivo, desenvolvido no século XVIII com o objetivo de levar o espectador a uma experiência de ilusão e simulação do real, “transportando-o” a lugares até então desconhecidos foi o *Panorama*, patenteado em 1787 por Robert Barker. Apesar de ter havido diversos modelos e variações deste aparato, sua base de funcionamento era a mesma: o espectador era posicionado diante de uma imensa tela de pintura<sup>6</sup>, disposta no interior de uma construção arquitetônica cilíndrica. Esta tela geralmente apresentava imagens de localidades distintas daquela em que se encontrava o espectador, que ficava em um ponto estratégico – geralmente sobre uma plataforma localizada no centro da construção – de forma que a partir de seu ponto de

<sup>6</sup> O termo utilizado atualmente para um tipo de fotografia (panorâmica) e para o movimento em que a câmera cinematográfica se move horizontalmente sobre seu próprio eixo (*pan* - abreviação de *panoramic*) provém provavelmente do dispositivo *Panorama*, devido à grande extensão horizontal de suas imagens, geralmente completando um campo visual de 360°.

vista não fosse possível desvendar a estrutura por detrás do dispositivo. Assim, ao contemplar a imagem que se estendia diante de si e em todo o seu redor, era como se ele próprio estivesse presente naquele lugar representado pela pintura. Além disso, para que sua experiência fosse completa, o espectador deveria se movimentar sobre a plataforma, realizando uma vista “panorâmica” da paisagem. Temos aqui, assim como nas instalações do Sacro Monte, um espectador ativo, móvel, com diversos pontos de vista acerca da mesma imagem. Para complementar a experiência, todo o local era decorado de forma a proporcionar uma ilusão de continuidade entre a tela e o resto da construção, como no clássico panorama de Mesdag, realizado por Hendrik Willem Mesdag em 1881<sup>7</sup>. Neste panorama, o espectador era posicionado diante de uma vista do mar e das dunas da vila de Scheveningen, na Holanda. O espaço que ia do espectador à tela de pintura era preenchido com areia, para que este não percebesse a fronteira entre o piso da plataforma sobre a qual ele se encontrava e a imagem em si, e tivesse uma total imersão na obra. Ao longo das décadas, diversos artistas produziram seus próprios *panoramas*, e logo o dispositivo se tornaria uma das atrações principais na Europa do século XIX. Com o desenvolvimento da fotografia, elas viriam a substituir as pinturas nos *panoramas*, proporcionando maior realismo àquela experiência. Na virada do século XIX para o XX, as películas cinematográficas seriam utilizadas nos *panoramas* em substituição à fotografia: o novo aparato foi patenteado em 1896 por Grimoin-Samson, com o nome de *Cineorama* (COSTA, 2005, p. 27). Este dispositivo simulava uma viagem de balão, através de imagens cinematográficas captadas durante um vôo realizado dentro de um balão real. No Cineorama os espectadores ficavam dentro de uma plataforma central (idêntica à de um balão real), e as imagens eram projetadas sobre uma tela cilíndrica de 360 graus, disposta ao redor da plataforma e a certa distância desta. Nos Estados Unidos, um dispositivo semelhante foi desenvolvido, o *Moving Picture*. Alguns desses *Moving Pictures* simulavam passeios de trens por cidades americanas: os espectadores ficavam dentro de vagões reais, com suas janelas substituídas por telas de projeção de filmes, onde eram exibidos trechos de viagens reais filmadas a partir do interior de trens. Para aumentar a sensação de realismo, em algumas dessas simulações atores encenavam papéis de garçons e funcionários da empresa ferroviária.

Em todos estes exemplos, desde as instalações do Sacro Monte, passando pelos *panoramas* e chegando ao *cineorama*, temos uma configuração peculiar a respeito do espaço ocupado pelo espectador: este se encontrava no interior do ambiente virtual determinado pela obra. De maneira análoga a estes dispositivos, temos hoje o desenvolvimento de CAVEs de realidade virtual, onde o espectador/

<sup>7</sup> O panorama de Mesdag, localizado na cidade de Den Haag, na Holanda, é o único panorama ainda existente preservando sua tela de pintura e configuração originais.



participador é colocado dentro de um espaço que se propõe simular o mundo real<sup>8</sup>. A diferença marcante é que neste caso o espectador pode interagir com os objetos virtuais que estão à sua disposição, através de luvas de dados e capacetes óticos, também conhecidos por HMDs (sigla para o termo inglês *Head Mounted Display*). De fato, todos estes aparatos “vestidos” pelo usuário têm justamente a função de isolá-lo do mundo real, para que ele fique totalmente submerso naquele ambiente virtual. Como nos diz Michael Heim, “O HMD elimina as sensações visuais e auditivas do mundo ao redor e os substitui com sensações geradas por computador. O corpo se move pelo espaço artificial fazendo uso de luvas e botas de dados, guidões de bicicletas ou joysticks” (HEIM, 1994, p. 112).

Outro tipo de ambiente virtual é aquele proposto pelos diversos videogames contemporâneos. Nesta modalidade, a simulação é operada apenas pelos dispositivos óticos-auditivos, a saber, a TV ou monitor e seu sistema de som: o corpo do usuário pouco participa do processo de imersão naquele ambiente virtual. De fato, nestes casos, o que se vê é um usuário praticamente estático (a não ser pelo movimento de suas mãos no controle do duo *mouse*/teclado ou do controle/*joystick*) diante daquelas imagens virtuais, de maneira semelhante ao espectador diante da tela de pintura renascentista: quanto maior o seu “estatismo”, mais concentrado e imerso ele estará naquele ambiente, pois a única demanda é que sua mente esteja entregue ao processo simulatório. Tem-se então certa “descorporificação” do usuário no processo de imersão, ao contrário do *embodiment* proporcionado pelas *caves* e pelos ambientes virtuais citados no começo deste artigo.

A propósito do conceito de *embodiment*, recorremos a Thomas Csordas, que em seu tratado *Embodiment and Experience* (CSORSAS, 1994) o apresenta como sendo o modo pelo qual os indivíduos “habitam” seus corpos (e o mundo), rejeitando a tradição cartesiana da dicotomia corpo-mente. Em outro texto, o mesmo autor afirma: “A quebra de dualismos no contexto do *embodiment* requer que o corpo, como figura metodológica, deve ser, em si mesmo, não dualístico, isto é, nem distinto de um princípio oposto da mente” (CSORDAS, 1990, p. 8). Deste modo, entendemos o conceito de *embodiment*, traduzido livremente neste artigo por “corporificação”, como fenômeno que se refere ao ato individual de se estar presente, no mundo, em corpo e alma, não em estados dicotômicos, mas como única entidade.

---

<sup>8</sup> CAVE: tradução de caverna, e ainda um acrônimo de *Cave Automatic Virtual Environment*, ou *Computer Automated Virtual Environment*, é um dispositivo concebido por Thomas DeFanti e Dan Sandin em 1991, e depois desenvolvido pelo Electronic Visualization Laboratory da Universidade de Illinois, Chicago. Este dispositivo consiste na projeção de imagens virtuais em quatro telas localizadas no interior de uma “caverna”, onde o espectador, separado do mundo “real”, interage com aquelas imagens. Alusão direta à caverna de Platão, onde prisioneiros dispostos diante de uma parede assistiam à projeção de sombras do mundo real, localizado do lado de fora da caverna.

### 3 Corpo e alma: uma antiga dicotomia

O projeto de separação entre corpo e alma encontrou um expoente significativo nos gnósticos, para os quais o corpo representava toda espécie de maldição inerente à espécie humana. O corpo, ao contrário da alma, adoece, envelhece e morre. Desta forma, criou-se na sociedade ocidental uma espécie de ódio ao corpo e ode à mente humana. Este pensamento encontra eco em diversos artistas e teóricos contemporâneos, como Hans Moravec ou Stelarc, em seu desejo de separação de corpo e mente por meio das novas tecnologias. Como nos diz David Le Breton,

A religiosidade gnóstica escapa às suas múltiplas formas doutrinárias, e a encontramos hoje sob uma forma laicizada, mas poderosa em certos elementos da tecnociência. Ela é um dado estrutural do extremo contemporâneo que faz do corpo um lugar a ser eliminado ou modificado de uma forma ou de outra. (LE BRETON, 1999, p. 9).

De fato, alguns pesquisadores acreditam que em um futuro próximo será possível realizar um *upload* da mente humana para dentro do computador, e então será possível realmente habitarmos o ambiente virtual, o ciberespaço, livres do corpo físico que “aprisiona” a alma humana e impede a eternidade do ser. Este é o pensamento de Nicole Stenger, pesquisadora da Universidade de Washington. Em suas palavras: “Do outro lado de nossas luvas de dados, tornamo-nos criaturas de luz colorida em movimento (...) vamos todos nos tornar anjos, e por toda a eternidade (...) o ciberespaço vai parecer o paraíso” (Apud WERTHEIM, *op. cit.*, p. 15). Este corpo sem matéria, virtual, *assemblage* de *bits* e *bytes*, é o mesmo corpo presente em grande parte dos videogames contemporâneos, que os usuários acreditam controlar e possuir, como se fora seu próprio corpo. Uma experiência interessante, certamente empírica, é observar a reação dos corpos “reais” dos usuários de videogames durante sua participação no jogo: muitas das vezes, quando seu corpo virtual é atingido ou ferido, uma reação semelhante é automaticamente ativada em seu corpo físico, como se fora este o ferido. Como nos diz Emily Martin, “estamos passando por mudanças fundamentais em como nossos corpos são organizados e em nossa experiência com eles” (CSORDAS, 1994, p. 4). Estaremos vivendo uma nova era em que assistimos, como nos diz ainda Emily Martin, “o fim de um tipo de corpo e o início de outro tipo de corpo?” (Apud Idem, p. 4). Esta tendência à descorporificação, pensada e proclamada por muitos cientistas da cibercultura, parece-me à primeira vista um paradoxo, pois é esta mesma sociedade que, por outro lado, faz coro a uma *ode* ao corpo – neste caso, ao corpo belo e perfeito – e sua exposição pelas mesmas vias virtuais onde o corpo *etéreo* é propagado. Não é preciso ir muito longe para



se comprovar essa assertiva: basta fazer uma procura em sites como Google e, em algumas frações de segundos, encontraremos milhares de sites que têm por objetivo a exposição do *eu* real, por meio de fotografias espalhadas nos inúmeros sites de redes sociais e aplicativos específicos, como o atualmente disseminado Tinder, seguidos de uma pequena biografia dos indivíduos apresentados. Claro está que o “sujeito descorporificado” proposto por aqueles teóricos está longe de ser uma regra geral para a sociedade contemporânea, sendo apenas uma entre muitas formas de se pensar o corpo virtual. Ademais, este corpo produzirá certamente mudanças críticas no que se refere à propriocepção (sentido de estar em um corpo e orientado no espaço) de seus usuários. Como nos diz Breton, retomando talvez um pensamento já lançado por McLuhan (2002), a sociedade contemporânea assiste a um uso cada vez mais reduzido do corpo humano, em grande parte devido aos dispositivos tecnológicos (“próteses”) como o automóvel, as escadas rolantes, etc., que reduzem o esforço que este deveria realizar para desempenhar tarefas cotidianas (LE BRETON, 1999, p. 14). Para compensar esta “paralisia” do corpo, recorre-se a atividades compensatórias, como as academias de ginásticas, onde o objetivo é sentir ao máximo – desculpe-me o pleonasma – a “corporeidade do corpo”, mesmo que para isso recorra-se à dor<sup>9</sup>. Como nos diz Breton, “Através de exercícios de simulação retoma-se o contato consigo mesmo a fim de buscar uma vida cotidiana onde a relação física com o mundo foi negligenciada” (LE BRETON, *op. cit.*, p. 15).

Retornando aos videogames, vemos que esta negligência com o corpo físico torna-se cada vez mais corrente entre seus usuários. É bastante comum, em países como Estados Unidos e Taiwan, que eles permaneçam várias horas por dia diante do computador ou do videogame, muitas vezes sem sequer realizar tarefas básicas para a manutenção do corpo, como alimentar-se ou descansar. Muitos desses usuários passam noites inteiras diante de seus jogos, encarnando seus corpos virtuais, como se de igual maneira seu próprio organismo não demandasse necessidades básicas. Longe de querer fazer juízo de valor sobre esses comportamentos, o que tenciono aqui é discutir o distanciamento que esses usuários tecem com relação ao seu corpo “real” e, em contrapartida, sua aproximação em relação ao seu *avatar* virtual. Para tanto, gostaria de citar dois exemplos de jogos que exprimem este comportamento. Um deles é o World of Warcraft (WoW) um MMORPG<sup>10</sup> lançado pela Blizzard

9 Todos que já passaram por uma academia de ginástica sabem da dor corporal que geralmente se sente após as atividades físicas mais pesadas, especialmente nos primeiros dias de atividade. Inclusive é comum que os professores orientem que seus alunos alternem os dias de atividades com dias de folga, para o devido “descanso” dos músculos.

10 MMORPG: sigla em inglês para *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*. Os MMORPGs são jogos de computador inspirados nos RPGs tradicionais. Neste cenário, milhares de pessoas em todo o mundo têm seus computadores conectados em rede através de servidores específicos, podendo assim jogar *online*, participando simultaneamente das mesmas histórias/narrativas.

Entertainment em 2004. Para que os usuários tenham acesso ao ambiente do jogo, estes devem se conectar a um servidor proprietário, gerenciado pela própria produtora do jogo. De início, o usuário deve configurar um personagem virtual (seu *avatar*), que o representará ao longo de sua jornada. Após definir um nome e caracteres pessoais como cor de cabelo, tipo de olhos, formato do rosto, e demais características físicas, o personagem é levado para o ambiente do jogo. Neste jogo, um dos objetivos, senão o principal é atingir níveis (*levels*) superiores. No começo do jogo, o usuário pertence ao *level 1*, e ao realizar tarefas, destruir inimigos, desvendar territórios, vai ganhando pontos de *experience* que é a variável que faz com que ele ascenda de nível. Também neste início, o personagem conta com um aparato básico, que inclui uma vestimenta simples e uma arma. Conforme for progredindo no jogo e ganhando moedas virtuais, poder-se-á comprar acessórios e armas mais sofisticadas para seu personagem. Sem que o usuário perceba, seu *avatar* passa a ser uma espécie de “bicho de estimação”, que merece todo o seu tempo e dedicação; ou quiçá uma espécie de alter ego. Nas palavras de Christiane Paul, “o reflexo de si, presente no *avatar*, retorna à inversão do real e à dicotomia entre identidade e diferença, presença e ausência, que ilustra o mito de Narciso, apaixonado pelo seu próprio reflexo na água” (PAUL, *op. cit.*, p. 148). É ainda bastante comum que usuários gastem somas de dinheiro real para equipar seu *avatar*, adquirindo vestimentas, acessórios e armas virtuais. Este é um mercado em constante crescimento, conduzido, sobretudo, pelos próprios produtores desses jogos, que disponibilizam lojas virtuais em seus sites e sistemas online, onde os usuários podem inclusive trocar dinheiro real pelo dinheiro utilizado no jogo<sup>11</sup>. No Brasil, há um grande mercado paralelo, em sites de compra e venda pela Internet, que movimentam milhares de reais em transações de personagens virtuais altamente equipados. É comum que usuários passem horas a fio equipando seu personagem, aumentando seu nível, e depois o coloque à venda nesses sites. E, por mais incrível que pareça, não faltam compradores para este tipo de “produto”<sup>12</sup>.

Um outro exemplo que gostaria de comentar está no ambiente virtual 3D Second Life. Trata-se de um “jogo” onde os usuários, conectados a um servidor proprietário (como em WoW), podem interagir com outros usuários, conversando através mensagens de texto ou de voz, de maneira análoga às antigas salas de bate-papo ou os atuais *messengers*. No entanto, em Second Life, usuários possuem um *avatar* que se movimenta livremente pelo mundo virtual. De forma semelhante a

<sup>11</sup> Para um exame detalhado sobre a economia gerada pelos jogos *online*, cf. Edward Castronova. “Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier” in *The Gruter Institute Working Papers on Law, Economics, and Evolutionary Biology*. The Berkeley Electronic Press, Volume 2, Issue 1, 2001. Disponível em: <http://spartan.ac.brocku.ca/~tkennedy/COMM/Castranova2001.pdf>. Acesso em: 11/05/2015.

<sup>12</sup> Há alguns anos, ouvi de uma pessoa que jogava World of Warcraft que ela havia conseguido vender seu personagem *Level 60* (o maior nível permitido no jogo à época) pela quantia de 3 mil reais.

World of Warcraft, o usuário deve, de início, criar um personagem e definir seu visual, dar-lhe um nome, para então começar a interagir em seu mundo virtual (vivendo sua “segunda vida”, como propõe o título). Este personagem pode ou não ter alguma semelhança com seu corpo real, e nisto consiste a grande liberdade do ambiente virtual: dar a possibilidade do usuário ter um “novo corpo”, que lhe agrade e com o qual se identifique. Corpo este sem matéria, sem sensações táteis, sem o prazer físico, mas também sem a doença, sem o envelhecimento, sem necessidades físicas, sem a morte. Corpo mutável, que ao menor sinal de insatisfação pode ser mudado de acordo com a vontade do usuário; trocada ou retirada alguma de suas partes, sem nenhum ônus para o seu proprietário. Em Second Life, vive-se de maneira semelhante à vida real: o personagem pode construir ou comprar uma casa, arrumar um emprego, montar seu próprio negócio, casar-se com algum outro personagem; pode, inclusive, voar, invadir domicílios de terceiros, cair de um prédio de dez andares sem que isto cause nenhum dano ao seu *avatar*, consumir bebidas alcoólicas ou mesmo drogas ilícitas. Tudo isso, sem as conseqüências que cada uma dessas atividades traria para si na vida real. Eis o que a virtualidade oferece, se não de forma concreta, ao menos ao imaginário contemporâneo: a supressão do sofrimento físico em troca da descorporificação do ser. Não mais o corpo sujeito às intempéries do mundo real: “o corpo que aparece como um veículo ameaçado do ser humano e sua dignidade” (CSORDAS, *op. cit.*, p. 4), mas o corpo liberto de sua temporalidade e seus efeitos, como nos diz Wertheim: “No fluxo de bits, ninguém pode nos ver vacilar. Ali, gordura, rugas, cabelo grisalho, acne, calvície, baixa estatura e outros pecados estéticos da carne ficam todos (literalmente) encobertos” (WERTHEIM, *op. cit.*, p. 19). Esta possibilidade de viver uma vida virtual não se restringe aos jogos *online*, mas está presente na maioria dos videogames lançados a cada ano. Estando na pele de um soldado durante uma campanha na segunda guerra mundial, dirigindo um carro em alta velocidade ou pilotando um jato a mais de 1000 Km/h, tais games fornecem a possibilidade de viver situações (ainda que virtualmente) que na vida real poderiam trazer conseqüências desastrosas. Entretanto, se a intenção dos desenvolvedores de videogames é a de aproximar ao máximo o usuário daquele ambiente virtual, para que ele se sinta *imerso* naquele ambiente, como deixar de lado o conjunto de sentidos próprios do ser humano, como o tato, o olfato e até mesmo o paladar, neste desejo de virtualização do mundo?

A supressão das fronteiras entre o real e o virtual, ainda não alcançada de maneira satisfatória pelos videogames, faz-se presente, sobretudo, nas pesquisas de realidade virtual, desenvolvidas pelos mais modernos institutos de ciência, e também na arte tecnológica contemporânea. Neles, o que se pretende é uma fusão dos espaços

virtual e físico, com suas propriedades características também misturadas nesses dois “mundos”. Artistas como Jeffrey Shaw, Michael Naimark e Marko Peljhan, propõem uma forma de participação efetiva do espectador/participador em suas instalações, eliminando a fronteira entre os espaços real e virtual. Como verificamos na famosa obra *The Legible City*, de Shaw, onde o espectador, no controle de uma bicicleta ergométrica conectada a um computador, percorre virtualmente as ruas de algumas capitais mundiais, visualizando seu percurso em uma tela disposta à sua frente. Outro exemplo de integração entre os mundos real e virtual está na obra *Fluxspace 3.0*, de autoria do escritório de arquitetura americano *Asymptote*, que pretende criar uma arquitetura virtual 3D no mesmo espaço físico onde se encontra o espectador, no intuito de “transferir as propriedades do virtual no real para enriquecer a percepção do espaço físico” (PAUL, *op. cit.*, p. 79), como nos diz Christiane Paul. E poderíamos ainda citar inúmeros outros trabalhos que se valem do mesmo princípio. Ainda nas palavras de Catherine Paul, estas obras “criam mundos que se correspondem e se fundem um ao outro de maneira homogênea” (Idem, p. 80).

Longe de querer colocar os videogames num patamar abaixo dessas outras instâncias imersivas, meu objetivo é apenas questionar a supressão do corpo como elemento participante do processo de imersão, num momento da contemporaneidade que assistimos, por parte da comunidade científica e acadêmica, a diversas elucubrações sobre a possibilidade futura de um ser distinto de seu corpo, de sua materialidade. Pois, se a visão dos artistas renascentistas era a fuga deste corpo físico, ela é retomada, ao menos em seu discurso, pelas novas tecnologias informacionais. De maneira distinta, como apontado neste artigo, assistimos no decurso da história a algumas formas imersivas onde a presença do corpo era fundamental para que a sensação de imersão em um mundo à parte ocorresse de forma satisfatória. Atentos à esta demanda, as grandes empresas fabricantes de videogames começam a desenvolver novos *hardwares* e *softwares* que permitam uma maior imersão e interação com os objetos virtuais. Estes dispositivos permitem ao usuário interagir diretamente com os elementos do jogo, “tocando-os” de maneira semelhante à apresentada no filme *Minority Report*, no qual o personagem encenado pelo ator Tom Cruise, munido de uma luva de dados, “pegava” e “arrastava” os elementos virtuais de sua área de trabalho com sua própria mão. Entre eles podemos citar *The Eye of Judgment*, jogo lançado em 2007 para a Plataforma Playstation3 baseado num tradicional *card game*, onde o usuário pode interagir com monstros virtuais através da movimentação de cartas reais, dispostas sobre um tabuleiro, e também com o auxílio do *Eye Toy*, uma câmera desenvolvida para os videogames da linha Playstation. Outra iniciativa de maior interação entre usuário e jogo está no videogame, o Nintendo Wii, lançado

em 2006. Nesta plataforma, o usuário controla objetos virtuais do jogo através da movimentação do Wiimote – um dispositivo semelhante ao controle remoto de uma TV – como se este fosse uma extensão das mãos e braços do usuário. Como, por exemplo, em um jogo de tênis, onde o usuário movimenta o controle como se este fosse a própria raquete, acertando uma bola “imaginária”; esta ação é captada por um sensor conectado ao console do videogame, e reflete automaticamente uma movimentação semelhante à do personagem virtual do jogo. A própria Nintendo, quando do lançamento do Wii, apostou neste console como uma “revolução no modo de se jogar videogame” (como era dito em suas campanhas publicitárias na época). Outra iniciativa, talvez mais radical que a proporcionada pelo Wii, foi o dispositivo Kinect, lançado em 2010, para seu console de videogame Xbox 360 e retomado em 2013, em versão atualizada, em seu console Xbox One. Com o Kinect, dispensam-se dispositivos acoplados ao usuário: ele é composto de um sensor, localizado geralmente sob ou sobre a tela de TV, o qual capta os movimentos do usuário/jogador e transfere para os personagens mostrados na tela. Deste modo, dispensa-se o uso de interfaces materiais mediando a relação usuário-máquina, já que o corpo é, ele próprio, o elemento disparador das ações que ocorrerão *dentro* do espaço de dados, promovendo assim uma continuidade inédita entre espaços (físico e virtual), por meio das ações *performadas* no espaço físico.

#### 4 Considerações Finais

O objetivo deste trabalho foi o de realizar uma breve arqueologia da imersão virtual, contrapondo o conceito de *embodiment*, o qual podemos localizar em certas obras de arte com caráter imersivo, ao longo da história, e a ideia de um “sujeito descorporificado”, o qual podemos localizar como o principal “ator” em certas obras de arte/realidade virtual/videogames contemporâneos. Naquele, propõe-se uma imersão total do sujeito interagente *na* obra; neste, no mais das vezes, apenas a visão e a audição são os sentidos acionados quando do momento interativo, propiciando-se assim uma imersão descorporificada, de cunho sobretudo psicológico, com a obra. Com o advento de novos dispositivos que demandam uma participação mais ativa do corpo humano (como um todo) no instante interativo, como os apontados no artigo, e neste momento em que alguns artistas e cientistas mantêm ainda a prerrogativa de uma a separação corpo/alma, há a possibilidade de que o uso sistemático de tais dispositivos propiciem outros níveis de interação imersiva, em que poderemos estar completamente imersos em seu ambiente, como no jogo de xadrez de *Alice através*

*do espelho*, interagindo fisicamente (ou pelo menos com a sensação física) com os elementos do jogo. Talvez seja este o futuro dos videogames: uma maior interação entre estes dois universos – o da matéria e o dos *bits e bytes*.

## REFERÊNCIAS

BRETON, David Le. **L'Adieu au corps**. Paris: Éditions Metailié, 1999.

CASTRONOVA, Edward. "Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier". In: **The Gruter Institute Working Papers on Law, Economics, and Evolutionary Biology**. The Berkeley Electronic Press, v. 2, n. 1, 2001.

COSTA, Flavia Cesarino. **O primeiro cinema**: espetáculo, narração, domesticação. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.

CRARY, Jonathan. **The Techniques of the Observer**. Cambridge/MA: The MIT Press, 1992.

COUCHOUT, Edmond. **A tecnologia na arte**: da fotografia à realidade virtual. Trad. Sandra Rey. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

CSORDAS, Thomas J. **Embodiment and experience**: The essential ground of culture and self. Cambridge: Cambridge University Press, 1994.

CSORDAS, Thomas J. Embodiment as a Paradigm for Anthropology. In: **Ethos**, v. 8, n.1, p. 5-47, Mar. 1990.

GRAU, Oliver. **Virtual Art**: from Illusion to Immersion. Cambridge/MA: The MIT Press, 2003.

HEIM, Michael. **The Metaphysics of Virtual Reality**. New York: Oxford University Press, 1994.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Trad. Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2002.

PAUL, Christiane. **L'Art numérique**. Trad. Dominique Lablanche. Paris: Editions Thames & Hudson, 2004.

WERTHEIM, Margaret. **Uma história do espaço**: de Dante à Internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.