

O Jogo-instalação *Bound* como uma Possibilidade de Imersão *Sci-nestésica*¹

Lívia Cristina de Souza MACHADO²
Universidade de São Paulo, São Paulo, SP

Resumo

O artigo tem a finalidade de analisar as semioses nos processos estéticos e interativos do jogo-instalação *Bound*, comercializado pela *PlayStation* e também exibido no circuito de exposição de arte e linguagem eletrônica, FILE, que traz esse ano o tema “Disruptiva”. *Bound* apresenta um universo onírico onde a protagonista, criadora e bailarina, deve dançar, percorrer suas memórias e se soltar de estruturas do passado que a prendem e a perturbam, para então tentar reestabelecer vínculos emocionais com seu pai. O visitante da exposição, ao utilizar óculos de realidade virtual e fone com isolamento acústico, se envolve nas estéticas e interatividades do jogo de uma forma *sci-nestésica* – uma cinesia no movimento da imagem no jogo e uma sinestesia vibratória, que junto à ciência de alta tecnologia, potencializam efeitos multissensoriais.

Palavras-chave: imersão; jogo; interatividade; sinestesia; *sci-nestésica*.

1. Introdução

Bound é um jogo interativo desenvolvido pela *Plastic Studios* ou *Plastic Demoscene Group*, estúdio polonês de games e pesquisa em criação de cenários e estruturas de animação, em parceria com o Estúdio Santa Mônica, pertencente à *Sony Entertainment*. Embora tenha sido desenvolvido com o intuito principal de ser um jogo comercializável, a obra audiovisual e artística circula na edição mais recente do festival de linguagem e arte eletrônica (FILE) - um evento que acontece esporadicamente em alguns centros culturais do país e apresenta artistas nacionais e internacionais que utilizam o contexto eletrônico e digital para a construção de suas obras. O festival desse ano teve em sua 18ª edição o tema “Disruptiva” e passou por cidades como São Paulo, Brasília, Belo Horizonte e Rio de Janeiro, em alguns desses lugares em parceria com os Centros Culturais Banco do Brasil. (CCBBs).

¹ Trabalho apresentado no GP Semiótica da Comunicação, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA) da ECA-USP, e-mail: liviamachado@usp.br

“Disruptiva”, de acordo com fontes do CCBB, se trata de uma proposta curatorial que propõe pensar a inovação projetada para dispositivos obsoletos, abruptos, uma ruptura de padrões. O evento levanta questões sobre “como ocorre a criação artística em uma época disruptiva? Como as obras se comunicam com a sociedade contemporânea?”³. O público, nessa exposição, pode se divertir em um balanço enquanto explora ambientes virtuais, ser embalado a vácuo em uma estrutura plástica, assistir a distintos filmes de animação, explorar cores e traçados em movimento nas pinturas do Van Gogh, poder sentir o calor do sol e a brisa do mar em um ambiente fechado, tocar instrumentos e fazer música utilizando os pés e ainda levitar em objetos infláveis.

A perspectiva de novas explorações e experiências com obras de alta tecnologia parece carregar a exposição para um outro patamar de formas de imersão, relação interativa e participação com as obras, anteriormente impossíveis. Para que a arte de fato aconteça de acordo com sua proposta eletrônica e digital e sua potência e projeção, na maioria dos casos, é necessário que o espectador esteja disposto a adentrar a obra, não apenas no sentido contemplativo, cognitivo e interpretativo, mas também físico-corporal, tátil, ágil, manual. A versão de *Bound*⁴ proposta na “Disruptiva”, é feita com o auxílio de *joystick* e *oculus rift* de realidade virtual, proporcionando múltiplas possibilidades de imersão.

Considerando ser um jogo que pode ser comprado em lojas especializadas e, ao mesmo tempo, ser uma obra exibida em espaço de arte eletrônica, vou propor o termo “jogo-instalação” para abordar *Bound*, considerando que este funciona como jogo e também um produto artístico de exposição de linguagem eletrônica e digital. A relação estabelecida entre a criação e o potencial estético que permeia tanto a grafia da animação quanto as próprias sutilezas e várias entrelinhas narrativas carrega tanto o jogo, quanto a instalação no FILE, para um patamar artístico - mistura dança, criação de universos oníricos sensíveis e música clássica e eletrônica.

O texto de Sergio Nesteriuk, “Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades”, classifica três linhas distintas de estudos sobre os

³ Referência: <http://culturabancodobrasil.com.br/portal/file-festival-internacional-de-linguagem-eletronica/>

⁴ Trailer da instalação/jogo; disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aE3716RvF-c>

videogames: funcionalistas, estudos técnicos-tecnológicos e formalistas. Esta análise pode ser definida como um estudo formalista de videogame, pois pretende investigar questões referentes à estética, linguagem e potencialidade da experiência e necessita de “uma metodologia interdisciplinar, amparada em outras áreas ligadas ao estudo de questões da linguagem, da estética e da retórica, como no caso do jogo, da narrativa, da filosofia e da semiótica, por exemplo”. (2009, p. 25) Como a hipótese da minha tese de pesquisa de doutorado é a de que as linguagens de exposições de arte e museus, cada vez mais, tendem a resultar imersões “*sci-nestésicas*”⁵, será desenvolvida uma investigação voltada para os estudos formalistas da exposição.

2. Semioses de *Bound*

O nome “Bound” – “fronteira, limite ou borda” em inglês, pode ser observado em quase todos os enquadramentos de paisagens possíveis na obra, assim como a ideia do “to be bound”, que seria o equivalente a “estar amarrado”. Existe um mundo envolto de concreto a sua volta na experiência do jogo em realidade virtual. A personagem principal muitas vezes observa esse mundo e o explora em uma perspectiva de estar à beira do precipício, estando no alto do que pode ser entendido como prédios ou mirantes, de onde ela possui uma visão panorâmica desse universo onírico de concreto, blocos, estruturas, monumentos. Se ela der um passo errado, ela pode cair a qualquer hora (Figuras 1 e 2).

Essa noção de precipício traz um desconforto ao visitante do jogo-instalação, sobretudo com a utilização do *oculus rift*, que potencializa essas sensações de queda, principalmente quando o espectador move sua cabeça para baixo. A personagem parece não ligar para a possibilidade de queda do alto desse lugar e querer só explorar e dançar pelos espaços de forma quase flutuante e misteriosa. Já a noção do “to be bound” também pode ser observada na obra a partir de duas possibilidades de perspectivas – a protagonista é uma dançarina que se move em grande parte do jogo carregando fitas (Figuras 5 e 6) e também está de alguma forma presa, amarrada em um passado que ela precisa reviver

⁵ Neologismo para sugerir a análise de imagens a partir de três planos distintos presentes em exposições artísticas e museus contemporâneos – a “cinestesia” do cinema enquanto espaço cinemático da imagem em movimento e das suas multitelas; a “sinestesia” da experiência multissensorial da audiovisualidade de um espaço vibratório; e da noção de “*sci-fi*”, “*science*” ou “*science-fiction*” com um imaginário de ciência futurista de alta tecnologia enquanto um possível lugar de sua temática.

para seguir e superar sua dor, de acordo com a narrativa proposta, que será analisada a seguir.

A sensação é que a bailarina encontra-se em perigo de queda o tempo inteiro na negociação de uma dança à beira de precipícios. Em algumas ocasiões, ao pular de uma estrutura à outra, o movimento da protagonista chega a ser o de abrir as pernas, como em um ato de ballet clássico, como se ela não se importasse com o perigo que está a sua volta. Quando a largura de sua passagem é menor (figuras 1 e 2), a dançarina manifesta algum nível de preocupação, se locomovendo mais próxima da parede, mas sem perder a beleza, a fluidez e a leveza de seu deslocamento.

A descrição do jogo na plataforma do estúdio Santa Mônica indica um mundo fantástico proposto ao jogador que seria a mente de uma mulher que revisita as memórias de sua infância⁶. Tal fato também é sugerido nos próprios cenários de *Bound*, por onde se passa a narrativa, que é composto em 3 paisagens distintas, mas que aparentemente se relacionam: um universo onírico de concretos voadores e estruturas diversas, por onde ela dança enquanto bailarina e explora distintos ambientes – onde acontece a maior parte do jogo, da narrativa e do potencial estético proposto pela interação -; a infância da protagonista em cenas congeladas e demasiadamente sombrias; seu deslocamento por um área litorânea caminhando à beira da praia, grávida e folheando um caderno de desenhos. Na parte central do jogo, a princesa-bailarina deve, sob o ponto de vista superficial inicial da narrativa destruir um monstro, em uma espécie de “reino”, onde sua mãe indica como prosseguir nessa jornada. No desdobrar da história fica subentendido que o monstro é o próprio pai da personagem, como será melhor explicado a seguir.

Logo no início do jogo, o espectador é convidado a explorar a imagem de uma mulher grávida próxima a uma casa de praia. A temporalidade da mulher grávida caminhando pela praia seria condizente com o tempo do momento presente proposto na narrativa (figura 3), enquanto o suposto passado é indicado como imagens congeladas em situações de conflito da personagem com, aparentemente, seu pai, sua mãe e seus irmãos (figura 4). Os períodos no universo alternativo (figuras 5 e 6) seria uma misto entre

⁶ *Bound* transports you into a beautiful, fantastical world that exists in the mind of a woman revisiting the memories of her childhood. You'll use dance moves to traverse vast environments filled with platforming challenges. As the game progresses, the introspective story unfolds through powerful metaphor and imagery, adding emotional depth to the protagonist's journey. (descrição oficial do game).

passado-presente, sendo memórias da personagem nesse mundo que se modificam de acordo com a jornada – às vezes chove e em seguida o sol se abre, o cenário de concreto também se modifica. Ao mesmo tempo que esse imaginário de uma realidade alternativa podem ser observados como lembranças de um passado, a personagem deve percorrer os obstáculos no presente, revivendo essas memórias, para conseguir liberar esse mundo da figura do monstro, materializada no símbolo do pai, como pode ser sugestivo no decorrer da narrativa. E é nesse lugar belo, imagético, poético e misterioso e, ao mesmo tempo perigoso, por onde se passam os desafios, as dinâmicas do jogo, as estruturas que a aprisionam e a grande maioria do jogo-instalação (figuras 5 e 6). Não seria exatamente um ambiente real, mas imaginário e onírico.

Não é algo aparente logo no início para o visitante da exposição e jogador que não lê os encartes e sinopses da obra a ideia daquele espaço ser uma lembrança de memórias da infância da personagem, embora a tonalidade colorida de alguns enquadramentos, faça alusão a um espaço de certa ludicidade. Algo que pareça um universo de legos. Entretanto, não parece ter sido uma infância feliz, por conta da composição sonora bem melancólica e das estruturas que perturbam a personagem. Existe uma espécie de narrativa que conduz uma linha da obra, que vai se desdobrando de uma maneira peculiar – ao invés de simplesmente derrotar o mal, nessa jornada específica, a personagem principal, que é uma bailarina, tem que dançar e vislumbrar cenários oníricos de sua infância para fugir de traumas passados e autoanalisar se deve ou não procurar renovar vínculos seu pai.

O jogo-instalação deixa uma lacuna aberta para interpretações sobre os motivos do pai ser supostamente um monstro retratado nas memórias oníricas e demasiadamente fantásticas da infância da personagem e o motivo dele aparentemente ter abandonado a família. Essas questões traumáticas nas entrelinhas vão se desenvolvendo no decorrer da obra e deixam a descoberta interna e espiritual sugestionável da personagem que dança, ainda mais ampla para distintas interpretações. O visitante do jogo-instalação *Bound* tem que se desenvolver no cunho psicológico e até psicanalítico da personagem, se libertando de seus traumas internos, para conseguir se envolver no jogo.

No momento em que a personagem grávida está na praia, ela abre seu caderno de desenhos com as formas dos personagens no espaço onírico que aparentemente ela mesma criou e desenhou, como se aquele todo universo fantástico de memórias e pensamentos fosse alguma criação dela, de sua infância (figuras 8 e 9). Quando a bailarina

encontra o monstro, próximo ao final do jogo, ela o desmonta encostando-se em seu peito e perguntando por que ele os abandonou. Ele responde: “porque eu pude”. Em seguida, muda-se do cenário imaginário para a praia e então a personagem, agora grávida, toca uma campainha e entrega para o seu suposto pai seu caderno de desenhos com as imagens de sua infância (figura 7). Como se ela abrisse seu mundo através de seus desenhos (figuras 8 e 9) e mostrasse para ele seu íntimo e seus pensamentos sobre a falta e esses conflitos – esses que ela teve que encarar, desbravar e revisitar no jogo. Mostrar esses momentos de sofrimento, de desafios, aparenta ser uma forma que ela encontrou para tentar dialogar com o pai ou para questioná-lo sobre o quanto sua ausência, abandono e seu comportamento resultou em sofrimento.

Os enquadramentos da praia têm uma perspectiva menos imaginária, experimental e onírica, embora seja uma grafia de animação (figuras 3 e 7). A casa é representada por contornos de uma casa, os personagens são pessoas, ao contrário dos enquadramentos do mundo inventado pelas imagens da personagem, onde as pessoas são mistos entre seres mistos orgânicos e inorgânicos - possuem cabeça, braços, pernas, mas aparentam ter a pele feita também de elementos inorgânicos como plástico, cimento e rosto indefinido sem olhos, boca e nariz. Seu corpo é azul e lilás e se funde com a paisagem. A personagem bailarina tem um formato híbrido humano e não-humano. A coloração de seu corpo se funde com a coloração azul de seu vestido e a sua cabeça e rosto são dominados por uma estrutura rosa choque, uma espécie de capacete, que pode ser tanto associada à uma parte de seu corpo, quanto um aparato visual adicionado à cabeça para imergir naquele lugar – como se a própria personagem utilizasse algum dispositivo tecnológico para adentrar naquele ambiente, como o *oculus rift*. (figuras 10) ou até mesmo algum robô ou avatar, e também explorasse suas memórias como uma realidade virtual.

A personagem explora o ambiente dançando, em um movimento que não implica simplesmente deslocamento, mas também um ballet artístico. Curiosamente, há uma contradição do material cimentado e aparentemente rígido de seu corpo com a maleabilidade e flexibilidade de seus movimentos. O projeto de dança desenvolvido pela *Plastic Studios* contou com a elaboração e estudo de movimento de uma bailarina profissional ucraniana, Maria Udod⁷, e de coreografia assinada por Michal Adam Góral.

⁷ Referência: <https://vimeo.com/202183340>

Em entrevista⁸ concedida para o jornal canadense CBC, Maria Udod mencionou que é muito difícil apresentar para uma gravação de captura em 3D, devido ao fato das câmeras estarem em todos os lados em volta do dançarino, então existe a necessidade da perfeição em todos os ângulos. Segundo a notícia, “em vez de uma fantasia, ela vestiu um traje de captura de desempenho cravejado de esferas, o que permitiu um conjunto complicado de câmeras para rastrear seus movimentos de 360 graus⁹” (tradução nossa).

A dança e a coreografia, que mesclam o *bourree* do *ballet* clássico e dança contemporânea, surgem não só enquanto beleza e potencialidade estética da composição do movimento com a música clássica, mas também como função de espantar os inimigos e se desprender de estruturas e amarras - metafóricas e visíveis no jogo - que perturbam e aprisionam a personagem. O que pode ser como a maneira que a própria protagonista encontrou de lidar e expulsar seus traumas do passado. E é sugestivo que seja necessário esse caminho emocional para que ela possa se desprender de amarras e reestabelecer laços com seu passado.

Entretanto, a dança e o deslocamento através do *ballet* coreografado da personagem é arriscado, porque sua arte se mostra perigosa - como se ela tivesse que pagar um preço alto por correr esse risco. Sempre que a protagonista dança seu corpo ganha uma certa instabilidade a partir do movimento imprevisto que pode ser delicado ou intenso demais. Isso faz com que ela desbrave perigosamente os penhascos propostos nas estruturas e possa cair (figura 12). O pulo nas rampas que a personagem precisa atravessar, como é feito também através do movimento da dança, não é pontualmente calculado e, por isso, suas chances de cair são ainda maiores. Toda vez que a personagem cai, ela volta para o início do ambiente do ciclo de onde ela saiu. Seu movimento também sugere a possibilidade de voar (figuras 1 e 2).

Como acessórios, a bailarina também carrega duas fitas (figuras 13 e 14) - uma em cada mão - e elas acompanham o gesto como em uma ginástica rítmica. Ao mesmo tempo que elas protegem a personagem de objetos voadores que a perseguem, quando o jogador mantém o gatilho direito do joystick pressionado, as fitas também embelezam a cena (figura 11). Nos instantes em que o jogador e/ou participante da instalação não move com a personagem pelos ambientes, a bailarina não anda nem corre, mas se alonga nessas

⁸ Referência: <https://www.cbc.ca/news/entertainment/bound-video-game-dancer-performance-1.3736213>

⁹ Referência: <https://www.cbc.ca/news/entertainment/bound-video-game-dancer-performance-1.3736213>

pausas, como se estivesse preparando para sua dança. Nos momentos em que a personagem explora o ambiente correndo, ela se torna capaz de perfurar e destruir construções em alguns trechos do jogo. A mesma estrutura de tecido que a bailarina utiliza em suas coreografias é ao mesmo tempo algo que traz beleza cênica para a dança e para os movimentos e também uma estrutura que muitas vezes funciona como um escape e algo que a personagem utiliza para se firmar e pular as rampas do jogo.

A paisagem principal do jogo, por onde se passa a história principal, pode ser vista de diversas perspectivas e lida como futurista, diferente das convenções de paisagens naturais e urbanas – mistura de aspectos que sugerem alguma urbanização, mas em perspectivas distintas das da terra. O cenário nos remete a um universo de outro planeta, embora seja a mente da personagem. Na medida em que a personagem explora novos caminhos, podem ou não surgirem novas estruturas feitas de concreto para evitar sua queda e modificar o cenário onírico (figuras 15). Alguns quadrados e cubos chegam a voar pela imagem para dar lugar ao caminho que está sendo visitado pela personagem. A paisagem se mistura com os próprios prédios e concretos que se fundem e confundem – o panorama de cubos que dominam o horizonte se contrasta com toda aquela estrutura do alto que a personagem observa, podendo sugerir restos de outros prédios ou partes do próprio prédio por onde a dançarina perigosamente explora beirando sua possibilidade de queda.

A coloração do horizonte de estruturas cúbicas, ora tem uma tonalidade azul, o que faz menção a ideia de horizonte oceânico (figura 16), ora tem coloração cinza e plásticas visuais de elementos da arte concreta. Dá a sensação de ser um mar de concretos cúbicos em movimento perante a um sol grande e amarelo. Esse oceano concreto pode ser visto como resto de outros prédios ou formação de futuras construções, que na paisagem se confunde com o processo de construção e destruição de sua própria estrutura em um universo que está em transformação e inconstante, pronto para se modificar de acordo com a circunstância e movimento da dança da protagonista. A sensação é de que o cenário está na iminência de desmoronar a qualquer hora. A noção de movimento também pode ser sugestiva de um ambiente onde venta muito - o que dá fluidez aos objetos pode ser essa brisa imaginária que proporciona contornos às coreografias da paisagem que dança, assim como a bailarina. O cenário parece estar vivo em alguns instantes em um movimento de se reorganizar o tempo inteiro.

No jogo-instalação estruturas cúbicas voam, assim como quadrados, retângulos, triângulos, com as plásticas do cimento e das artes concretistas e de outras linhas, com a concretude e a robustez do objeto industrial. A arquitetura e o universo de blocos em movimento parece ser de uma cidade futurista abandonada, onde tudo desabou e o próprio objeto em sua concrecude, enquanto estrutura, mesmo isolado, já é passível de sensibilidade, tal qual nas escolas de arte de pinturas abstratas e modernistas, como o suprematismo, concretismo, cubismo, neoplasticismo. *Bound* também possui semelhanças com o movimento brasileiro neoconcretista de Hélio Oiticica e Lygia Clark. Os formatos também fazem menção indireta a grandes prédios de espaços urbanos.

A narratividade do jogo acontece em terceira pessoa. A perspectiva da personagem não é a mesma perspectiva do jogador na instalação, já que o segundo está fora do olhar da protagonista e a observa em todo instante. Entretanto, a escolha do movimento e o deslocamento da personagem pelo joystick depende exclusivamente do jogador. O joystick é crucial para imergir nas potencialidades do jogo, os ambientes e o desdobrar da própria narrativa, pois é ele que indica o destino para onde a protagonista deve caminhar. Os signos múltiplos emitidos pela variedade de imagens do jogo – visuais, sonoras, táteis – possuem uma relação direta com a escolha e decisão do jogador. Sem essa ferramenta, especificamente, não é possível sair do local de origem.

Nesse cenário, a máquina agiria como “enunciadora do discurso, uma vez que o jogador só pode ter acesso ao discurso desenvolvido na superfície por meio do trabalho da máquina” (PEREIRA et. al, 2007, p. 12) e a relação entre jogador e máquina seria “dialógica: o primeiro ‘fala’ por meio dos comandos que aplica no joystick ou no teclado, e a segunda responde atualizando a ação que se desenvolve na superfície” (*ibid*, 2007). A iniciativa e decisão do participante é o que resulta em uma das potências interativas do jogo. “Em que pese a narrativa do jogo esteja previamente construída no programa, ela só se atualiza a partir da participação do jogador no jogo, ainda que a própria máquina desempenhe este papel”. (PEREIRA ET AL, 2007, p. 12).

No momento em que a protagonista cai (figura 12), o joystick específico do jogo na instalação e do *Playstation* em questão emite uma vibração condizente com a queda da personagem. Desse modo, uma vibração é proporcionada pelas mãos a partir da ttilidade na ferramenta que conecta o jogo, o espectador e o movimento da personagem. “Quando o joystick também funciona como dispositivo de saída, vibrando nas mãos do jogador, o diálogo torna-se ainda mais intenso, aumentando a imersão do jogador no

discurso”. (PEREIRA ET. AL. p. 12). O desconforto da queda da dançarina nos precipícios é ainda maior devido à essa vibração na mão. Em algumas cenas a personagem emite um movimento e consegue se desvencilhar de amarras que a prendem dançando. E quando algo a prende e a também quando ela se solta, o joystick também emite uma vibração. A agitação da manete potencializa a tensão e gera, em seguida, uma sensação de alívio quando o tremor do *joystick* se cessa.

Ter uma experiência em explorar o mundo de Bound com o sistema de realidade virtual e utilização da *oculus rift*, encaminha o envolvimento com o jogo e o espaço onírico para um outro patamar. Todas as visualidades mostram a imensidão desse universo – ao inclinar a cabeça para cima, o espectador enxerga o céu, nas laterais os mares de concreto. Não é somente uma sensação cognitiva de estar em um outro mundo, mas imergir sensorialmente na superfície de uma outra circunstância de realidade. Quase tocar os cubos e quase cair nos precipícios dão uma outra entonação com a experiência e estética dos signos dessa jornada.

Quando a personagem cai, por exemplo, a gente fica muito próximo ao local de queda. E virar a cabeça para baixo implica enxergar o quão alto estamos enquanto interatores inseridos fisicamente e sensorialmente dentro da própria imagem. Parece que mesmo o jogo sendo em terceira pessoa, como o jogador está de alguma forma imerso naquele ambiente, ele parece que pode cair a qualquer hora, assim como a bailarina. Se o participante do jogo-instalação possui algum tipo de fobia de altura, pode sentir na pele certo desconforto.

Em outras circunstâncias, o participante movimenta o joystick em certos enquadramentos da paisagem e sente uma certa tontura e enjoo a partir dos movimentos da personagem e dos blocos de concreto que flutuam pelo espaço. O corpo do interator no caso da imersão em realidade virtual, ao contrário da perspectiva do jogo para telas mais limitadas, como monitores de computador, televisores e celulares, tende a continuar certos movimentos, como quando a personagem atravessa uma esteira. Esse fato se deve às possibilidades de relações e interatividades que se estabelecem nesse aspecto entre imagem e corpo – o jogador e visitante da exposição tende a sentir os estímulos provocados na imagem na sua tatilidade corporal e o seu movimento de cabeça, as decisões corporais, resultam em ações e perspectivas de enquadramentos no jogo, em uma relação de propriocepção.

Na realidade virtual, o corpo e o espaço sentem juntos, estabelecem uma correlação dos movimentos do corpo e a descoberta do espaço em graus de realismo que obedecem às coordenadas do espaço euclidiano e às várias posições do corpo em relação aos objetos. Assim, nos ambientes simulados de realidade virtual, a propriocepção corresponde à correlação muscular dos movimentos do corpo que modificam os dados do ambiente em tempo real em situações que replicam a relação espaço-temporal do corpo no ambiente real, gerando metamorfoses que regeneram os dados do ambiente virtual. Os movimentos e as ações do corpo, no espaço real, modificam os dados numa relação de taticidade e dinâmica, provocando estados de vir-a-ser para o ambiente. (DOMINGUES, 2004. p. 8)

A sonoridade e a composição musical de *Bound*, desenvolvida pelo músico ucraniano Heinali¹⁰, potencializam a experiência dramática do jogador da instalação com a obra, gerando um maior envolvimento. Os sons costumam acompanhar situações da visualidade da paisagem como chuva e vento. Entretanto, a composição musical específica da trama, que mistura estilo “indie”¹¹ com música clássica e instrumentos como violino, piano, órgãos e efeitos sonoros gerados por computador com influência aparente da *techno music*, ora são mais rápidas e intensas e ora mais suaves, de acordo com a perspectiva dos sentimentos da personagem – energia e velocidade, insegurança, medo e solidão.

O jogo também apresenta alguns sons criados para demonstrar o desespero da personagem quando estruturas a agarram e a aprisionam e ela começa a gritar, gerando uma sensação de aflição em algumas partes. Vozes sussurrantes, que emitem sonoridades, mas impossível identificar o que está sendo dito, causam misto de mistério, beleza, delicadeza e até medo e arrepio. Essas especificidades potencializam, a experiência vibratória de sinestesia¹² que *Bound* pode resultar, principalmente se o visitante da exposição e jogador estiver usando fones de ouvido isolantes.

¹⁰ Disponível em 25/06/2018. Nesse link no Youtube é possível ouvir a trilha sonora original completa de “Bound”. <https://www.youtube.com/watch?v=ubu3o0TVTlw&t=286s>

¹¹ Indie seria a abreviação de “independent” em inglês e se refere às produtoras culturais que desenvolvem projetos de maneira independente, se tornando um estilo musical menos comercial e mais alternativo.

¹² De acordo com Sérgio Basbaum (2009, p. 28) a sinestesia na arte “reúne as propostas e/ou realizações artísticas que buscaram de alguma forma, e deliberadamente, as fusões de dois ou mais sentidos”. Rosângela Leote (2014, p. 56), por sua vez, afirma que “com frequência encontramos descrições, relatos e avaliações sobre obras que oferecem inúmeros estímulos ao interator e diz-se delas serem obras ‘sinestésicas’, quando o termo deveria ser aplicado à experiência do interator que, através dessa obra, tem a experiência da sinestesia. A sinestesia é também um resultado perceptivo, mas de natureza não corriqueira, onde, através de um dado sentido, se experimenta uma percepção relativa a um sentido diferente daquele que forneceu o input. Ao ver a cor verde, ou a palavra verde, sente-se gosto, literal, de limão, por exemplo. Mas poderia ser também uma sensação de volume, ou qualquer outra inferência. Ocorre que esta experiência, tal como qualquer fenômeno perceptivo, dado em qualquer mente, depende do estado, ou da condição cerebral da

3. A estética e a interatividade de *Bound* como uma imersão *sci-nestésica*

O som, a cadência rítmica da batida eletrônica orquestrada com música clássica e a própria vibração da manete do jogo, assim como as náuseas e a tontura corpórea e tátil causada pelo movimento da personagem e dos estímulos visuais nos deslocamentos da imagem, a propriocepção, fazem com que a imersão em *Bound* possa ser definida como *sci-nestésica*. O vento e a chuva atravessam sensorialmente o corpo do interator. A estética e a interatividade resultam, graças a ciência e uma proposta tecnológica e artística, um envolvimento multissensorial e uma experiência fortemente icônica com os signos presentes na imagem. Existe uma narrativa e uma representação com diversas possibilidades de entrelinhas interpretativas. No entanto, nesse caso, a experiência com a própria imagem e seu aspecto icônico, suas formas, sua maleabilidade e a negociação entre a concretude das estruturas visuais, sonoras, táteis, degustativas e sua fluidez são fatores que potencializam *Bound* como um jogo-instalação artístico e imersivo.

A perspectiva da animação cinematográfica também acompanha toda a trajetória, com as distintas possibilidades criativas desse campo – escolha de enquadramento, pesquisa, criação e design. Pode-se interpretar esse processo como uma exploração de um espaço onírico que a protagonista bailarina revisita em memórias criativas de sua infância, juntamente com a estética de toda uma sensação que essa infância a trazia, como forma de lembrar sua relação com seu pai e descobrir como proceder essas questões na vida real em seu instante de reflexão e introspecção na praia.

É possível dizer que a cinestesia da montagem e do movimento do jogo-instalação em seus três diferentes contextos e disposição de cenários – mundo onírico, praia e memórias estáticas da infância – fazem com que *Bound* mescele temporalidades e elementos distintos para a composição da sua construção artística, não só no campo simbólico e representacional da narratividade e as características indiciais da imagem, mas, principalmente, seu aspecto icônico. O jogo se desenvolve em experiências que são distintas, mas que, enquanto imagens justapostas - visuais, táteis, sonoras – em semiose, se correlacionam no aspecto estético, misturando mais do que fatos da vida da

peessoa que percebe.” (Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ars/v12n24/1678-5320-ars-12-24-00042.pdf>)

personagem em diferentes temporalidades, mas principalmente a qualidade de sua angústia em cada geração.

Uma outra hipótese da pesquisa da tese, além da questão da imersão *sci-nestésica* seria a possibilidade dos espaços expositivos estarem se tornando cada vez mais uma galeria audiovisual e da experiência com a imagem ser a potência motriz, com um espectador que é cada vez mais interator e fruidor nesse processo. A questão do espectador como interator não é exclusiva dos processos de alta tecnologia – no artigo “Notas sobre o interator co-autor no design e na arte”¹³, Ferreira e Carvalho (2015) levantam questões para obras como o Parangolé de Hélio Oiticica serem processos onde o espectador se torna interator. Nos casos específicas das artes nos jogos-instalações, o processo do participante ser interator e fruidor de obras é inevitável, uma vez que depende de sua decisão cognitiva e sensorial também sobre os caminhos da narrativa a partir de sua ação no *joystick*. Sua experiência determina os caminhos da própria narrativa.

Esse processo parece possibilitar uma conexão com a obra para além do estado concentrado na ideia de contemplação, com o toque corporal tátil direto e a experiência de conversar manualmente e corporalmente com o que se vê - fazer parte dos projetos artísticos, deixar o seu corpo se inserir na obra não apenas mentalmente, mas também fisicamente. Essas possibilidades acabam por reorganizar, de certa forma, as formas de utilização de linguagens nas artes contemporâneas exibidas em galerias e museus com potencialidades que podem resultar em uma interatividade *sci-nestésica* com a obra. Pensar a contemporaneidade e produzir arte a partir das inquietações dessas revoluções nos sistemas elétricos e como isso resulta em uma quebra de paradigmas e rupturas tende a carregar a arte para um patamar de investigação de dinâmicas e sentidos a partir da exploração e criação estética. A arte é levada para esse patamar justamente por poder ser mais do que simplesmente uma obra, mas por ser uma forma subjetiva de observar questionamentos sensíveis por meio de múltiplas linguagens, como no caso da digital e da eletrônica.

Referências:

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna: do iluminismo aos movimentos contemporâneos**. Tradução Denise Bottmann, Frederico Carotti. São Paulo: Companhia das Letras, 1992

¹³ https://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/up/778/o/2015.GT2_veridiannaferreira.pdf

BASBAUM, Sérgio. **Sinestesia, Arte e Tecnologia**. São Paulo: Annablume. 2002.

DOMINGUES, Diana. **Realidade virtual e a imersão em caves**. In: *Conexão – Comunicação e Cultura*, UCS, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, p. 35-50, 2004

FEITOZA, Mirna; LOPES, Roseli; MACHADO, Irene. **Segredos do Joystick: a CPU como interpretadora de signos; a máquina como enunciadora de discurso**. Trabalho apresentado no VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação – NP Semiótica da Comunicação, XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Santos, 2007.

FERREIRA, Veridianna; CARVALHO, Agda. **Notas sobre o interator co-autor no design e na arte**. In: DE JESUS, S. (Org). *Anais do VIII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual: arquivos, memórias, afetos*. Goiânia, GO: UFG/ Núcleo Editorial FAV, 2015.

LEOTE, Rosangella. **Multisensorialidade e sinestesia. Poéticas possíveis?** Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ars/v12n24/1678-5320-ars-12-24-00042.pdf>Data: 13/07/18

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural, UNESP, 2003.

PEIRCE, C. S. (1931-1958). *Collected Papers*. Volume 1-8. Cambridge: Harvard University Press.

SANTAELLA, Lúcia. FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo. A diversidade cultural dos games**. Ed: Cengage. São Paulo.

ANEXOS

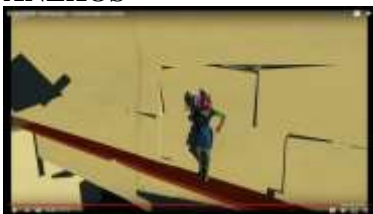


Figura 1



Figura 2



Figura 3



Figura 4



Figura 5



Figura 6



Figura 7



Figura 8



Figura 9



Figura 10



Figura 11



Figura 12



Figura 13



Figura 14



Figura 15

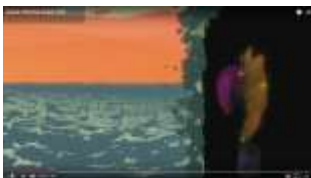


Figura 16

Outras referências:

Trailer oficial da instalação/jogo. Disponível em (03/06/2018): <https://www.youtube.com/watch?v=aE3716RvF-c>

Trilha sonora de Bound completa. Disponível em (03/06/2018):

<https://www.youtube.com/watch?v=ubu3o0TVTlw&t=286s>

Vídeo de Bound publicado no Youtube pela “GamerrZombie”: Disponível em (03/06/2018):

<https://www.youtube.com/watch?v=9oRRj0nPOBo>

Vídeo sobre o jogo comentado pelo canal “Exmortis”: Disponível em (03/06/2018):

<https://www.youtube.com/watch?v=yUuGneJUEE8>

Vídeo dos primeiros minutos de jogo acompanhado pelo canal “Vida Gamer”: Disponível em (03/06/2018):

<https://www.youtube.com/watch?v=hVogDAZLgqU>

Entrevista com a bailarina Maria Udod: Disponível em (03/06/2018):

<https://vimeo.com/202183340>

Site oficial do game na Playstation: <http://sms.playstation.com/bound/>

Notícia sobre a captação do movimento para montagem da personagem bailarina de Bound:

<https://www.cbc.ca/news/entertainment/bound-video-game-dancer-performance-1.3736213>

Alguns *printscreens* de imagem do jogo original retirados de: <https://www.arkade.com.br/analise-arkade-bound/>