

PROJETO E ORDENAMENTO DE ESPAÇOS VIRTUAIS EM JOGOS DIGITAIS



Marcos Vinícius França da Rocha

Formando em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Alagoas (UFAL), integrante do Núcleo de Estudos do Estatuto da Cidade (NEST-UFAL). Desenvolveu Trabalho Final de Graduação sobre "espaços virtuais e o level design", sob orientação da Profa. Dra. Adriana Capretz Manhas.

Definir "arquitetura" é algo tão complexo quanto definir "espaço". Ambos os objetos têm sido alvos de intensas discussões e estudos ao longo dos tempos, e, mesmo sem uma definição única, é possível afirmar que ambos se co-relacionam ao menos em um entendimento comum; aquele que considera a arquitetura um campo de grande influência multidisciplinar, cujo objeto de trabalho é o "espaço".

Dentro de uma sociedade cada vez mais relacionada por meios comunicativos, em que o valor da informação é crescente e a presença das TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação), no cotidiano das pessoas, é cada vez mais significativa, a produção dos espaços (o "fazer arquitetura"), em função das atividades do homem, assume-se uma atividade cada vez mais ampla, revelando novos campos de atuação e diferentes formas de espacialização, diante da velocidade com que se adapta à nova noção de tempo-espaço. Se na sociedade atual, o universo comunicativo e informacional, no qual estamos ligados, é estabelecido pela conexão "homem-máquina-homens" (permitindo o acesso a praticamente qualquer informação), o computador e a internet tornam-se os instrumentos facilitadores da comunicação, da realização de inúmeras tarefas, e na difusão instantânea da informação, levando-nos a "repensar" a noção de tempo e espaço (MANHAS, 2009).

A contemporaneidade nos apresenta então um mundo que se depara cada vez mais com a redefinição do conceito de "lugar", e onde a relação espaço/tempo se comprime cada vez mais em função da redução de tempo. Assim, os lugares do "hoje" são definidos como espaços híbridos, porque apresentam uma nova dimensão onde se desenvolvem relações humanas, fora da materialidade física, uma dimensão virtual, e onde é possível se apreender diferentes espacialidades, em virtude de como um mesmo espaço, que podem ser apreendidas e vivenciadas de diversas maneiras.



Conseqüentemente, a arquitetura, enquanto um conjunto híbrido e multidisciplinar de ciência e arte, apresenta-se naturalmente como uma manifestação cultural da sociedade que a produz e na qual se insere. Para entender as manifestações espaciais de uma sociedade, é preciso, portanto, (re)conhecer as condições sob as quais ela se configura, ainda que a tecnologia não determine a sociedade e nem esta por si só determine o curso da evolução tecnológica (CASTELLS, 1999). Nesse sentido, a arquitetura, na atual sociedade em rede, tem nos espaços virtuais um produto espacial diferenciado, imaterial, mas passível de experimentação.

Portanto, deve-se considerar que a atuação do arquiteto em meio ao contexto, na produção do espaço contemporâneo, passa obrigatoriamente pela percepção dessa nova tipologia espacial, que é imaterial e se apresenta como uma discussão atual.

A arquitetura virtual dos jogos digitais

A espacialização virtual e sua relação com a arquitetura, que muitas vezes é exemplificada apenas no uso de ferramentas digitais aplicadas ao desenho técnico, é insuficiente. Lévy (1999) já alertara que considerar o computador apenas em seu potencial de representação é subestimar sua capacidade de desenvolver novos meios de interação, e, se para Zevi (2002), um espaço só pode ser compreendido quando percorrido, apreendido e vivenciado, um espaço virtual só será efetivamente um espaço quando transcender seu aspecto imagético representativo e estático. As manifestações espaciais virtuais podem se dar de diversas maneiras, sempre com a finalidade de atender às atividades humanas que nela se desenvolvam. Sites, fóruns, redes sociais, são apenas alguns dos inúmeros exemplos. Dentre estas ocorrências, os jogos digitais são exemplares significativos que merecem melhor atenção.

Para Braga (2009, p.10) os jogos “concedem aos indivíduos a possibilidade de se relacionar, competir, negociar, construir visões de mundo, simbologias, referenciais e quadros de sentidos”. Os jogos digitais (videogames), enquanto produto da sociedade contemporânea informacional, por ocorrerem num plano virtual, apresentam uma influência muito grande da espacialização híbrida/imaterial dessa sociedade. Apresentam, assim, uma nova forma de experiência espacial, sendo que o uso cada vez mais frequente da perspectiva em primeira pessoa só amplia esse fenômeno de experimentação desses espaços.

Boron (2006) afirma que o crescente realismo desses ambientes é o principal responsável pela confluência entre os games e a arquitetura, ao distorcer as diferenças entre o mundo físico e o virtual. Uma comparação entre a imagem real e a imagem do jogo pode ser vista por meio da Figura 1:

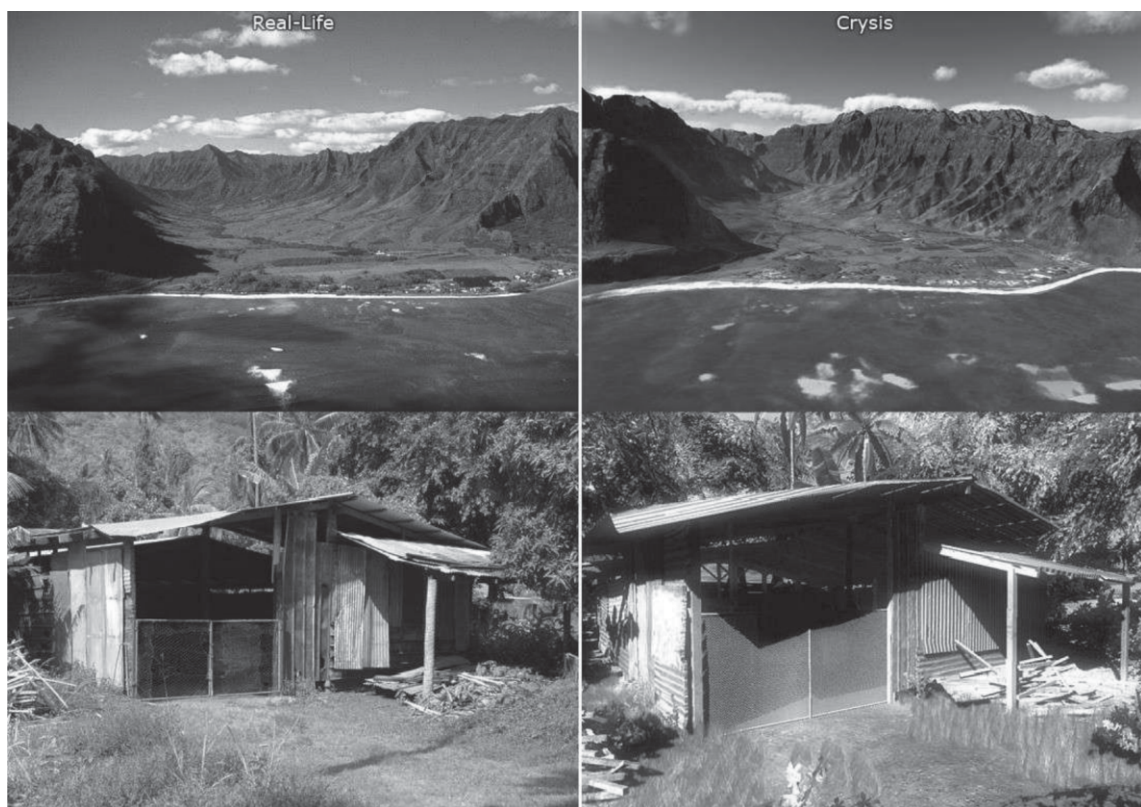


Fig. 1: Imagem promocional do jogo Crysis (2007), cujo principal atrativo é o acentuado realismo de seus gráficos. À esquerda duas imagens reais e à direita suas reconstituições virtuais no motor do jogo.
Fonte: Divulgação.

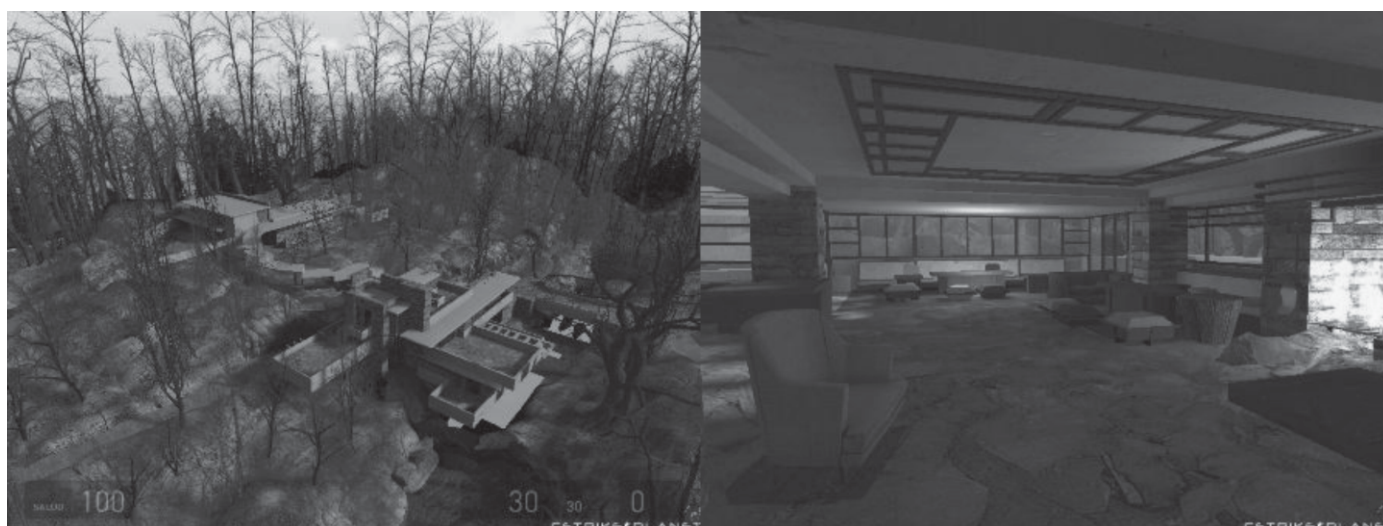
A arquitetura é, para Adams (2003), um elemento de suporte à prática das interações que constituem os jogos, desempenhando funções e dando significados a esses espaços. Por isso, o projeto de ambientes virtuais, chamado Level Design (ou game mapping), consiste em uma das etapas mais importantes do projeto de um game, pois é onde o jogo toma forma e onde são propostos os desafios, regras, limitações, informações e orientações que conduzirão o jogador ao seu objetivo. Por isso, a arquitetura, enquanto representação do espaço no plano virtual, é fundamental para a completa imersão do jogador no desafio proposto, uma vez que seus gráficos entretêm e informam o jogador (ADAMS, 2003), a exemplo da cena abaixo:



Fig. 2: Cena de um dos cenários do jogo CoD: Modern Warfare 2 (2009) recriando a cidade do Rio de Janeiro. Fonte: Divulgação

Fig. 3: Recriação da Casa da Cascata no jogo HL:2, feita por Yugo "Kasberg". Fonte: www.cstrike-planet.com, adaptado pelo autor.

Em um curso de arquitetura, podem ainda constituir um recurso de auxílio na compreensão de espaços, como a Casa da Cascata, de Frank L. Wright, que foi recriada no jogo Half-Life 2, como mostra a Figura 3:



REFERÊNCIAS:

ADAMS, E. The Construction of Ludic Space. Disponível em: <http://www.digra.org/dl/db/05150_52280> Acesso em: 11 mar. 2009.

_____. The Role of Architecture in Video games. Disponível em: <http://www.designersnotebook.com/Columns/047_The_Role_of_Architecture/047_the_role_of_architecture.htm> Acesso em 11 abr. 2010

BORON, D. Infinite regress: the blurring of an architectural game-space. Ottawa, 2006. 100p. Dissertação (Mestrado em Arquitetura). School of Architecture. Carleton University. Disponível em: <http://gamasutra.com/features/20060411/boron_01.shtml>. Acesso em: 11 abr. 2010.

BRAGA, M. O jogo das narrativas: ranhuras do mundo pelos diários virtuais e ambientes narratológicos do game The Sims. Dissertação (mestrado em Comunicação Social). Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais.

CASTELLS, M. A sociedade em rede – volume I: A era da informação: economia, sociedade e cultura. 8 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DUARTE, F. Arquitetura e tecnologias da informação: da revolução industrial à revolução digital. São Paulo: FAPESP, 1999.

_____. Espacialidades tecnológicas e vivências urbanas. Galáxia, São Paulo. v.5, n. 9, p.101-112, 10 set. 2007.

LÉVY, P. O que é o virtual? São Paulo: Editora 34, 1999.

LICHT, M. S. An architect's perspective on level design pre-production. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/features/2003_0603/licht_01.shtml> Acesso em: 11 mar. 2009.

MANHAS, M. e MANHAS, A. O uso das tecnologias da informação e comunicação no processo de ensino e aprendizagem de arquitetura e urbanismo. Ímpeto – Revista de Arquitetura e Urbanismo, Maceió. v. 2, p.18-20, 2009.

MOURA, D.; BREYER, F.; NEVES, A. Teorias da arquitetura convencional e sua aplicação para o design de ambientes em jogos digitais. Recife, 2006. 8p. Artigo. Departamento de Design, Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco.

ZEVI, B. Saber ver a arquitetura. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

Vários autores demonstram a similaridade entre a atividade do “level design” e o projeto arquitetônico. Assim como os arquitetos projetam em resposta as atividades que serão desenvolvidas nos espaços projetados, Boron (2006) diz que os “level designers” não projetam diretamente o jogo, mas sim, desenham o contexto e a estrutura que o acomoda. Ainda segundo o autor, “level designers” e arquitetos projetam espaços de possibilidade, onde o seu efetivo significado pode ou não ocorrer.

Tal aspecto de similaridade se acentua ainda mais quando se considera o design de ambientes em motores de jogos 3D, onde as ferramentas de construção desses ambientes virtuais apresentam usos e metodologias semelhantes aos processos de digitalização e simulação de projetos de arquitetura. Tal analogia reforça as considerações de Duarte (1999), segundo a qual a criação de ambientes arquitetônicos independe cada vez mais de suportes físicos. Nessa linha é possível definir que os níveis dos jogos são naturalmente caracterizados como ambientes arquitetônicos desmaterializados e parcialmente desvinculados do tempo e espaço (DUARTE, 1999), expressando uma nova espacialidade, de vivência virtual.

O level design, portanto, deve ser entendido também como um exercício de criação espacial diferenciada, mas arquitetônica por natureza. Pesando o fato de ser executado amplamente por profissionais de outras áreas, representa um possível campo de atuação, para o profissional de arquitetura. Não apenas por esse aspecto, enquanto manifestação particular de uma espacialização virtual e híbrida, os ambientes utilizados em jogos de videogame se constituem em exemplos e objetos de interesse para a compreensão espacial na sociedade contemporânea. 