 ISBN: 978-989-20-2190-4

DEMO - Jogo de Damas, uma Recriação Fundamentada no Storytelling Interactivo

Game of Checkers, a recreation based on Interactive Storytelling

Raquel B. Pinto; Nelson Zagalo

Universidade do Minho

Instituto de Ciências Sociais

raquelbpinto@hotmail.com

Resumo

O projecto Jogo de Damas, uma Recriação Fundamentada no Storytelling Interactivo, constitui uma Instalação interactiva que emergiu no contexto de criação em Tecnologia e Arte Digital. A plataforma de jogo considerou, na sua componente tangível, um cubo e quatro peças de jogo. Na sua componente digital prevalecem duas projecções associadas ao elemento sonoro. O jogo pressupõe a participação de dois sujeitos que interajam entre si e com o sistema computacional desencadeando, desta forma, um conjunto de escolhas e de acções e ou imagens correspondentes a uma sequência narrativa, previamente estabelecida (raquelbarrospinto.wordpress.com).

Palavras- chave: Narrativa Interactiva, Videojogo, Instalação Interactiva, Feminismo

Abstract

The project Game of Checkers, a recreation based on Interactive Storytelling is an interactive installation that emerged in the context of Technology and Digital Art. The platform of the game is composed by a cube and four pieces, the Checkers. It's digital component includes two projections associated with the sound element. This game requires two players who interact with each other, with the computer system triggering a set of choices, actions and images corresponding to a previously established narrative sequence (raquelbarrospinto.wordpress.com).

Keywords: Interactive Narrative, Videogame, Interactive Installation, Feminism

Introdução

O projecto Jogo de Damas (raquelbarrospinto.wordpress.com), uma Recriação Fundamentada no Storytelling Interactivo configura-se numa Instalação interactiva onde é explorada a vertente do Storytelling enquanto dimensão de organização de acontecimentos no decorrer do jogo apresentado. Este foi desenhado com base no tradicional jogo de Damas: dois jogadores, damas e um tabuleiro, no entanto, a sua natureza foram desde logo alterados quer pela presença de elementos visuais que surgem desenhados, a cada, momento de jogo quer pela presença do elemento sonoro cujo papel principal é o de gerar tensão. O jogo apresentado, vê sobreposto um tema, o do feminismo. Que é primeiramente explorado

 ISBN: 978-989-20-2190-4

enquanto narrativa cujas personagens se vão inspirar em mulheres que marcaram de forma significativa, o panorama da sua época, no contexto português. Mas serão as questões humanas passíveis de uma apresentação sobre a forma de um jogo? Neste espaço de fusão procurou-se investigar a questão do âmago da narrativa, inserida na configuração de um jogo que goza de uma essência de estratégia. Igualmente, espera-se que os jogadores gozem de empatia pela personagem que colocam em jogo.

Decorrido no território da Arte Digital este objecto funde na semântica da designação conceitos de esferas distintas. A uma preocupação sobre questões feministas, que na sua essência reportam para a questão do respeito da condição humana, em particular o respeito dos direitos humanos, acrescenta-se a possibilidade de criação de um objecto que contempla, na sua apresentação, uma plasticidade própria da cultura das Artes Plásticas em fusão com características próprias da cultura Digital. O início do processo partiu da criação de uma narrativa que contempla o enquadramento de personagens, em cenários fictícios, onde decorrerá a acção do jogo. O jogo que proporciona uma experiência, colectiva, vive num espaço que alberga o mundo físico e o mundo virtual. O ambiente tangível permite aos participantes a realização das suas acções que, na Instalação, se traduzem numa sequência de movimentos, correspondentes ao movimento das peças no tabuleiro de jogo em sintonia com o ambiente virtual que proporciona a criação imagética relativa a cada uma das acções. Esta componente de construção de cenários é estendida à componente sonora.

Implementação

A interface de jogo apresenta-se na configuração de um cubo com dimensões iguais a 100 cm, em cada um dos seus lados. Este elemento visa captar a atenção do observador a partir da exploração espacial e ambiciona despertar nos espectadores sensações primárias. O sistema computacional é constituído por três unidades computacionais que assumem funcionalidades distintas: “Visão por computador” relativa à aquisição da posição das damas no tabuleiro; “Visualização: Palco da narrativa – PN” apresenta um conjunto de imagens referentes aos momentos correspondentes, do lado do jogo das damas brancas, à sequência narrativa associada a cada personagem. Às damas rosa correspondem um conjunto de efeitos visuais distintos, mediante a peça e, ainda, um registo sonoro, comum a todas elas. Ambos os efeitos sofrem gradação à medida que as damas avançam no tabuleiro; “Visualização: Estádios da narrativa - EN” representa sobre o desenho do tabuleiro de jogo, os diferentes momentos, que marcam a evolução de cada uma das damas.