

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL

MARIA CAROLINA DARMANCEF LEON

**TOCA DO COELHO: CRIATIVIDADE ARTÍSTICA IMPACTADA PELAS
TECNOLOGIAS DIGITAIS**

CAMPO GRANDE/MS

2023

MARIA CAROLINA DARMANCEF LEON

**TOCA DO COELHO: CRIATIVIDADE ARTÍSTICA IMPACTADA PELAS
TECNOLOGIAS DIGITAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais – Bacharelado da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, como exigência final para a obtenção do grau de Bacharel, sob orientação do Prof. Joaquim Sérgio Borgato.

CAMPO GRANDE/MS

2023

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha família. Não dá pra condensar a gama toda dos meus parentes em apenas "família" no que quero agradecer:

Aos meus pais, o apoio de vocês antes e durante o percurso dessa graduação foi imprescindível, passamos por muito durante esses últimos anos e espero que isso continue nos fortalecendo;

Aos meus tios e primos, o carinho que tenho por vocês me transborda palavra. O apoio de vocês é igualmente valioso;

Ao meu avô José Darmanceff, que em um dos nossos encontros mais recentes, demonstrou a felicidade em estar com tanta saúde em sua idade e de poder ver todos seus netos se formarem no ensino superior. Que venham muitos outros anos e momentos de alegria como este.

Aos familiares que partiram, especificamente meus avós paternos Gueisa e Modestino Leon e meus tios-avós Elza e Bayard Rabello. Gueisa e Modestino sempre prezaram a educação na vida de seus filhos e de seus netos, fazendo o possível e impossível; Elza, Bayard e eu nos encontramos uma única vez, e ainda assim transformaram minha vida nos dias em que estivemos reunidos. Q.E.P.D..

Às amizades e companhias que fiz ao longo do curso, todos muitos queridos e muito amados; especialmente quero agradecer a Karina, Laura, Lucas e Maryn. Que venham muitos eventos no futuro, e que este seja próspero.

Ao meu orientador, o professor Joaquim Sérgio Borgato; obrigada pelo apoio, paciência e ensinamentos ao longo deste percurso.

Aos professores do curso de Artes Visuais, por todo o conhecimento compartilhado estes anos.

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Artes Visuais/Bacharelado pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS) adentra o contexto histórico e contemporâneo dos meios tecnológicos, e como os mesmos passam a se atrelar a processos artísticos e criativos. A metodologia empregada é de abordagem qualitativa utilizando referenciais bibliográficos. A onda tecnológica amplia a forma de produção, as noções cognitivas humanas de seu entorno combinando vida natural e artificial o que possibilita aos artistas visuais ampliar sua expressividade artística neste novo meio de comunicação digital/virtual imersivo.

Palavras-chave: Pós-Internet, pós-humano, multimídia, videogame.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1: Cena de <i>Videodrome: A Síndrome do Vídeo</i>	18
Figura 2: Captura de tela de uma versão de Garry's Mod, demonstrando um de seus menus.	23
Figura 3: Um compilado de algumas referências de personagens de títulos lançados comercialmente. Coluna superior: Alice (<i>American McGee's Alice</i> , 2001), Hircine (<i>The Elder Scrolls III: Morrowind</i> , 2002); Coluna inferior: Iron Maiden (<i>Quake 2</i> , 1997), Maria (<i>Silent Hill 2</i> , 2001).	25
Figura 4: <i>Tanned man with white background</i>	26
Figura 5: <i>Episodes About Not Knowing How It Will Be</i>	27
Figura 6: Desenho de referência elaborado no software Clip Paint Studio.	27
Figura 7: Avatar em processo de modelagem dentro do Blender.	28
Figura 8: Malha finalizada dentro do Blender.	28
Figura 9: Textura obtida através de ajustes dentro do Blender.	29
Figura 10: Textura obtida através do Adobe Photoshop.	29
Figura 11: Primeira versão do esqueleto.	30
Figura 12: Esqueleto otimizado	30
Figura 13: O avatar exportado para dentro do Garry's Mod.	31
Figura 14: Esboços das miniaturas	32
Figura 15: Compilado de esboços	32
Figura 16: Desenho em processo	33
Figura 17: Desenho em processo.....	33
Figura 18: Toca do Coelho 1.	34
Figura 19: Toca do Coelho 2.	34
Figura 20: Parátipo.	35

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
1. BREVE PANORAMA SOBRE O DESENVOLVIMENTO DAS TECNOLOGIAS E SEU ENCONTRO COM AS ARTES.	7
2. ARTE CONTEMPORÂNEA: DINAMISMO DAS REDES TELEMÁTICAS.	15
3. VIDEOGAME E ARTE TECNOLÓGICA: <i>TOCA DO COELHO</i> E ADENTRO...	22
CONSIDERAÇÕES FINAIS.	36
REFERÊNCIAS	37

Introdução

A pesquisa realizada para o trabalho em questão objetiva a investigação dos meios tecnológicos e seus recursos como forma de ampliação da expressão artística, traçando os primórdios da então denominada "new media" ao longo do século XX, até sua participação na vida humana ao longo do século XXI; assim que o compasso de seu desenvolvimento se torna cada vez mais abreviado e comportando uma posição praticamente onipotente em quaisquer tipo de atividade.

O diálogo entre a produção artística e as tecnologias informáticas têm se tornado cada vez mais íntimas. Caracterizado por uma convergência dos meios de comunicação, das modalidades, e da própria dimensão a qual as atividades em rede tomou, se situar diante do espaço e das práticas é pertinente ao cenário contemporâneo e à própria maneira em que temos uma relação de consumo e produção com a informática, explorando o conhecimento adquirido ao longo do curso.

CAPÍTULO 1. BREVE PANORAMA SOBRE O DESENVOLVIMENTO DAS TECNOLOGIAS E SEU ENCONTRO COM AS ARTES.

A Revolução Industrial e suas consequências vão além de um marco de ampliação da força e capacidade de trabalho humano através da máquina, assim que ela também marca um período de mudanças constantes e intensas, representando um impacto crescentemente mais específico e individual, conforme as máquinas e tecnologias se desenvolvem ao longo dos anos e são moldadas conforme surgem demandas correspondentes ao seu contexto.

É imperativo relevar que essa nova forma de produção em massa também atinge as Artes, de maneira que o trabalho artesanal se encontra desvalorizado assim que as inovações tecnológicas emergentes evocam profundas discussões às poéticas e formas de criação.

Os questionamentos levantados durante esse período possuem suma relevância no que se molda ao longo do século XX, e do que pode ser denominado por Anti-Arte – caracterizado pela rejeição das convenções tradicionais do meio artístico. A destituição dessas normas é caracterizada, primariamente, pelo surgimento de modalidades e equipamentos capazes de uma captura única da vida, mais próxima da realidade – a Fotografia –, porém atrofiada do que Benjamin (1955) define por “aura”, a autenticidade e unicidade da obra de arte. Assim que artifícios como a fotografia e o cinema propiciam uma reprodução técnica de imagens em um grau já acelerado, apesar de afastar a obra de arte de uma função “pura”, esses também possibilitariam a emancipação da mesma de uma existência parasitária.

Benjamin (1955) também observa que a unicidade da obra de arte está intrinsecamente ligada à sua inserção no contexto da tradição. No entanto, com a reprodutibilidade técnica, a obra de arte se emancipa desse contexto, destacando-se do ritual e adquirindo uma nova função. Ele descreve essa transformação como uma “teologia negativa da arte”, em que a arte pura rejeita não apenas qualquer função social, mas também qualquer determinação objetiva.

A unicidade da obra de arte é idêntica à sua inserção no contexto da tradição. Sem dúvida, essa tradição é algo muito vivo, de extraordinariamente variável. (...) [Com o advento da fotografia] resultou uma teologia negativa da arte, sob a forma de uma arte *pura*, que não rejeita apenas toda função social, mas também qualquer determinação

objetiva (...) *com a reprodutibilidade técnica, a obra de arte se emancipa, pela primeira vez na história, de sua existência parasitária, destacando-se do ritual.* (...) Mas, no momento em que o critério da autenticidade deixa de aplicar-se à produção artística, toda a função social da arte se transforma. (BENJAMIN, 1955, p. 171)

Desdobramentos que emergem a partir dessa e outras formas de destituição das convenções tradicionais sobre arte, que uma gama de modalidades novas e propostas estéticas emergem destas, ao redor de um hibridismo com estas e outras tecnologias que emergem ao longo do século XX.

Quanto ao que se refere a hibridismos, Santaella (2003) os define como linguagens e meios misturados que compõem uma sintaxe integrada; e que enquanto existem meios de arte naturalmente híbridos, o processo ao longo do período mencionado é acentuado. A autora o define por três campos significativos: hibridismos entre imagens, hibridismos entre paisagens (ou instalações), e por último, hibridismos presididos pelas tecnologias e pela informática.

Paul (2016), pesquisadora e professora na School of Media Studies na The New School de Nova Iorque, descreve o interesse artístico pelas tecnologias e mídias digitais datando a muito antes dos anos 1980 e 1990, quando dispositivos não só passam a fazer parte do mercado e do ambiente doméstico comum; porém também são mais potentes, e portanto capazes de implementações complexas e imediatas em razão do cálculo em tempo real. Os desenvolvimentos tecnológicos e teóricos que surgem a partir de 1945 são fundamentais para a evolução da mídia digital. Por meados da mesma época, Norbert Wiener, idealizador do termo “cibernética” e das relações homem-máquina, conceitua três princípios vitais de qualquer organismo ou sistema: comunicação, controle e feedback (retorno).

Os anos 1950 e 1960 testemunham uma onda de arte tecnológica, porém é uma relação ainda encarada por conceitual em razão da então inacessibilidade a tais sistemas, porém marcadas por uma onda de rompimento com o mass-midiático, visando a participação do espectador; e a desconstrução do processo criativo (Plaza, 1990).

Observamos ao longo do século XX e durante momentos do modernismo que, apesar do rompimento com a arte tradicional, modalidades pré-existent absorvem a fotografia e o vídeo, e outras emergem rente aos mesmos sem perder sua autonomia. Além de ocuparem suas próprias funcionalidades dentro da arte, a

câmera e a filmagem também passam a ser encarados como instrumentos de registro e arquivamento. Com o tempo, estes se tornam mais pessoais no sentido que elas deixam de ocupar uma ocasião específica como eventos históricos, ou uma tela de cinema.

O apogeu dos instrumentos eletrônicos, os aparelhos inteligentes (*smart*), compactam a possibilidade de produção e consumo de mídia sob altos graus de personalização e intuitividade, constituindo novas formas de se pensar e ver o mundo, assim que estamos tratando não apenas de progresso tecnológico, mas também de novas percepções em torno de cultura e política.

Segundo Santaella (1997), a máquina “específica” é caracterizada pela ampliação de uma capacidade do corpo humano, o que reflete na máquina em se organizar em três níveis: a máquina muscular, compreendida pela mecanização da locomoção e força física humana, que pode ser reconhecida através de eletrodomésticos e automóveis.

Em seguida, se observa a máquina sensória, cuja função está intimamente ligada aos sentidos humanos, como o da visão e da audição, e assim que dotada dessa noção não apenas sensível, porém cognitiva; a industrialização do olhar através de aparelhos tais como uma câmera fotográfica ou um gravador de som, permitem a replicação de signos e fragmentos temporais *ad infinitum*.

Por fim, temos a máquina cerebral, onde a autora utiliza a metáfora onde o cérebro é um computador, e vice-versa. O computador concentra uma ampla gama de modalidades de produção, distribuição, consumo e comunicação, sendo ele mesmo resultado da convergência de diversos processos comunicativos. O caráter funcional e a disseminação que ele mesmo viabiliza, permite um resultado único em quesito de impacto tecnológico e cultural na história das mídias tecnológicas (Santaella, 2003).

No entanto, o acúmulo e eventual hibridização de comunicação e cultura é observado como um denominador comum e recorrente dentro de um caráter histórico. A absorção e hibridização da comunicação oral, da escrita, da imprensa, dos meios de comunicação de massa, e de comunicação midiática, não levam ao desaparecimento de um ou outro (Santaella, 2005), sendo capazes de elevar um ou outro quando integrados. Essa mistura, com o surgimento da era digital, mostra-se como um fenômeno cultural relevante que vai além do computador.

Outros meios eletrônicos também se tornaram objetos de fascinação e experimentação artística, como o rádio, o cinema e a televisão. Suas provocações despertam e aprofundam as relações culturais no público, tornando as artes mais populares e permeáveis em termos de produção e consumo.

Conforme as tecnologias se tornam mais acessíveis, individuais, compactas, e essencialmente onipresentes em múltiplos níveis de relações sociais, elas instrumentam a redefinição de comportamentos pessoais e interpessoais, assim como nossas percepções sobre as formas de produção e consumo de arte.

No entanto, tais equipamentos também podem ser encarados como produtos de “máquinas habilitadas para produzir e reproduzir linguagens que funcionam como meios de comunicação” (Santaella, 2005), constituindo uma mistura de fatores que, ainda segundo a autora, instauram o apogeu da comunicação massiva – fator que também é um item de fascinação artística frente a sua habilidade de combinação sensório-perceptiva, e um caráter profundamente experimental

Tomando como exemplo o computador pessoal como uma máquina cerebral – ou ainda, máquina sensível – e sendo portanto capaz de “ampliar”, “impulsionar” nossas capacidades sensório-cognitivas para além de nossas capacidades humanas comuns, tal como a memória; frente a esse caráter de fusão de mídias que se torna por viável por meio da máquina.

Ampliando a capacidade dos sentidos humanos, os aparelhos ou máquinas sensórias registram, copiam o mundo visível e audível, sendo basicamente produtores e, sobretudo, reprodutores de signos. Não há qualquer canto ou rincão do mundo que não esteja hiperpovoado de signos. (...) Os signos cresceram de maneira tão desmedida que precisam de hipercérebros para processá-los. Amplificando o poder de processamento cerebral, os computadores parecem estar hoje desempenhando esse papel de hipercérebros manipuladores da avalanche de signos que são produzidos pelos aparelhos. (SANTAELLA, 1997, p.42).

A articulação de sistemas eletrônicos no âmbito das artes, no entanto, passa a ser desenvolvida por volta dos anos 1980. Isso em razão de dispositivos mais potentes e dinâmicos – e, portanto, dotados de cálculo em tempo real, ou feedback imediato – começarem a ocuparem o espaço pessoal, se tornando mais e mais disponíveis a uma gama de usuários (Bureaud, 2004).

A questão dos dispositivos, e em soma, a Internet, contribuem a emergência de um momento de que a produção atrelada a ela recebe uma terminologia, o

Pós-Internet. O termo engloba a centralidade da rede, e a relação dos sistemas e sua centralidade na vida cotidiana a uma maneira que pode ser descrita por simbiótica.

Conforme Plaza (1990) descreve, a emergência de sistemas tecnológicos nas artes levou a uma mudança das funções instauradoras do artista para as funções da sensibilidade receptora, resultando em uma confusão conceitual caracterizada pela mistura e hibridização de gêneros, poéticas e atitudes artísticas.

O Pós-Internet é caracterizado pela consciência das redes e como elas são absorvidas em um âmbito identitário e político de nossas vidas. Apesar de repetitivo, as redes possuem um aspecto fundamental, à vida humana contemporânea. Isso não necessariamente reflete o seu início, onde ainda se enxerga a máquina e as redes como uma ferramenta tão quanto uma forma simbiótica de vivência. Como definido por Archey e Peckham (2014), a categoria do Pós-Internet descreve uma arte criada dentro da consciência das redes em que ela existe, desde a concepção e produção até a disseminação e recepção. Isso abrange as mudanças na era da onipresença da internet, desde a dispersão de informações até a documentação de obras de arte e a linguagem humana. A arte Pós-Internet é uma maneira de pensar dentro da rede, não "após" a internet.

Ainda em mesma postulação, os autores reconhecem como o termo é simultaneamente complexo e insuficiente, assim que a Internet tem essa qualidade de rápidos ciclos em suas dinâmicas. O espaço virtual tornou-se imensamente potente de certa forma que, através dele, movimentamos nossas necessidades mais básicas em torno dela. De certa forma, é um mundo orgânico e cibernético.

A questão contemporânea levanta a emergência da Web3, sucessora da Web 1.0 e Web 2.0. A primeira encarnação pode ser enxergada como uma fase exploratória da Internet, e a teorização de suas formas e possibilidades infinitas. A experiência ainda é relativamente personalizada, o usuário é quem constrói sua própria experiência e relação com o espaço. Em seguida, a Web 2.0 é marcada pela dispersão e consolidação das redes sociais, acompanhada de que agora a "máquina", ou algoritmo, também comporta um papel no conteúdo consumido. A forma mais recente é a Web3, cuja expectativa é a promoção de uma socialização centralizada em torno de ambientes virtuais, como o metaverso, e tecnologias baseadas em blockchain, como criptomoedas e NFTs (Kshetri, 2022).

A Web3 ainda encontra-se em sua infância, com questionamentos éticos, sociais e geopolíticos levantados nos últimos anos. Ela, no entanto, nos serve como um apoio ao situar-nos à maneira que a própria web e pessoas estão atreladas. Sendo um aspecto tão crítico ao dia a dia, a demarcação entre meios digitais e análogos se colapsou, assim, estamos integralmente online (Waugh, 2017). Estes termos estão levantados aqui para uma contextualização de uma “linha de tempo” para a internet, ao invés de um levantamento das atividades em questão, servindo mais para marcar o quão ampla a atividade em rede se tornou, e o interesse que há em mantê-la presente em múltiplos âmbitos, o de arte incluso – produção, circulação e mercado, exemplo deste sendo as NFTs, ou “tokens não-fungíveis” em sua tradução; a aquisição de itens de arte únicos e exclusivos a um indivíduo, adquiridos através da blockchain; ela sendo uma alternativa de democratização de arte além de círculos como galerias e feiras de arte, e por sua vez, é também dotada de suas próprias problemáticas, próximas dos questionamentos anteriormente mencionados sobre a Web3.

Apesar de uma inferida conotação “ruim” sobre estar “sempre online”, a noção de seu contrário é uma invenção recente. A tendência de dicotomizar o ciberespaço e o mundo análogo é um dimensionamento mal esquematizado, e enquanto o digital e o físico não são os mesmos, ele falha em capturar a maneira que estes são miópicos.

Nossa realidade vivida é uma interpenetração do online e do offline, vivemos em uma realidade aumentada – redes sociais, por exemplo, *dependem* do offline. “É a fetichização de objetos do offline e do desconexo [da rede] que não são reais” (Jurgenson, 2012), trazendo como exemplo o retorno de objetos do análogo, tais como discos em vinil e câmeras análogas como formas do que o autor apelida serem parte de “Decay Porn” (livremente traduzida como “Pornô do Declínio”).

A relação orgânico X máquina nos leva à emergência e convergência da expressão “pós-humano”. Santaella (2003) traz uma cronologia da questão através da analogia do ciborgue e o gênero *cyberpunk* em suas respectivas abordagens da divisão entre o orgânico e maquinico (p. 190); a virtualização do “pós-humano” nos traz a imaginarização de um corpo composto de ambas matéria humana e circuitos de informação, porém também descrevendo uma passagem de profundas transformações sobre o que constituiria o ser humano, representando algo que não

apenas é "pós", porém transhumano, mais que humano. A convergência de tecnologias cada vez mais entrelaçadas com a vida humana -- realidade virtual, comunicação global, redes neurais, algoritmos genéticos, manipulação genética e vida artificial.

Rente a Vida Artificial, Santaella (2003) descreve o potencial de combinação entre estes itens previamente mencionados, levando ao que levaria a uma distinção mínima entre a vida natural e artificial, e o conjunto que se converge dentro dela faria parte do desenvolvimento do que definimos por "pós-humano". A autora comenta que "São muitas as possibilidades de descorporificação, recorporificação e novas expansões não carnis da mente.", trazendo também as possibilidades de "pós-humano" dentro e fora da máquina, exemplos incluindo o *bodybuilding*, *body modification* (tatuagens, piercings e afins), e construções artificiais dentro dos sistemas tecnológicos, não necessariamente visíveis ao olho nu. É mantida a sua existência no espaço físico, porém essas mutações o transportam o aparato sensorial e perceptivo para uma jornada imersiva do corpo carnal (p. 313).

A autora comenta que são diferentes classes do corpo que trazem questões de subjetividade e interrogações, porém nos conduzindo à uma hipótese heterotrópica de duas direções: as contribuições que a semiótica pode nos trazer contra visões disfóricas e catastrofistas; e também um antídoto, através da psicanálise, contra visões eufóricas e salvacionistas (p. 207). A hibridização do corpo do orgânico sintético nota uma revolução profunda a que iremos apenas percebê-la diante dos efeitos que elas provocam.

A progressão das artes durante o século XX nos demonstram o desconhecimento de progressões lineares entre os meios utilizados, ela, ainda segundo a autora:

(Em referência à mudanças dentro do espectro das artes, empregantes de novos estilos, formas e práticas de hibridismos de produção de Arte, paradigmas que emergem diante da revolução da fotografia) parece comprovar a tendência à sobreposição de paradigmas como constitutiva das artes, tendência, de resto, que não parece dar mostras de qualquer mudança imediata de rota [...] (A) teoria do não-objeto antecipou a tendência para a imaterialidade do objeto artístico manifesta tanto na arte conceitual quanto nas artes eletrônicas atuais feitas de luzes que desvanecem no tempo e de fluxos e refluxos instáveis de energia e informação. (SANTAELLA, 2003. p. 320-324).

A geração Pós-Internet, sendo tão próxima dos espaços digitais, os torna, em certo âmbito, pós-humanos. Waugh (2017) argumenta a “humanidade” disso, é uma relação que permite que artistas, e pessoas em geral, possam “abraçar o digital e todas suas contradições; é como uma nova língua a se expressar”, onde identidades novas e mutáveis podem ser exploradas, e novas sensações e dimensões criadas. A dicotomia faz parte da solução dessa contradição.

CAPÍTULO 2. ARTE CONTEMPORÂNEA: DINAMISMO DAS REDES TELEMÁTICAS.

Após considerarmos as possibilidades de integração entre o sistema e o usuário no contexto da produção artística, bem como as trocas inerentes a essa interação, é crucial destacar que a interatividade, apesar de suas vastas potencialidades, é essencialmente "reativa". Isso significa que, apesar da ampla gama de exploração oferecida, a execução da interatividade ainda se baseia em um conjunto predefinido de opções. No entanto, esse aspecto não pode ser desconsiderado na discussão do ciclo produtor-consumidor e das trocas que ocorrem dentro desse meio.

Conforme Machado (1997) argumenta, em detrimento da hibridização e "absorção" dos meios entre si, tecnologias "interativas" favorecem a fruição de uma arte da combinatória; onde a obra assume uma forma diferente conforme sua leitura é feita, assumindo um campo de possíveis disponibilizadas pelo autor, e possibilidades são articuladas pelo público e no potencial inscrito na obra – ou seja, o leitor também é autor. "Os atos de leitura e recepção, pelo fato de pressuporem interpretações diferenciadas, sempre foram também atos de criação e expressões de uma certa liberdade" (MACHADO, 1997. p. 145). Há uma possibilidade de leitura tão ampla, que o texto não é "apenas" um texto, onde aspectos das percepções do autor e do leitor podem sobrepor um ao outro.

Eco (1962) elabora que o movimento proporcionado pela abertura da obra leva à compreensão da infinitude da obra, assim que ela é composta por infinitos aspectos e, portanto, possui infinitos pontos de vista que se encontram e estão em comunicação uns com os outros, esclarecendo a obra de certa maneira, oferecendo uma determinada situação em que o leitor se encontra (vivência, cultura, tendências, etc.).

Pode-se afirmar, portanto, que todas as interpretações são definitivas, no sentido de cada uma delas é para o intérprete, a própria obra, e provisórias no sentido de que cada intérprete sabe da necessidade de aprofundar continuamente a própria interpretação. Enquanto definitivas, as interpretações são paralelas, de modo que uma exclui as outras, sem, contudo, negá-las. (ECO, 1962. p. 94-95)

A passagem do tempo transparece a forma que as funções que a informática comporta dentro de ocupações sociais, culturais, e cognitivas, estando tão próximas do ritmo da vida humana a formar uma simbiose entre os dois. Diante

disso, a interface dos dispositivos passa a comportar uma apresentação mais flexível e mais disponível para a participação de todo indivíduo, incentivando criatividade (Brown, 1990).

O suporte digital favorece a associação de mídia multimodal de forma precisa e intuitiva, de maneira que a navegação de texto e sua edição, segundo Lévy (1999), assemelha-se às facetas de um caleidoscópio, onde as facetas podem ser exploradas e desdobradas à vontade, condensadas em volumes cada vez menores, inseridas em correntes de velocidade e navegação massiva.

Isso identifica, ainda de acordo com o autor, um fluxo de atividade multiforme contemplado por essas novas tecnologias, que, cristalizadas através de tais dispositivos, retorna para o indivíduo exterior sob uma “máscara estrangeira, inumana, da técnica” (LÉVY, 1999. p. 28), característica da inteligência coletiva.

O ciberespaço, como um espaço de comunicação, atravessa um número de mudanças nos planos econômico, político, cultural e humano, cabendo a ele uma ampla possibilidade de experimentação e mudanças motivadas dentro da concepção da inteligência coletiva. Conforme esta se desenvolve, ela também passa a se apresentar como “motor” da cibercultura, condicionando o desenvolvimento do ciberespaço.

O mesmo, no entanto, não é aplicável em seu verso, assim que o crescimento do ciberespaço apenas fornece um ambiente propício para esta inteligência coletiva, assim como novas formas em que estes e os indivíduos envolvidos se relacionam com as redes digitais, desde um elo codependente, à uma relação de exploração, ou mesmo de “bobagem coletiva” (Lévy, 1999).

A catalisação das mídias propicia espaço para a florescência da hipermídia, caracterizada pela combinação das mídias, trazendo uma ampla sobreposição de textos, visuais e sonoridade, estimulando uma abertura e exploração da obra, decodificando-a.

Similarmente, a questão de identidade dentro do ciberespaço é derivada de uma reconceptualização do termo; Hall (1996) trajeta como os desenvolvimentos da globalização deturbam as já “estabelecidas” noções de caráter de várias populações e culturas como consequência do mundo moderno, “pós-colonial”. Apesar das definições derivadas das semânticas discursivas e psicoanalíticas, tais como discutidas pelo autor, ela é construída a partir de similaridades contidas em um

grupo, estabelecendo uma "unicidade"; porém, como discutido pelo autor, Identidade é uma noção condicional, e diante de tempos pós-modernos, ela não se entende propriamente unificada, crescentemente mais e mais fraturadas.

Identities são sobre as questões de utilizar os recursos da história, linguagem e cultura no processo de se tornar ao de ser: não "quem somos" ou "de onde viemos", e sim quem mais podemos ser, como já nos representamos e como isso vêm a nos representar. (HALL, 1996. p. 4)

Apesar de terem uma constituição dentro da tradição, a questão de identidade há mais com a utilização de recursos históricos, linguísticos e culturais dentro do processo de 'se tornar' ao de 'ser', sendo um processo de resultados subjetivos, uma qualidade orgânica.

Contudo, eu acredito que essa descentralização (sobre identidade) requer - assim que a evolução do trabalho de Foucault claramente demonstra -, não demonstra um abandono ou abolição do 'objeto', e sim uma reconceitualização -- pensar em sua nova, descentralizada ou desconexa posição dentro do paradigma. Parece ser em uma tentativa de rearticular o relacionamento entre assuntos e práticas discursivas em que a questão de identidade recorre -- ou ainda, se este prefere demarcar o processo de subjetificação de práticas discursivas e suas políticas [...] todas das quais a subjetificação implica, a questão de identificação. (HALL, 1996. p. 2)

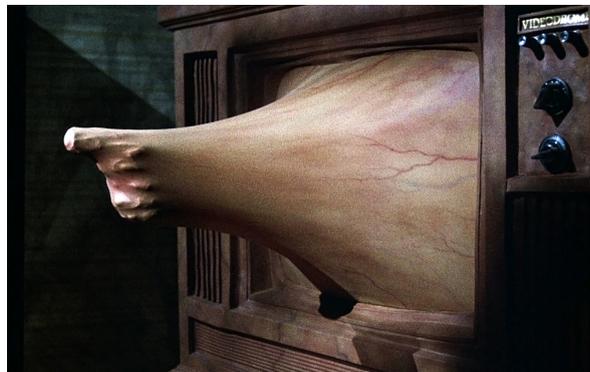
O constante processo de desconstrução e reconceitualização, dentro do digital, é uma questão frequentemente presente e em constante desenvolvimento, que podemos ver refletindo nas relações e articulações dentro e fora da rede, sendo uma geração que parte dela ou não. É algo que, conseqüentemente, as fazem "pós-humana", tal como discutido anteriormente pelas descrições de Santaella; os relacionamentos, a partir da rede, garantem uma possibilidade de identidades novas e mutáveis a serem exploradas, onde, discutido por Waugh (2017), possibilita uma conjuntura que equilibra as contradições do digital, "como uma nova língua com que se expressar [...] limitando e controlando as formas de se pensar, porém também dando acesso a novas dimensões e novos sentimentos".

Uma exemplificação é a relação com avatares, representações visuais de um 'ser' dentro do digital. Há múltiplas formas em que um avatar possa estar encarnado, desde um mundo virtual on-line dedicado a avatares (ex. Second Life, IMVU, VRChat), como uma apresentação única do indivíduo em rede (ex. Vtubers, um gênero de entretenimento recente coordenado por um "personagem"

apresentando uma gama de conteúdos variados). As encarnações variam desde representações fidedignas com formas humanas, porém se estendem a interpretações desse mesmo 'ser' que ampliam a possibilidade de performances do usuário; e enquanto não exatamente "estáveis" em sua natureza, muito da questão em que aborda se trata de uma natureza fluida e experimental, porém, paradoxalmente, é única ao indivíduo, infundada a este (Waugh, 2017), refletindo a evolução constante da identidade e da interação digital em um plano complexo e dinâmico.

"*Videodrome: A Síndrome do Vídeo*", de David Cronenberg, lançado originalmente em 1983, nos serve como uma reflexão do assunto. Em suma, a narrativa é entorno do protagonista Max Renn (James Woods), diretor de uma rede de TV a cabo, que fica fascinado com a transmissão de um programa ultraviolento denominado "Videodrome" e como sua fascinação com o programa começa a refletir em seu próprio corpo; em certo ponto do filme, nos é revelado que o sinal de transmissão do programa é ativamente maligno, provocando a aparição de tumores físicos em sua audiência, além de alucinações de natureza similar ao conteúdo do programa.

Figura 1: Cena de *Videodrome: A Síndrome do Vídeo*.



Fonte: Página do Instituto Moreira Salles (IMS)¹.

Ao final do filme, para que a transmissão de Videodrome seja encerrada, Max deve "ascender ao próximo nível", o Videodrome mostra uma imagem de Max atirando contra si no set, que em seguida explode; em seguida Max replica a cena em seu esconderijo, proclamando "Vida longa à nova carne!".

¹ Disponível em: <<https://ims.com.br/filme/videodrome-a-sindrome-do-video/>>;

O body-horror, ou terror do corpo em tradução livre, é uma constante na filmografia de Cronenberg, e no filme em questão ela toma uma forma de síntese de tecnológico e carnal; e de certa forma, pelo menos da maneira em que o digital foi discutido até o momento deste texto, a tecnologia é paradoxalmente humana. Mesmo que Videodrome seja, dentro de seu contexto original, um canal televisivo, o monólogo do personagem Brian O'Blivion (Jack Creeley), líder da Cathode Ray Mission, nos serve como suporte reflexivo sobre tecnologias em geral, e como estamos mergulhadas com elas, ao dizer que “A tela da televisão é a retina da mente. [...] a televisão é a realidade e a realidade é menos do que a televisão”.

É através dessa convergência de linguagens e hibridismos culturais, concretizados através da informática e pela internet, que é possível uma explosão das redes e de informação. A descentralização de identidade mundializa a experiência, e com toda a informação podendo fluir, ser consumida e armazenada com tal capacidade, comporta uma modificação na forma em que o ser humano se comunica, pensa, e trabalha. “O ciberespaço é um fenômeno remarcavelmente complexo, que não pode ser categorizado a partir do ponto de vista de qualquer mídia prévia. Nele, a comunicação é interativa, (...) ela é convergente, global.” (SANTAELLA, 2005. p. 72).

Contudo, é através dessa mesma explosão provocada pelo ciberespaço que também se propicia um espaço para uma concentração de forças capitalistas, virtualizando a orientação de um espaço comercialmente orientado, trazendo consigo suas próprias tendências e paradigmas que o mesmo proporciona; em certo grau, “regulando” o espaço.

(...) pode-se esperar que, sob o semblante de um espaço aberto, livre e infinitamente navegável, as redes também estarão sendo crescentemente reguladas pelos mecanismos reinantes do mercado capitalista. (...) o ciberespaço e suas experiências virtuais vêm sendo produzidos pelo capitalismo contemporâneo e estão necessariamente impregnados das formas culturais e paradigmas que são próprias do capitalismo global. (SANTAELLA, 2005, p. 73-75)

Resgatando um conceito anteriormente mencionado, a de “ramificação” da web e suas dinâmicas em uma “linha do tempo” através da Web 1.0, Web 2.0, e Web3, a presença de entidades como a Google, Apple, Microsoft, Meta, etc. marca um “condensamento” dos espaços em que frequentamos online, propensamente

sendo propriedade destes mencionados – Google Mail, Youtube, Facebook, Instagram, enfim. Apesar de observarmos uma complexidade no ciberespaço, também se observa a homogeneização dos mesmos e, portanto, propenso à “regulamentação” destes. Por parte, isso é necessário, porém pode ser insidioso, assim que frente à questão do algoritmo, a decisão do que o usuário consome não é propriamente sua; o sistema favorece certas formas de conteúdo, e a reter a atenção do usuário é fundamental para que essas plataformas permaneçam rentáveis.

Porém, uma gama da circulação e comunicação dentro do ciberespaço persiste em ser, pela maior parte, espontâneo. O ciberespaço ainda é solo fértil, propício para atividades independentes e/ou marginalizadas que podem ser potencializadas dentro das capacidades das redes.

Repetindo, ainda que não possamos fixá-lo em nenhuma coordenada espaço-temporal, o virtual é real. (...) No centro das redes digitais, a informação certamente se encontra *fisicamente situada* em algum lugar, em determinado suporte, mas ela também está *virtualmente presente em cada ponto da rede onde seja pedida*. (LÉVY, 1999. p. 47)

No entanto, a convergência, a mescla e hibridismo que são evocadas em meio da emergência de tais plataformas postulam uma mudança nas condições de produção e consumo, assim como também um questionamento sobre o emprego dos meios digitais.

A arte depois da internet lida não apenas com a natureza de seu objeto, mas também a natureza de sua recepção e de sua presença. De acordo com Vierkant (2010), a natureza da mídia em massa divide a atenção entre qualquer um que a deseja. Porém há um perpétuo iconoclasmo sobre a produção de objetos, onde a alienação da forma de produção leva a uma certa alienação da produção – o que também retorna ao levantamento previamente discutido por Lévy (1999) sobre a alienação da técnica rente as várias facetas que a rede dispõe e sua massificação. A cultura Pós-Internet é constituída de leitores-autores, que podem dar continuidade a qualquer produção cultural.

O objetivo de algumas práticas Pós-Internet é o engajamento com a proliferação destas imagens e objetos, um conteúdo “geral” da web, não necessariamente denominados arte; e com a organização de objetos culturais nos

meios encontrados dentro da rede, e apresentá-los através de proposições das mais variadas formas e estratégias, nos apresenta um status cultural influenciado pela atenção dada a estes, à maneira em que estes são transmitidos socialmente, e as comunidades que nestes habitam (Vierkant, 2010).

Da mesma maneira em que imagens e objetos tornam-se “gerais”, elas também passam a ser o posicionamento autoral do artista. “O que importa é que na apresentação estes criaram uma proposição frente uma concepção alternativa de objetos culturais.” (VIERKANT, 2010). A maneira de transmissão da produção artística é igualmente valiosa, distanciando-se da forma com que o trabalho é relacionado ao longo das convenções da história da arte e delineando uma nova estratégia em que ela é encarada – “a tela” agora sendo um espaço em comum entre o autor e o leitor –, e a transmissão e as condições de seu ângulo, serem também o foco central do objeto, tornando-se, segundo o autor, a própria imagem-objeto.

CAPÍTULO 3. VIDEOGAME E ARTE TECNOLÓGICA: TOCA DO COELHO E ADENTRO.

A intenção é criar um arquivo de modelagem 3D replicando a minha própria aparência física (um avatar, assim por dizer) e exportá-lo para uso dentro do videogame Garry's Mod, e através da mesma, reproduzir retratos das cenas capturadas com o mesmo. Estou levando em consideração essas abordagens como sendo uma espécie de um desdobramento de autorretrato sob o módulo de múltiplas aplicações (digitais e análogas) conforme percorridas através de uma abordagem que toma uma parte lúdica, outra experimental; mesclando noções de escultura, formatações digitais e desenho.

A ideia parte de um pressuposto "eu" nesse meio digital, e a abordagem deste por meio de um avatar veio enquanto buscava referências bibliográficas para este trabalho. Minha visão sobre os assuntos abordados até o momento deste projeto é um tanto linear, apesar de que as tecnologias são, sobretudo, "abertas". De uma certa maneira, é uma forma de abordagem irônica sobre o papel que ela comporta em mim, como indivíduo, como criativa e como consumidora dela; uma manifestação do metafísica do "eu", como frequentemente aludida em ambientes como os de video games. O nome escolhido, Toca do Coelho, é outra passagem lúdica sobre como coelhos constroem formas de socialização, subsistência e locomoção em torno de suas tocas, refletindo no papel que as tecnologias vêm ocupado então neste "eu".

Garry's Mod é um jogo para computador construído de uma versão modificada da Source Engine, uma ferramenta de desenvolvimento de jogos proprietária da Valve Software, e lançado em novembro de 2006². O apelo de Garry's Mod, também apelidado de GMod por sua comunidade de usuários, é o "sandbox"³; no gênero, o usuário tem à sua disposição uma gama de ferramentas e objetos a serem interagidos e manipulados, estes podendo ser próprios de franquias que fazem uso da Source Engine, porém recursos desenvolvidos externamente podem ser obtidos e importados para dentro do software.

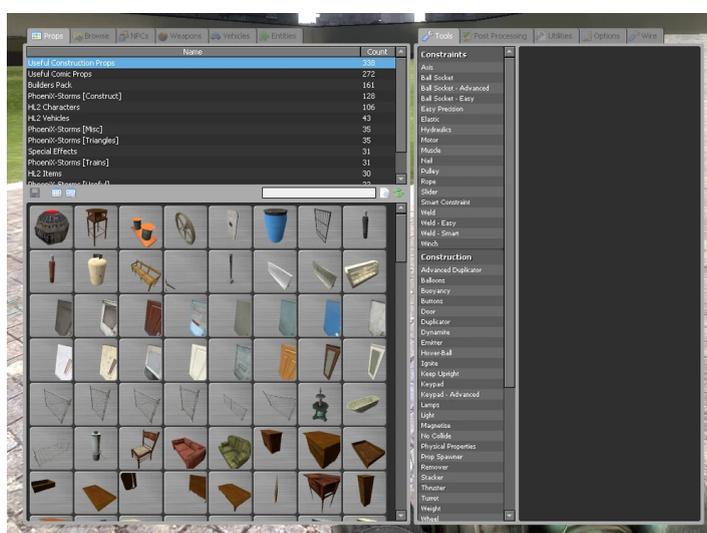
O aspecto "sandbox" de GMod é o seu principal atrativo: não há objetivo predefinida. A experiência é moldada e personalizada pelo jogador através dos

²Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Garry%27s_Mod>

³Livrentemente traduzido "caixa de areia", do inglês.

recursos que o próprio leva para dentro do videogame. O avatar do jogador pode ser trocado a qualquer momento, e as ferramentas são de uso livre. Estas também possuem sua própria personalização, usuários podem fazer upload de suas próprias através da Steam Workshop, a Steam sendo o serviço de venda e distribuição digital de jogos da Valve, sendo a pioneira do mercado, tendo sido lançada em 2003 -- ou de forma independente por comunidades externas, também disponibilizando scripts e modos de jogo, ampliando a gama de possibilidades dentro da plataforma.

Figura 2: Captura de tela de uma versão de *Garry's Mod*, demonstrando um de seus menus.



Fonte: Garry's Mod Wiki⁴.

O aspecto "sandbox" de GMod é o seu principal atrativo: não há objetivo predefinido. A experiência é moldada e personalizada pelo jogador através dos recursos que o próprio leva para dentro do videogame. O avatar do jogador pode ser trocado a qualquer momento, e as ferramentas são de uso livre. Estas também possuem sua própria personalização, usuários podem fazer upload de suas próprias através da Steam Workshop, a Steam sendo o serviço de venda e distribuição digital de jogos da Valve, sendo a pioneira do mercado, tendo sido lançada em 2003 -- ou de forma independente por comunidades externas, também disponibilizando scripts e modos de jogo, ampliando a gama de possibilidades dentro da plataforma.

⁴ Disponível em: <<https://maurits.tv/data/garrysmod/wiki/wiki.garrysmod.com/indexb82d.html>>;

Um atraste da Source Engine, e por sua vez, de GMod, é sua simulação de física. Objetos possuem uma reatividade, seja através de uma interação direta ou indireta. É um aspecto fundamental quando falamos de "imersão" dentro de videogames, porém a capacidade em que esta é carregada em jogos dentro da Source Engine é também parte da experiência da maneira em que é executada. A minuciosidade dos detalhes na interação de objetos de fundo ("props") é algo que transporta para além do seu objetivo dentro do jogo, sejam estes executados de forma "crível", ou ridícula. Minha experiência pessoal com a Source Engine é inegalável, seja entre seus contemporâneos, ou com correspondentes mais recentes.

Para poder inserir meu avatar "dentro" da Source Engine, tomo algumas referências de jogos que sejam especificamente low-poly. Low-poly é um termo relativamente recente, amplamente se referindo a malhas tridimensionais de personagens com baixa densidade de polígonos a serem renderizados enquanto na tela. Enquanto hoje um low-poly pode condizer a uma otimização das capacidades de um jogo, ou ser uma preferência estética, seu uso tem propósito maior durante a infância de jogos tridimensionais -- é fundamental que o hardware processe seus visuais efetivamente enquanto entrega uma reatividade precisa para que o indivíduo sintá-se envolvido.

Estou tomando referências tanto de produções de jogos e de artistas com sensibilidades atreladas às definições da forma de gráficos digitais. Quanto ao primeiro, compilei algumas das minhas próprias preferências de jogos lançados nessa época ainda um tanto "crua" de gráficos, situada por meados dos anos 1990 e 2000. Por técnicas de renderização em tempo real ainda serem muito robustas então, e o mercado de computadores domésticos ainda estar em uma relativa infância, muito detalhamento é empregado no processo de texturização da malha. Enquanto minhas referências incidentalmente acabaram por se encaixar numa área comum do "sombrio", percebe-se o emprego de baixo contraste e sombreamento para se criar uma definição da forma.

Figura 3 - Um compilado de algumas referências de personagens de títulos lançados pela indústria. Coluna superior: Alice (*American McGee's Alice*, 2001), Hircine (*The Elder Scrolls III: Morrowind*, 2002); Coluna inferior: Iron Maiden (*Quake 2*, 1997), Maria (*Silent Hill 2*, 2001).



Fonte: Compilação da autora. (Montagem a partir de imagens coletadas via Models Resource)

Referente às minhas segundas referências, a ideia de tentar capturar a "cruza" de visuais digitais mais robustos vêm do trabalho recente de Gao Hang (Baoding, China. 1991), onde o artista descreve, em suas abordagens, a "grandeza" de objetos modernos que também são estranhos em seu estado final, provocando um sentimento de "tosquice" quando observados de uma ótica contemporânea. Hang, no entanto, têm trabalhado através de pinturas uma busca pela "definição" das formas tais como elas são obtidas nestes gráficos digitais.

Figura 4 - *Tanned man with white background.*



Gao Hang. 2022. Pintura à óleo. 152,4 x 182,8 cm⁵.

⁵ Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CfhKRYgO4Ly/>>;

Outra parte é o projeto *Episodes About Not Knowing How It Will Be*, da artista Liga Spunde (Riga, Letônia. 1990). Exibido através de uma página em rede colocada ao ar no início de 2022, Spunde apresenta cinco episódios, cada episódio correspondendo a um personagem e a um arquétipo de como estes refletem sobre o futuro. São estes: um otimista, uma pessimista, um analista, uma esotérica e uma artista. A página, além de ilustrar os sentimentos, os descreve através de elementos clicáveis e dinâmicos. É característico do trabalho de Spunde a construção de ficções atreladas com narrativas próximas de suas vivências pessoais, elaborando instalações em torno das modalidades em que elas se entornam.

Figura 5: *Episodes About Not Knowing How It Will Be*.



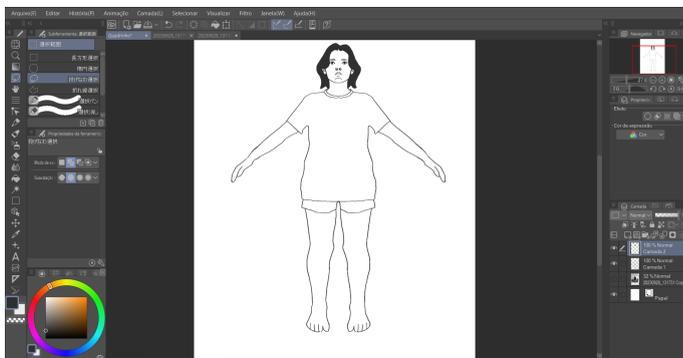
Liga Spunde. 2022. Multimídia digital⁶.

Uma maneira simples de começar a modelagem de um personagem é através de uma foto ou desenho do assunto em questão. No projeto, foi elaborado um desenho simétrico da minha forma, feito a partir de uma foto. Idealmente, seria necessário termos pelo menos duas visualizações desta, uma frontal e uma lateral, porém apenas uma foi feita. O low-poly nos proporciona um encaixe que não precisa

⁶ Disponível em: <<https://ligaspunde.com/Episodes-about-not-knowing>>;

ser "fiel" a uma realidade propriamente dita quanto às proporções ou dimensões tomadas.

Figura 6: Desenho de referência elaborado no software Clip Paint Studio.



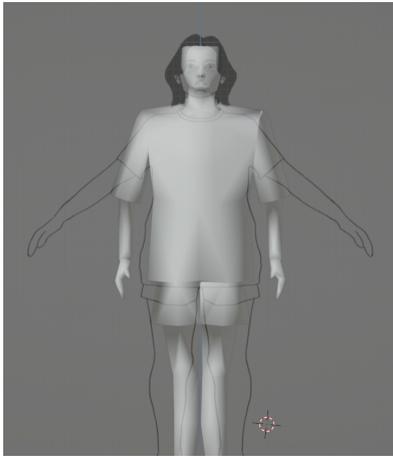
Fonte: Da autora.

O desenho é levado para o software Blender. Blender é uma aplicação de código aberto e gratuita, e enquanto seu uso para modelagem digital é sua função principal, a versatilidade do programa em suas funções o põe como alternativa principal para uma ampla gama de produções – escultura, renderização, animação, desenho – de maneira que o equipara a um software de padrão da indústria como o Autodesk Maya ou Adobe After Effects, se não em uma gama mais rica considerando as contribuições ativas de sua comunidade.

Uma maneira simples e intuitiva de começar o processo de modelagem é através de uma forma tridimensional básica, aqui, foi usado um cubo. Ele é adequado às formas do desenho referência, por meio de funções como "Extrude Region", "Loop Cut" e "Knife". Ajustes mais precisos são feitos conforme a malha toma forma, podendo ser feita por meio de "seleção" de mais de um vértice, ou pontualmente.

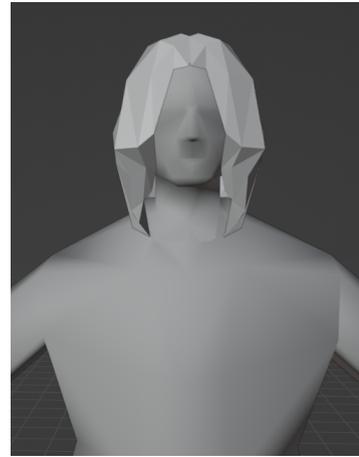
Duas funções foram utilizadas para uma construção mais otimizada: o modificador de simetria, onde uma metade do objeto é cortada ao meio e a malha é espelhada conforme alterações são feitas; e triangulação, uma forma de construção de malhas mais conveniente para a maneira que jogos renderizam seus objetos. A malha é tradicionalmente quadrada/retangular, e através do modifier, ela pode ser alterada através em um dos painéis dentro da interface.

Figura 7: Processo de modelagem dentro do Blender.



Fonte: Da autora.

Figura 8: Malha finalizada dentro do Blender.

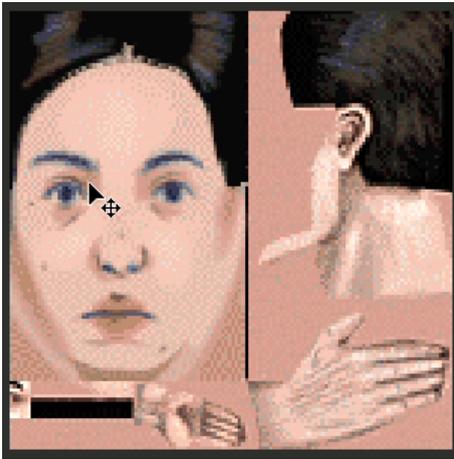


Fonte: Da autora.

Com a malha construída, seguimos para a texturização do personagem. O processo de texturização pode ser feito tanto dentro do próprio Blender, como também podemos importar para uma manipulação mais precisa dentro de softwares como o Adobe Photoshop. A malha é composta por uma espécie de mapa da superfície denominado "UV", e pode ser gerado automaticamente pelo programa. O processo de organização do UV pode ser confuso, porém, provavelmente por ter feito o personagem com apenas um tipo de objeto, um UV satisfatório foi obtido.

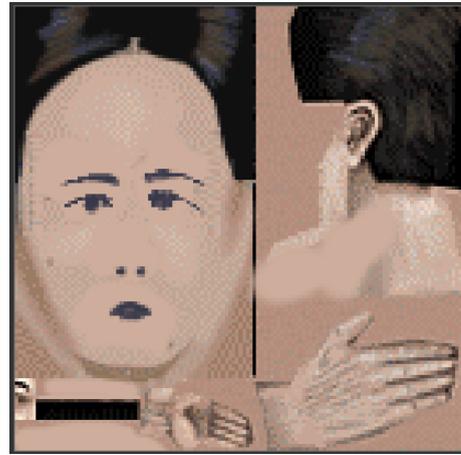
Em termos da indústria de jogos, uma possibilidade de texturização é a fotogrametria. A fotogrametria é um processo onde um assunto em questão é capturado dentro de uma "cabine" de câmeras que simultaneamente disparam para criar uma forma computadorizada fiel à sua física. Ela tem se tornado um procedimento comum dentro da indústria, não apenas de jogos, assim que o uso de imagem gerada por computador ("computer generated image", ou CGI) têm sido uma prática mais e mais comum entre outros ramos de indústria como efeitos especiais para o audiovisual.

Figura 9: Textura obtida através do Adobe Photoshop.



Fonte: Da autora.

Figura 10: Textura obtida através do Blender..

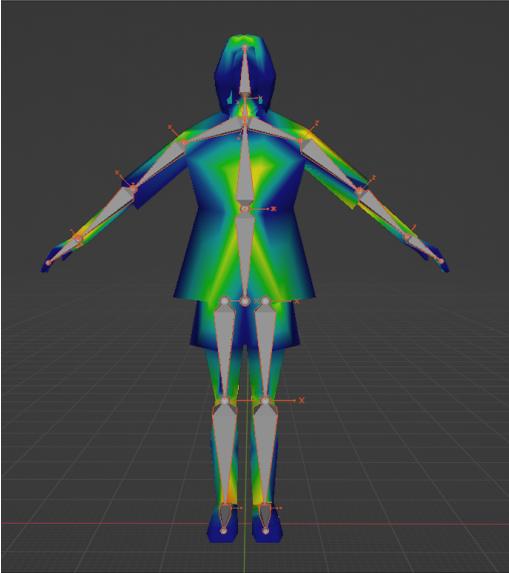


Fonte: Da autora.

Uma tentativa de fotogrametria foi testada com minha própria webcam – Fotogrametria sendo uma técnica de captura de imagem utilizando múltiplos ângulos de um assunto, com fins de utilizá-lo como material de referência para confecção de um correspondente digital. A textura possui uma compressão pequena (128x128 pixels, exportada como bitmap), e quaisquer detalhes foram perdidos em sua exportação. Correções são feitas por meios de desenho dentro do Photoshop, porém detalhes se perderam no UV da malha e correções foram por sua vez aplicadas dentro do Blender. Para os fins que queremos dentro do projeto, acredito não ser significativo para o resultado final. Para o apoio da confecção do UV da malha e da textura, foram utilizados assets pré-existentes do catálogo da Valve – especificamente arquivos do personagem G-Man, da franquia Half-Life.

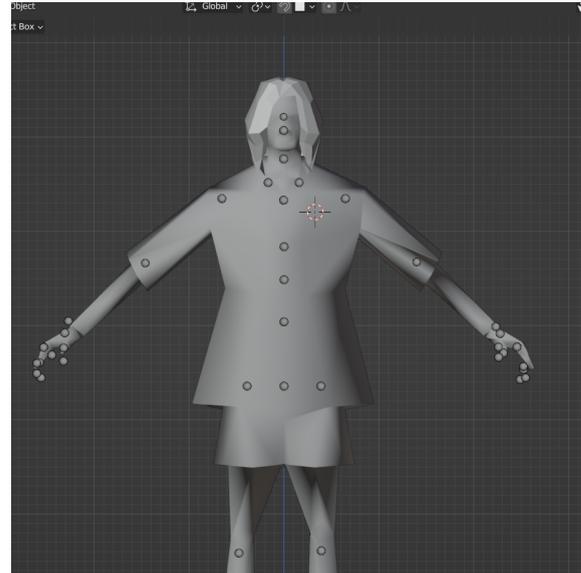
Por fim, para que o personagem possa estar "animado" dentro do software, e de qualquer outra intenção que temos em querer que este se movimente, fazemos o rigging. Construimos uma espécie de "esqueleto" dentro do personagem, e assim que aderido, ele é ajustado respectivamente a fim de termos uma movimentação convincente.

Figura 11: Primeiro esqueleto.



Fonte: Da autora.

Figura 12: Esqueleto otimizado.



Fonte: Da autora.

O esqueleto é particularmente específico em suas demandas em sua exportação para a Source Engine. O primeiro esqueleto construído foi feito a partir das minhas noções prévias sobre o assunto, e, apesar de funcional, demonstrava falhas na conexão de bones e a articulação ficava desengonçada, além de que esqueletos *dentro* da Source Engine operam sob uma grade de nomes pré-determinada, e todos meus bones estavam apenas nomeados X e Z.

Uma sugestão de atalho para essa situação foi obter um arquivo de personagem dentro da Steam Workshop, e decompilar o arquivo para uso no Blender – função a qual há ferramentas disponíveis para fazê-lo; a ausência de um programa que descompacte um certo formato de arquivos faz o processo todo muito mais extenso. Assim, um esqueleto otimizado foi obtido a partir de outro asset, de estrutura similar à primeira malha, e adequado a sua forma.

Temos o avatar pronto, com suas texturas finalizadas. O atalho tomado com o esqueleto acaba, por sua vez, também sendo um atalho para outras funcionalidades que o "player model" precisa ter para funcionar dentro jogo, e adequações são feitas dentro dos arquivos para sua recompilação para dentro do programa através da ferramenta Crowbar (um extrator e codificador próprio para arquivos da Source Engine) e VtEdit (para compressão de arquivos de texturas).

É um processo relativamente simples, porém requer um vai-e-volta para dentro do programa para checar se está tudo devidamente funcional. A conversão teve sucesso, porém, por algum motivo, a textura do cabelo do avatar não carrega, resultando que ela apareça dentro do jogo como esse "quadriculado" rosa e preto, um substituto que a Engine utiliza quando uma textura não é encontrada, além de problemas com a malha do mesmo quando o avatar executa articulações mais deformadas.

Figura 13: O avatar dentro do Garry's Mod.



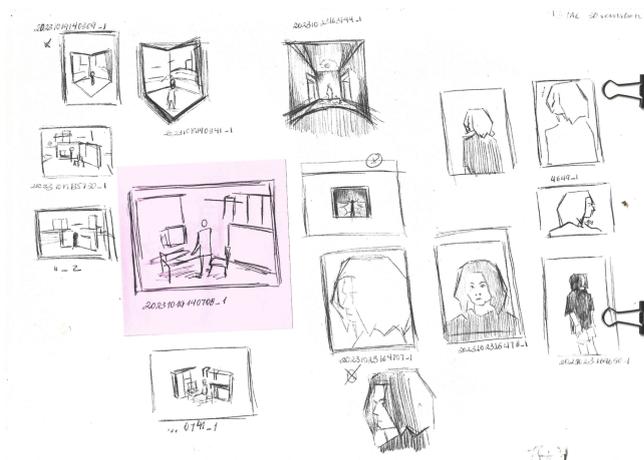
Fonte: Da autora.

Checagens foram feitas dentro dos arquivos, e as referências para o carregamento da textura encontram-se normais. Outras conversões são realizadas, porém a textura não carrega. Vou mantê-lo assim, para as minhas intenções de ter criado o "avatar" como uma referência dentro do ambiente não demonstra grandes problemas.

Dentro do próprio Gmod, encontramos uma função de câmera que permite que o jogador tenha uma visão em terceira pessoa de seu personagem, fixando-a em um ponto físico estático, ou que pode acompanhar seu movimento a partir do mesmo. Sua utilidade ganha uma amplitude mais expansa a partir de comandos no console de desenvolvimento, ou ainda mesmo da própria funcionalidade do jogo de efeitos de pós-processamento, que renderizam em tempo-real visuais como alteração de matizes, tornar nítido, desfoque de movimento, profundidade focal, e controles de brilho e contraste.

Uma série de capturas é feita, compondo um total de 30 imagens cuja seleção é feita de maneira manual e a composição das mesmas verificada através de um processo de esboços em miniaturas, com fim de melhor visualizar suas proporções e composições em papel. De trinta imagens, foram selecionadas seis, e por fim, três.

Figura 14: Esboços das miniaturas.



Fonte: Da autora.

Figura 15: Compilado de esboços.



Fonte: Da autora.

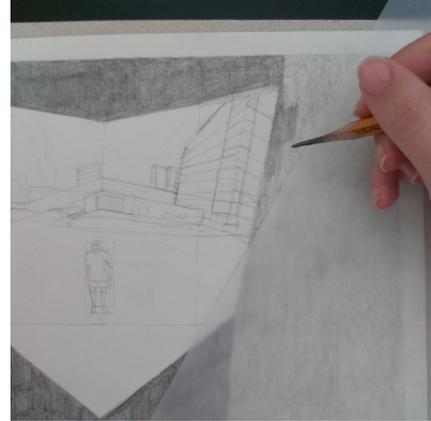
A última etapa é o retrato das composições selecionadas. Com as miniaturas e esboços em mãos, o material para referência é separado e começo a realizar os retratos sob papel Pólen A4 90g. A intenção do uso do papel Pólen é uma preferência pessoal, porém o amarelado do papel me remete à oxidação que carcaças de equipamentos antigos passam a tomar com o passar do tempo, assim como também uma descalibração de matizes de um monitor. É uma escolha que encaixa com um pouco do meu ver lúdico do projeto. Uso uma combinação de linhas, manchas e lápis de gradações mais macias (2B, 4B, 6B) para obter um contraste mais profundo dos retratos.

Figura 16: Desenho em progresso.



Fonte: Da autora.

Figura 17: Desenho em progresso.

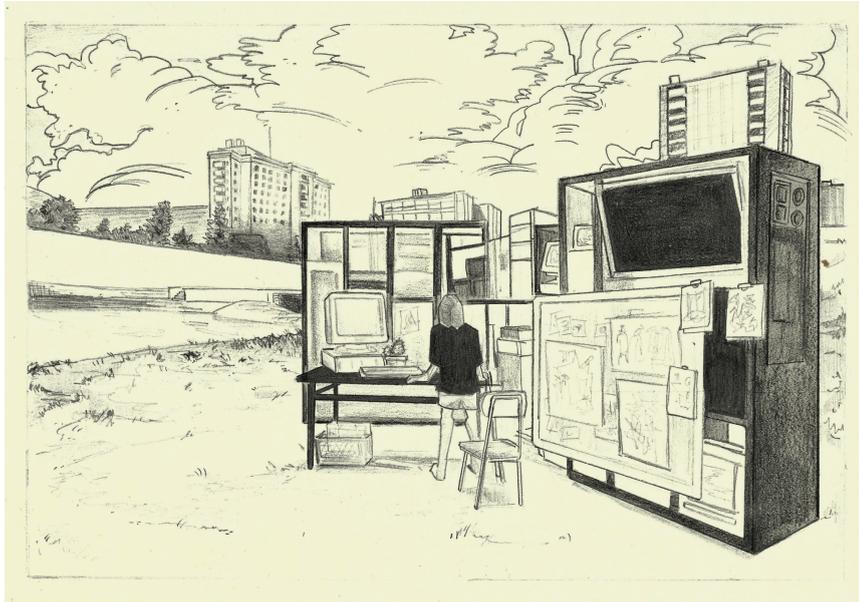


Fonte: Da autora.

Há pouco que eu possa descrever sobre esse processo, ou meu processo em geral. Costumo definir o meu processo de desenho como sendo muito íntimo para mim, e ao longo do processo deste trabalho, percebo os contrastes com, o que eu menciono anteriormente, como pensar neste trabalho muito “lineareamente”. Minha linha acaba soltando pouco neste momento, onde ela solta, tenho em mente paralelos digitais como pixels mortos, baixa latência e resolução, compressão de arquivos. Um encaixe um tanto subjetivo no meio do processo, mas o uso de grafites diferentes é um paralelo mais metódico em meio disso.

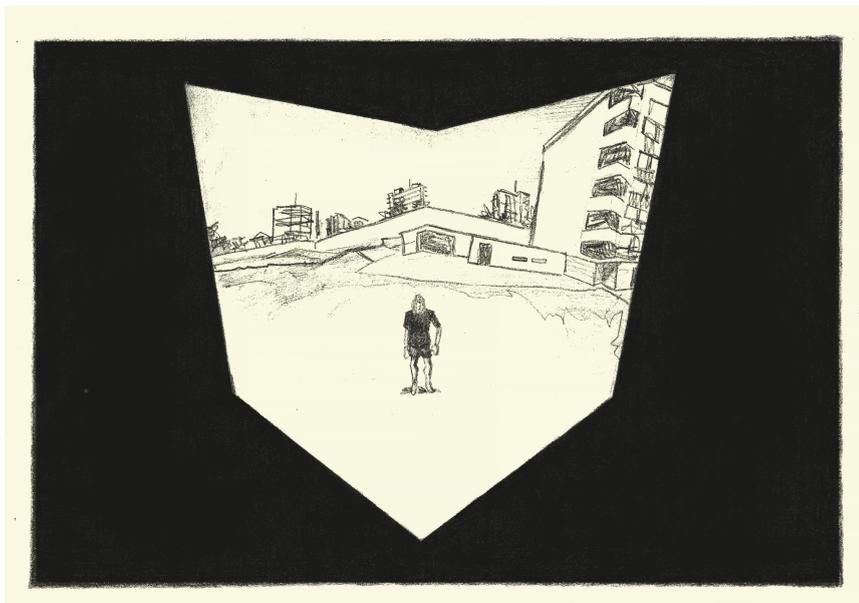
Os desenhos, assim que finalizados, foram escaneados e exportados para o Adobe Photoshop para que ajustes da captura melhor possam melhor representar seus correspondentes físicos, assim que o brilho do scanner deixa em evidência aspectos “indesejados” do grafite, os quais refletem a luz.

Figura 18: Toca do Coelho 1.



Maria Carolina Leon. Lápis grafite sobre papel Pólen. 29 x 21 cm.

Figura 19: Toca do Coelho 2.



Maria Carolina Leon. Lápis grafite sobre papel Pólen. 29 x 21 cm.

Figura 20: Parátipo.



Maria Carolina Leon. Lápiz grafito sobre papel Pólen. 29 x 21 cm.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Constatamos que a consolidação das tecnologias e, por consequente, tecnologias em rede ao longo do século XXI caracterizam a expansão do "cérebro", do indivíduo, e, conseqüentemente, dos meios criativos; enquanto já havendo meios naturalmente híbridos, a gama torna-se continuamente ampla e dinâmica em quesito experimentação e favorecendo o fluxo de atividade criativa tanto dentro como fora do âmbito da arte digital, diegeticamente e não diegeticamente. Como o videogame é levantado como um meio de amplificador de mídia consegue simultaneamente atingir o escopo do audiovisual, e somar a si mesmo em razão do leque interativo.

Explorações e experimentações criativas tais como a que foi produzida ao longo deste projeto mantém um diálogo íntimo com a questão da convergência dos meios e das linguagens, nos levando à como esse fenômeno de globalização altamente compacto, novamente, nos leva a uma postulação complexa em se definir, tudo e nela tendo essa característica fluida, dinâmica, influente e constante.

Estamos, um tanto literalmente, simbióticos às redes e às tecnologias, caminhando no mesmo compasso; o espaço é impulsionado por indivíduos envolvidos com questões criativas, o paradigma apresentado através do projeto prático é uma reflexão da relação do indivíduo com plataformas do tipo. Atividades como a realizada através do projeto prático possui tantos outros "encaixes" possíveis através da linguagem do avatar e, por extensão, pelo indivíduo como um módulo em constante reforma. Porém, para que efetivamente exista espaço para experimentação, há de se existir também espaço para questionar estas convenções; e dilemas como este requerem levantamento insistente e presente, tendo em mente seu caráter íntimo com a forma de vida orgânica e seus "ciclos".

REFERÊNCIAS

- ARCHEY, Karen; PECKHAM, Robin. **Art Post-Internet: Information/Data**. Disponível em: <<http://www.karenarchey.com/artpostinternet>>;
- BENJAMIN, Walter. **A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica**. In: MOM Edições. 1995. Disponível em: <http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/02_babel/textos/benjamin-obra-de-arte-1.pdf>;
- BROWN, Paul. **The Ethics and Aesthetics of the Image Interface**. In: paul brown – art <> technology. 1990. Disponível em: <<http://www.paul-brown.com/WORDS/ETHICS.HTM>>;
- BUREAUD, Annick. **Qu'est-ce que l'interactivité?**. In: Leonardo on-line. 2004. Disponível em: <http://archive.olats.org/livresetudes/basiques/6_basiques.php>;
- COUCHOT, Edmond. **A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real**. In: DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Fundação Editora da Unesp. 1997;
- CRONENBERG, David. **Videodrome**. Film Plan International, Canadian Film Development Corporation, Famous Players, Guardian Trust Company. Canadá: Universal Pictures, 1983. Streaming: MUBI (89 min).
- ECO, Umberto. **Obra aberta**. 10ª edição. São Paulo: Perspectiva. 1962;
- HALL, Stuart. **Who Needs Identity?**. 1ª Edição. 1996. Disponível em: <https://pages.mtu.edu/~jdslack/readings/CSReadings/Hall_Who_Needs_Identity.pdf>
- JURGENSON, Nathan. **The IRL Fetish**. The New Inquiry. 2012. Disponível em: <<https://thenewinquiry.com/the-irl-fetish/>>;
- KSHETRI, Nir. **Policy, Ethical, Social and Environmental Considerations of Web3 and the Metaverse**. IT Professional, Vol: 24 Ed. 3. IEEE Xplore. 2022. Disponível em: <<https://ieeexplore.ieee.org/document/9811499>>;
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34. 1999;
- MACHADO, Arlindo. **Hipermídia: o labirinto como metáfora**. In: DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Fundação Editora da Unesp. 1997;

- SANTAELLA, Lucia. **O Homem e as Máquinas**. In: DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP. 1997;
- SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003;
- SANTAELLA, Lucia. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?**. São Paulo: Paulus, 2005;
- PAUL, Christiane. **From Digital to Post-Digital – Evolutions of an Art Form**. In: PAUL, Christiane (org). **A Companion to Digital Art**. Inglaterra: John Wiley & Sons. 2016;
- PLAZA, Julio. **Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção**. In: Revista ARS, São Paulo, 2003. Vol. 1, no. 2;
- WAUGH, Michael. **'My laptop is an extension of my memory and self': Post-Internet identity, virtual intimacy and digital queering in online popular music**. Popular Music. Vol: 36 Ed. 2. Cambridge University Press. 2017. Disponível em: <<https://doi.org/10.1017/S0261143017000083>>.