

PERCEPÇÃO VISUAL SIMULADA E SUA EVOLUÇÃO: A PERSPECTIVA E SEU OBJETIVO LÚDICO NOS GAMES

LUCAS AUGUSTO XISTO¹; ESTELA MARIS REINHARDT PIEDRAS²

¹Universidade Federal de Pelotas – lucas.xisto@outlook.com

²Universidade Federal de Pelotas– estelapiedras@hotmail.com

1. Introdução

O tema da pesquisa apresentada neste trabalho envolve métodos de ensino-aprendizagem de representação gráfica técnica, buscando aproximar a temática do ensino técnico à criação em arte. Configura-se como um exercício interdisciplinar que reúne as áreas da Educação e do Desenho. O referencial teórico tem como autores principais Panofsky, Santos e Ormezzano.

Grande parte dos estudantes de Artes Visuais apresentam resistência ao aprendizado das disciplinas relacionadas ao desenho técnico, sendo considerado por eles como de difícil compreensão e execução. Analisamos esta percepção sob diferentes aspectos, destacamos o distanciamento da abordagem das disciplinas relacionadas a esta temática nos ensinamentos médio e fundamental, como podemos verificar nos estudos de Santos e Ormezzano (2005, p. 9):

O afastamento da geometria de muitos currículos escolares ou a sua abordagem essencialmente euclidiana tem sido apontados como uma grande dificuldade manifestada pelos nossos alunos e alunas para perceber e expressar graficamente as dimensões espaciais. A dificuldade de percepção em relação à observação e à representação geométrica e o abandono do ensino da geometria em muitas instituições educacionais são problemas que têm preocupado alunos e professores dos cursos de licenciatura plena nas áreas de matemática e artes.

Segundo essas estudiosas do tema, vivemos em um mundo essencialmente geometrizado, as questões referentes à percepção tridimensional fazem parte de nosso cotidiano, pois, para realizarmos a maior parte de nossas atividades, até mesmo para nos locomovermos, precisamos dispor de noções espaciais. (SANTOS; ORMEZZANO, 2005, p. 9).

Muitos alunos costumam questionar o porquê e para quê precisam cursar determinadas disciplinas, dúvida esta que, no ensino de disciplinas ligadas a representação gráfica técnica para os cursos das Artes, é bastante comum. Santos e Ormezzano (2005, p.85) justificam de maneira direta a importância das disciplinas: “um ser que tem as suas capacidades mais desenvolvidas torna-se inteiro e íntegro, pois não habita nele as deficiências e as atrofias resultantes de uma educação parcial, que se limita unicamente ao aspecto racional do ser humano”.

Segundo Piaget (1977), o conhecimento é decorrente das contínuas interações entre o sujeito (organismo) e o objeto (meio). Para ele, todo o

pensamento se origina na ação e para conhecer a formação do conhecimento é imprescindível a observação da experiência do sujeito com o objeto.

Com base nessa fundamentação teórica e nessa problemática, este relato que apresenta resultados parciais e o estudo ainda se encontra em andamento, tem o objetivo de configurar atividades didáticas capazes de proporcionar ao aluno um modo significativo de aprendizagem, além de uma assimilação crítica dos conhecimentos, com base no diálogo destes com seu cotidiano.

Partindo da experiência pessoal nas atividades de Game Designer, a proposta desta pesquisa é desenvolver estudos que tragam subsídios para preparação de material didático para o ensino de representação gráfica técnica- vistas ortográficas, perspectivas- baseado em imagens utilizadas nos games, tornando o processo de ensino-aprendizagem motivador, partindo do cotidiano da maioria de crianças, jovens e adultos, que utilizam estes no seu lazer. Vale também salientar que o uso de games se tornou ferramenta de suma importância no campo educacional e na simulação para treinamentos das mais diversas áreas, transpassando o limite do entretenimento.

2. METODOLOGIA

Como metodologia será adotada uma perspectiva qualitativa, utilizando para coleta de dados a observação e a análise de imagens selecionadas segundo critérios definidos (Bauer e Gaskell, 2008). Nesta perspectiva, durante o primeiro semestre de 2014, como acadêmico da Licenciatura em Artes Visuais e baseado em minha experiência como Game Designer, passei a desenvolver esta pesquisa.

A propósito deste estudo é analisar a visualização no espaço digital que é oferecida ao jogador de games. A imagem tem o propósito de relacionar o objetivo que se deseja passar em relação ao ponto de vista escolhido, a caracterização que o jogador possuirá dentro do jogo e a necessidade de visualizar certos elementos para o propósito do jogo. Para exemplificar as propostas feitas pelo Game Designer em cada um dos modelos que serão mostrados no estudo, foi escolhido usar as imagens dos jogos apresentados, além de separar os itens que forem pertinentes para a proposta do jogo.

Assim como em filmes, quadrinhos, animações e outras mídias (analógicas ou digitais), nos games também existem estudos para desenvolver e escolher o ponto de visão que mais imerge o espectador na proposta, e de maneira mais eficiente e efetiva para o que se propõe.

Para esta análise é importante considerar a evolução de possibilidades, e a ampliação de customização do ponto de vista, esta devido ao avanço da tecnologia e desenvolvimentos das mídias eletrônicas e digitais.

O estudo pretende apresentar também uma linha do tempo, salientando os principais acontecimentos que influenciaram a indústria: estes que vão desde a criação das empresas que comandam o setor e que foram importantes

para o desenvolvimento e criação das tecnologias citadas, até as inovações das propostas dos jogos, evoluções em quesitos de objetivos, ponto de vista e imersão que são pontos conexos entre si.

A análise consiste em salientar os itens visualizados na tela de jogo, mostrar a perspectiva que é disponibilizada para que a movimentação do jogador tenha eficiência quando relacionada à proposta do jogo. A imagem apresentada na Figura 1 mostra a forma de análise que será utilizada.



Figura 1 : cena do jogo Resident Evil 6

A imagem da esquerda mostra um screenshot do jogo Resident Evil 6, jogo este lançado em 2 de outubro de 2012 para os consoles Playstation 3 e XBOX 360. O jogo é um dos vários lançados pela Capcom que mantém a franquia viva (apesar das inúmeras alterações). Os jogos anteriores ao 6 serão apresentados posteriormente para algumas exemplificações de câmeras e perspectivas.

Na imagem da direita, os elementos foram salientados por um esquema de cores legendado logo abaixo, o mesmo mostra o personagem controlado pelo jogador (item importante para decidir se o jogador visualizará seu personagem, ou se possuirá a mesma visualização que o personagem possuiria, como se tivesse dentro dos olhos do personagem), os NPCs (termo utilizado para personagens que não estão sendo controlados, ou não podem ser controlados pelo jogador, geralmente uma inteligência artificial que contribui e colabora para o desenvolvimento da história e do personagem no jogo, inimigos, aliados e personagens que interagirão com o jogador em algum momento do jogo), o cenário (conjunto estático e inorgânico de elementos como objetos e construções, estes podem ou não reagir com o personagem, dependendo da proposta do jogo e da tecnologia disponível no desenvolvimento do mesmo) e o grid da perspectiva, que ilustrará onde o personagem pode se movimentar através do universo do jogo, em específico na tela que está sendo demonstrada.

Para encontrar cada jogo, e aliar suas possibilidades ao tempo que o mesmo foi desenvolvido, todos terão logo abaixo da imagem, sua posição na linha do tempo, e junto de si os itens que previamente ajudaram a alcançar a

tecnologia para o objetivo do jogo, além de demonstrar quais antecessores trouxeram as inovações que serão usadas no mesmo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com este trabalho pretende-se sistematizar o registro dos avanços que ocorreram ao longo dos anos na área tecnológica que permeia a área de jogos digitais. O propósito principal do estudo é que se perceba a influencia da perspectiva, esta que define diretamente o papel do espectador em relação aos objetivos e a personificação de si mesmo dentro de um jogo, relacionado ao ponto de vista que é escolhido para que essa interpretação tenha um desempenho de fluxo e imersão agradáveis. Pretende dessa maneira que o universo de jogo se torne mais do que apenas um jogo, e consiga passar aquilo que o mesmo simula.

4. CONCLUSÃO:

Espera-se que essa metodologia aplicada ao ensino da perspectiva técnica aliando este à arte dos games possibilite vincular o conteúdo acadêmico vivenciado pelo educando, usando a realidade como ponto de partida. A estratégia baseia-se na motivação do aluno para realizar as atividades, valorizando a reflexão sistematizada e reconhecimento das aplicações do aprendizado.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUER, M., GASKELL, G. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem, e som** um manual prático. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

LOGUIDICE, Bill., BARTON, Matt. **Vintage Games: An inside look of the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the most Influential games of All time.** Oxford: Focal Press, 2009.

PANOFSKY, E. **A perspectiva como forma simbólica.** Arte e Comunicação. Lisboa: Edições 70, 1993.

PIAGET, J. **O Desenvolvimento do Pensamento: Equilibração das Estruturas Cognitivas.** Lisboa: Dom Quixote, 1977.

SANTOS, R, S. dos; ORMEZZANO, Graciela. **Para além da Geometria na Escola: antigas e novas abordagens.** Passo Fundo: UPF Editora, 2005.

WOLF, J, P, Mark. **The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond.** London: Greenwood Press, 2008.

<http://www.gamebolt.com/wp-content/uploads/2014/04/Resident-Evil-6.jpg>