



imagens: Josh Carroll

# NOAH WARD RIP-FRUIJN, JOSH CARROLL, ROBERT COOVER, SHAWN GREENLEE, ANDREW MCCLAIN E BEN "SASCHA" SHINE SCREEN ESTADOS UNIDOS

(com contribuições de Stephen Boyd, Barry Threw e outros)  
*[with contributions from Stephen Boyd, Barry Threw, and others]*

"Screen" é um projeto de realidade virtual que subverte as convenções da RV – as que cortam o campo desde o mundo da arte até os videogames comerciais. Ela faz isso ao desenrolar mais sobre a passagem do tempo do que na navegação pelo espaço, enfatizando o espaço do público sobre um mundo virtual imaginário, e enfatizando o texto e o som mais que gráficos e pixels. O resultado é algo inesperado, tanto para os que estão familiarizados com a realidade virtual quanto para os que são novos à mídia.

É claro, a RV está longe de ser a primeira ou única experiência virtual. Experimentamos o virtual em memórias, sonhos – até ao imaginar o que poderíamos ter dito. O texto de Screen

Screen is a virtual reality project that upends VR conventions – ones that cut across the field from the art world through commercial video games. It does this by unfolding more through the passage of time than navigation through space, by emphasizing the space of the audience over an imagined virtual world, and by emphasizing text and sound rather than pixelated graphics. The result is something unexpected both for those familiar with virtual reality and those new to the medium.

Of course, VR is far from being the first, or only, virtual experience. We experience the virtual in memories, dreams – even in imagining what we might have said. Screen's text explores moments when the virtual experi-

explora momentos em que a experiência virtual da memória se sobrepõe à vida cotidiana. A interação de Screen dramatiza o que acontece quando a memória se separa – e os esforços que fazemos para mantê-la no lugar. Ambas estão conectadas ao corpo, e por isso exigem sua abordagem incomum à RV.

Especificamente, Screen inicia como uma experiência de leitura e audição. Textos de memória aparecem nas paredes da Cave, rodeando o leitor. Então palavras começam a se soltar. O leitor percebe que pode rebatê-las com a mão, e a experiência se torna uma espécie de jogo – enquanto mecânicas conhecidas de jogo recebem nova forma através da interação corporal com o texto.

Ao mesmo tempo, a linguagem do texto, junto com a experiência assombrosa de tocar as palavras, cria uma experiência que não se instala facilmente nas maneiras habituais de pensar em jogo ou RV.

As palavras se descolam cada vez mais depressa, as palavras rebatidas nem sempre retornam para onde vieram, e as palavras sem lugar para ir se rompem. Com o tempo, quando muitas saíram da parede, as demais se soltam, giram ao redor do leitor e caem. Jogar "melhor" e mais rápido evita isso, mas sessões mais longas de jogo também levavam o texto de memória a maior desordem através de colocações erradas e neologismos. Enquanto a discussão da relação entre jogos e formas literá-

rias é antiga, Screen usa o texto como material de jogo de uma maneira que esta discussão não explorou antes.

Além de criar uma nova forma de interação corporal com o texto através do jogo, Screen move o jogador por três experiências de leitura – começando pelo texto familiar, estável, como página nas paredes, seguido da leitura palavra a palavra de descolar e rebater (onde a atenção se concentra) e com mais consciência periférica dos arranjos de palavras esvoaçantes e o novo (muitas vezes neologístico) texto sendo montado nas paredes. Como alternativa, um jogo literário para realidade virtual, Screen oferece uma oportunidade de reconsiderar o jogo, a leitura e o virtual.

ence of memory overlays itself on everyday life. Screen's interaction dramatizes what happens as memory comes apart – and the efforts we make to keep it in place. Both are connected to the body, and for this reason require its unusual approach to VR.

Specifically, Screen begins as a reading and listening experience. Memory texts appear on the Cave's walls, surrounding the reader. Then words begin to come loose. The reader finds she can knock them back with her hand, and the experience becomes a kind of play – as well-known game mechanics are given new form through bodily interaction with text. At the same time, the language of the text, together with the uncanny experience of touching words, creates an experience that doesn't settle easily into the usual ways of thinking about gameplay or VR.

Words peel faster and faster, struck words don't always return to where they came from, and words with nowhere to go can break apart. Eventually, when too many are off the wall, the rest peel loose, swirl around the reader, and collapse. Playing "better" and faster keeps this at bay, but longer play sessions also work the memory text into greater disorder through misplacements and neologisms. While the discussion of the relationship between games and literary forms is longstanding, Screen uses text as play material in a way that this discussion has not previously explored.

In addition to creating a new form of bodily interaction with text through its play, Screen moves the player through three reading experiences – beginning with the familiar, stable, page-like text on the walls, followed by the word-by-word reading of peeling and hitting (where attention is focused), and with more peripheral awareness of the arrangements of flocking words and the new (often neologistic) text being assembled on the walls. As an alternative, literary game for virtual reality, Screen offers an opportunity to reconsider playing, reading, and the virtual.