

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS**

**GAMEARTE: SUBVERSÃO E DIVERSÃO
NA ARTE CONTEMPORÂNEA**

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Anelise Witt

**Santa Maria, RS, Brasil
2013**

GAMEARTE: SUBVERSÃO E DIVERSÃO NA ARTE CONTEMPORÂNEA

Anelise Witt

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Área de Concentração em Arte Contemporânea, Linha de Pesquisa em Arte e Tecnologia da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de

Mestre em Artes Visuais

Orientador: Prof.^a Dr.^a Nara Cristina Santos

Santa Maria, RS, Brasil

2013

Ficha catalográfica elaborada através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Central da UFSM, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Vieira dos Santos Witt, Anelise
GAMEARTE: SUBVERSÃO E DIVERSÃO NA ARTE CONTEMPORÂNEA
/ Anelise Vieira dos Santos Witt.-2013.
109 p.; 30cm

Orientadora: Nara Cristina Santos
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Maria, Centro de Artes e Letras, Programa de Pós-Graduação
em Artes Visuais, RS, 2013

1. Arte Contemporânea 2. Arte e Tecnologia 3. Gamearte
I. Santos, Nara Cristina II. Título.

Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Artes e Letras
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais

**A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova a Dissertação de Mestrado**

**GAMEARTE: SUBVERSÃO E DIVERSÃO
NA ARTE CONTEMPORÂNEA**

elaborada por
Anelise Witt

como requisito parcial para obtenção do grau de
Mestre em Artes Visuais

COMISSÃO EXAMINADORA:



Prof.^a Dr.^a Nara Cristina Santos (UFSM)
(Presidente/Orientadora)



Prof.^a Dr.^a Suzete Venturelli (UNB)



Prof. Dr. Holognisi Soares (UFSM)

Prof. Dr.^a Andréia Oliveira (UFSM)
(Suplente)

Santa Maria, 21 de março de 2013.

Aos meus pais, João e Nehyta Witt.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais que sempre me apoiaram em várias empreitadas e sempre foram meus mecenas;

À Nara pela orientação no desenvolvimento da pesquisa e na minha formação como acadêmica e pesquisadora;

À Banca, Prof^a. Dr^a. Suzete Venturelli e Prof. Dr. Holgonsi Soares pela atenção e pelas considerações feitas ao trabalho;

Aos colegas pelas discussões em aula, especialmente à Manu que foi minha grande companheira no mestrado;

Aos colegas do Labart pela ajuda e apoio constantes;

À Jaque e Lauren pela compreensão e apoio;

E a todos que de alguma maneira fizeram parte desta etapa.

É necessário buscar formas de pensamento e experiências diferentes, que permitam a assimilação e análise – nunca a negação – dos fenômenos contemporâneos.

Cláudia Giannetti

RESUMO

Dissertação de Mestrado
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais
Universidade Federal de Santa Maria

GAMEARTE: SUBVERSÃO E DIVERSÃO NA ARTE CONTEMPORÂNEA

AUTORA: Anelise Witt

ORIENTADOR: Prof.^a Dr.^a Nara Cristina Santos

Data e Local da Defesa: Santa Maria, 21 de março de 2013.

O objetivo desta pesquisa, em poéticas visuais, é de contribuir para pensar a arte contemporânea atual através de uma nova abordagem que parte da ideia de jogo na arte para chegar ao *game*. Verificam-se os conceitos de subversão e diversão na minha produção pessoal na área da *gamearte*. Esta reflexão não se restringe somente sobre minha produção, mas também abrange alguns aspectos da arte e tecnologia na arte contemporânea. A metodologia utilizada na pesquisa desenvolve-se no ir e vir entre a prática artística e a teoria que, unidas, tecem o pensamento proposto. Para elucidar a proposição apresentada neste estudo, inicia-se com a abordagem do conceito de jogo, que se origina na filosofia e é adotado pela arte. Do jogo filosófico segue-se para o jogo eletrônico, chamado de *game*, e quando inserido em um contexto artístico assume-se como *gamearte*. Ao tentar compreender e delimitar, quando possível, o que seria esta produção em *gamearte*, exponho a minha experiência pessoal na produção de jogos artísticos. Para fechar esta dissertação apresentam-se outras produções contemporâneas em *gamearte*, a fim de evidenciar como a diversão e o entretenimento podem integrar a arte contemporânea recente.

Palavras-chave: arte contemporânea, jogo, *game*, diversão, subversão.

ABSTRACT

Master Degree Thesis
Post-Graduation Program in Visual Arts
Federal University of Santa Maria

ART AND GAMING: OVERTHROW AND ENTERTAINMENT IN CONTEMPORARY ART

AUTHOR: Anelise Witt

ADVISOR: Prof.^a Dr.^a Nara Cristina Santos

Date and Place of the Defense: Santa Maria, march 21st of 2013.

The target of this research is to help the thinking about contemporary art through a new approach from the Idea of play to gaming. We try to comprehend the overthrow and entertainment concepts in the games developed and in the art and gaming field. This observation doesn't lay down just on the games created in this research, but also include a few aspects of art and technology in contemporary art. Between practice and theory the methodology was built, and together they tangled the proposed thought. To elucidate the thought that we came with in this study we start with the approach of the play concept, that raises on philosophy and is adopted by the visual arts. From philosophical play to electronic game, and when it is found on an artistic context, it can be called as art and gaming. In trying to understand and define what exactly art and gaming are about I show my own artistic games. This master thesis ends with a view of the contemporary art scenery and how the overthrow and entertainment concepts can integrate the contemporary art today.

Key-words: contemporary art, play, gaming, entertainment, overthrow.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Puppy, Jeff Koons, 1992.	33
Fonte: http://www.guggenheim.org/new-york/collections/collection-online/show-full/piece/?search=Jeff%20Koons&f=People&cr=1 - acessada em 20/5/2011.	
Figura 2: Gráfico ilustrativo, Anelise Wltt, 2011.....	34
Figura 3: Super Mario Bros (Super Nintendo), Nintendo, 1991.....	37
Fonte: http://www.classic-retro-games.com/Super-Mario-Bros_84.html - acessada em 10/6/2011.	
Figura 4: Super Mario Clouds, Cory Arcangel, 2002.....	37
Fonte: http://www.medienkunstnetz.de/works/super-mario-cloud/ - acessada em 10/6/2011.	
Figura 5: Resultado com grafo “bonzinho”	49
Figura 6: Resultado com grafo “mau”	49
Figura 7: Abertura de Mapa do Tesouro	50
Figura 8: Uma das telas finais Mapa do Tesouro	50
Figura 9: Mapa do Tesouro, lista de palavras.	51
Figura 10: Mapa do Tesouro, tela de “ajuda”.	51
Figura 11: Pôster de um mapa do tesouro pirata	52
Fonte: http://www.shindigz.com - acessada em 5/3/2011.	
Figura 12: Cartum de um mapa do tesouro.....	52
Fonte: http://www.ziemabora.com - acessado em 5/3/2011.	
Figura 13: Tela inicial de Onde Está a Arte?	59
Figura 14: Fase um de Onde Está a Arte?	59
Figura 15: Fase dois de Onde Está a Arte?	60
Figura 16: Fase sete de Onde Está a Arte?	60
Figura 17: Exposição Participação e Interação, 2012.	63
Fonte: arquivo pessoal da autora - registro durante visita a exposição.	
Figura 18: Naipes do baralho francês	66

Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Anglo-American_card_suits.png - acessado em 18/10/2012.

Figura 19: Naipes do baralho espanhol, de cima para baixo: ouro, copas, espada e paus.

Fonte: http://a_pollett.tripod.com/cards6.htm - acessado em 18/10/2012.

Figura 20: Naipes de Dai-me Paciência... 69

Figura 21: Cartas de Dai-me Paciência..... 71

Figura 22: Layout de Dai-me Paciência... 72

Figura 23: Game Toejam & Earl, 1991..... 76

Fonte: <http://www.gameplox.com/2012/10/10/toejam-earl-games-hitting-psn360-in-november/> , <http://flydrs.com/toejam-and-earl-to-be-released-on-psn-and-xbox-live-arcade/> - acessado em 18/10/2012.

Figura 24: Jogo de Índio (Oi Futuro, Rio de Janeiro, 2005) 85

Fonte: <http://midialab.unb.br/index.php/trabalhos/jogo-de-indio> - acessado em 10/4/2011.

Figura 25: Passage, Jason Rohrer (2007, acervo MoMA 2012)..... 86

Fonte: <http://elit.umwblogs.org/2012/03/28/passage-and-gravitation-deeper-meanings/> - acessado em 10/4/2011.

Figura 26: Samorost 2 (Estúdio Amanita Design, 2007). 87

Fonte: <http://www.bigfishgames.com/online-games/3086/samorost-2/index.html> - acessado em 10/4/2011.

Figura 27: Machinarium (Estúdio Amanita Design, 2008). 87

Fonte: <http://www.diygamer.com/tag/machinarium/> - acessado em 10/4/2011.

Figura 28: Flow (Estúdio That Game Company, 2006) 88

Fonte: <http://casualtygamer.com/2008/09/flow-flash-review/> - acessado em 10/4/2011.

Figura 29 Tipos de game 89

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1. DO JOGO AO GAME NA ARTE CONTEMPORÂNEA	17
1.1 O Jogo	18
1.2 O Jogo na Arte.....	21
1.3 Brincar e jogar	25
1.3.1 Jogabilidade	27
1.4 Game e Gamearte	29
1.4.1 Gamearte na Arte e nos Games.....	33
1.5 Game e Sociedade	35
2. GAMEARTE: PROCESSOS INTERATIVOS DE SUBVERSÃO E DIVERSÃO	41
2.1 Gamearte: primeiros passos para interatividade	41
2.2 Mapa do Tesouro.....	45
2.3 Onde Está a Arte?	53
2.4 Dai-me Paciência.....	65
2.5 O Tempo da Subversão e Diversão	76
3 GAMEARTE NA ARTE CONTEMPORÂNEA	82
3.1 Produção artística em gamearte: questões emergentes	84
3.1.2 Gêneros e tipos de games	88
3.1.3 Trabalhos colaborativos e interdisciplinares.....	91
3.2 Arte e entretenimento ou arte como entretenimento	93
CONSIDERAÇÕES FINAIS	105
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	108

INTRODUÇÃO

Os *gameartes* possuem certa notoriedade no circuito da arte e tecnologia. O próprio FILE, Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, realizou uma edição exclusiva para *gameartes*, chamada *FILE Games 2011*, no Rio de Janeiro. Na edição do FILE 2012, em São Paulo, também foi exibido o *FILE Games*. Além da arte e tecnologia, na arte contemporânea em geral, os *gameartes* parecem ser apenas uma nova abordagem dos *games* comerciais, com um apelo estético e poético mais acentuado. Estariam, então, no âmbito do entretenimento, e não da arte. Embora esse pensamento não seja de todo equivocado, seria mais prudente pensar: por que a arte não poderia ser também divertida? Afinal, a arte contemporânea hoje não possui parâmetros claros para que se possa delimitar o que é ou não arte.

Artistas contemporâneos trabalham com as mais diversas questões, e a irreverência é uma delas, bastante presente na arte atual. Um dos artistas brasileiros com grande notoriedade internacional, Vik Muniz, tem em seus trabalhos um elemento de irreverência, por mostrar obras de arte consagradas “reconstruídas” nos mais diversos materiais. Essa irreverência não deixa de ter, em si, certo divertimento ao reconhecermos a *Medusa* de Caravaggio em um prato de espaguete. Se há quase um século os artistas clamam por uma fusão da arte com a vida, e a diversão e o entretenimento também fazem parte da nossa vida, seria natural, e até mesmo esperado, que a arte também se assumisse como entretenimento, se assim desejasse.

Esta dissertação em poéticas visuais propõe ampliar a compreensão sobre a arte contemporânea através da criação e análise de *gameartes* e da verificação de como os conceitos de jogo, subversão e diversão operam neste contexto. Metodologicamente a pesquisa iniciou com a análise de trabalhos práticos anteriores, e, ao examinar outros *gameartes*, algumas questões que eram comuns a eles foram observadas, como o conceito de jogo, diversão e entretenimento. O ir e

vir da prática e da teoria fez com que emergisse o conceito de subversão, que se tornou um dos pilares no desenvolvimento desta pesquisa de mestrado. A metodologia de uma dissertação em poéticas visuais é relativamente complexa de ser definida, uma vez que é o próprio fazer que evidencia as etapas metodológicas; contudo, a produção prática/teórica, simultaneamente, tem-se mostrado o caminho mais ajustado para uma pesquisa de nível acadêmico no campo das artes. Para chegar ao que se entende por *gamearte*, parte-se da ideia do jogo como um elemento inerente ao ser humano, elaborada por Huizinga (2010), e o jogo presente nas artes visuais, defendido por Gadamer (1985). *Gamearte* poderia ser rapidamente descrita como uma categoria dentro da arte e da tecnologia que se utiliza dos *games*, ou jogos eletrônicos, para manifestar-se como arte.

Minha trajetória artística iniciou-se durante o curso de bacharelado em Artes Visuais. No começo, trabalhando com fotografia e imagem digital, e, posteriormente, com vídeo e animação. A irreverência sempre perpassou a minha produção, assim como o flerte com a tecnologia em distintas maneiras. O jogo e o *game* eram ideias presentes, porém não foi possível desenvolver durante o período de graduação, então, tornaram-se parte do projeto de mestrado, uma consequência natural deste percurso. O universo dos *videogames* nunca me foi estranho, contudo, através da participação, como bolsista IC/ CNPq no Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Arte e Tecnologia e Mídias Digitais (LABART/UFSM) percebi as outras possibilidades deste universo em expansão, que não se referiam somente ao entretenimento como comumente é visto. Para o desenvolvimento deste projeto de mestrado, que agora se assume como dissertação, foi necessária a parceria com outras áreas de conhecimento, como a computação e a música. A colaboração é um dos aspectos essenciais aos jogos desenvolvidos neste período de mestrado.

Esta dissertação, na linha de pesquisa de arte e tecnologia, em poéticas visuais, aliada à teoria, procura contribuir para este cenário artístico, em que a arte divide espaço com os *games* e estes com a arte. A contribuição a que se propõe este estudo não diz respeito apenas ao espaço destinado a cada área, mas a lançar um questionamento sobre uma determinada produção, a *gamearte*, pertencente a um sistema complexo como a arte contemporânea. Pode-se perguntar se esta

aproximação da arte com o entretenimento estaria valorizando-a ou beneficiaria o entretenimento, estetizando-o. Poderia a arte entreter e divertir, mantendo-se no campo artístico? Estas características a tornariam subversiva? As dúvida exposta à discussão é a fusão da arte com o entretenimento, pois a *gamearte* se utiliza dos *games*, e estes além de idealizados para o entretenimento são, hoje, o expoente desta indústria. Estaria a arte buscando nesta indústria o que lhe interessa ou seriam as empresas de *games* que procuram um viés artístico de modo a atrair um maior número de jogadores e compradores para seus jogos com uma estética diferenciada? Haveria uma maneira correta de jogar na arte? Seria possível alterar as regras no meio do jogo? Se for a arte a “dar as cartas”, talvez, sim. Estes questionamentos, na sequência apresentada, constroem-se nos três capítulos desta dissertação, cada qual abordando um assunto que é considerado importante para embasar a ideia defendida.

No primeiro capítulo busca-se tecer o conhecimento tomando como ponto inicial o conceito filosófico de jogo e como ele pode ser entendido nas artes visuais, na arte e tecnologia e na arte contemporânea. Esta compreensão primeira abre caminho para pensar o jogo e/ou *game*, como um dos segmentos culturais em maior evidência. Na arte contemporânea, os *games* também ganham espaço, conhecidos como *gamearte*. Ainda neste capítulo, apontam-se algumas questões pertinentes à discussão acerca da *gamearte*, desde a nomenclatura até sua inserção na arte e na sociedade, embora a discussão sobre o papel da *gamearte* na arte contemporânea seja mais desenvolvido no terceiro capítulo. Os subcapítulos: O Jogo, O Jogo na Arte, Brincar e Jogar, *Game* e *Gamearte*, *Gamearte* na Arte e nos *Games* e *Game* e Sociedade contribuem para pensar respectivamente sobre o conceito filosófico de jogo na arte, a diferença entre o *game* comum e a *gamearte*, como o termo *gamearte* é entendido no campo da arte e da indústria, e alguns apontamentos sobre a relação dos *games* com a sociedade.

Foram realizados três *gameartes*: *Mapa do Tesouro*, *Onde Está a Arte?* e *Dai-me Paciência...*, todos apresentados no segundo capítulo. Apesar de distintos, eles dialogam com a ideia do “não-jogo”, que é um conceito gerado para descrever o funcionamento dos *gameartes* em questão. O “não-jogo” é a subversão, a

desobediência da ideia inicial que o jogo proporciona. *Em Mapa do Tesouro*, não há mapa e nem tesouro algum. *Onde Está a Arte?* é um jogo da memória imemorizável e insolúvel, pois não permitirá encontrar onde a arte está. *Dai-me Paciência...* é baseado no popular jogo de cartas *Paciência*, que todos os usuários do *Windows* possuem, porém ao jogar o *gamearte* não será possível finalizá-lo. Níveis distintos de subversão e diversão estão presentes nos três jogos. Outros *gameartes* também contêm esse caráter, como *Passage*, de Jason Rohrer, por exemplo, em que a morte do jogador é inevitável, independentemente de suas habilidades. A morte em *games* geralmente é sinal de derrota, opção para os que não conseguem superar os desafios impostos pelo jogo, mas em *Passage* é o contrário, a morte faz parte, pois para ser “vitorioso” é preciso morrer.

O terceiro capítulo busca convergir as questões apresentadas nos capítulos que o precedem, focando, principalmente, em exemplos de *gameartes* produzidos na arte contemporânea, e no fato de como essa arte que se aproxima do entretenimento e da diversão pode fomentar as incansáveis discussões sobre arte e tecnologia na arte contemporânea. Este estudo abre uma janela para essa discussão, mas não busca esgotá-la. Mais do que conduzir a um caminho, este capítulo leva a um questionamento para contribuir no debate acadêmico. Divertir, entreter e subverter são as palavras em evidência e em debate na *gamearte*.

1. DO JOGO AO GAME NA ARTE CONTEMPORÂNEA

Este primeiro capítulo propõe-se mais conceitual. John Huizinga e Hans Gadamer são os filósofos norteadores para discutir o conceito de jogo que origina-se na filosofia e posteriormente ganha espaço nas artes visuais. Quando o conceito de jogo vem à luz, o célebre livro *Homo Ludens* de Huizinga é lembrado. A partir deste livro, inicia-se a construção do pensamento proposto neste capítulo.

A idéia de jogo, por vezes, assemelha-se com a de brincadeira, contudo guardam diferenças entre si. Brincar poderia ser descrito como um jogo mais lúdico, que não está preso a regras pré-estabelecidas, e é esta liberdade que Brougère (2010) indica como ponto de proximidade com o campo da arte. A brincadeira não é o assunto principal neste estudo, ela apenas tangencia o conceito de jogo que é o núcleo deste capítulo. Como a diversão e o entretenimento são conceitos trabalhados continuamente em toda a dissertação, em outros momentos, o brincar também emerge.

Jogabilidade é a palavra principal ao falar de jogo, principalmente quando falamos de jogos eletrônicos, os *games*. Todas as possibilidades de um jogo são descritas conforme sua jogabilidade. Quem as define é quem desenvolve o jogo, o jogador só poderá interagir com um *game* dentro da jogabilidade proposta pelo jogo.

Após esclarecer e delimitar os conceitos utilizados inicialmente, busca-se pontuar as diferenças e semelhanças entre os *games* e a *gamearte*. Os pontos de divergência e convergência oscilam entre o caráter artístico e a proximidade com a indústria do entretenimento. Para a indústria, a *gamearte* é vista como uma maneira para atrair novos jogadores com *games* mais elaborados esteticamente. Para a *gamearte*, os *games* são, de certa maneira, uma inspiração, tanto para a criação quanto para o desenvolvimento dos jogos. Muitos artistas que desenvolvem *gameartes* são também jogadores de *games*. A inserção, de ambos, na sociedade

também é um tópico de destaque, pois atualmente os *games* são o segmento em maior evidência desta indústria, o que também significa dizer que são os produtos mais rentáveis.

1.1 O Jogo

O jogo é um elemento inerente à espécie humana, contudo não é exclusivo dela. Segundo Huizinga (2010), o jogo é mais antigo que a cultura por não pressupor a existência do ser humano; os animais brincam tal como os homens e também experimentam o prazer e o divertimento que essa ação proporciona. Não há uma explicação para compreendermos tudo que está “em jogo” no jogo, mas sabe-se que é um elemento comum a diversas espécies animais, e que é necessário, embora não exista teoria específica que comprove sua origem biológica ou psicológica e que afirme o porquê dessa necessidade.

Se o jogo é essencial à vida humana, essa necessidade não pode ser comparada à necessidade de comer e respirar, por exemplo. É uma necessidade sim, porém de outra natureza, que tem uma origem psicológica e pode chegar a ter um fim fisiológico. O ser humano é um animal complexo, que está em uma eterna busca por equilíbrio. Tal equilíbrio nunca pode ser alcançado, pois se trata de um “fenômeno” passageiro, efêmero, o que se traduz por uma jornada de uma vida inteira. A lei da homeostase é a teoria que tenta compreender esse equilíbrio ou desequilíbrio, tanto no âmbito psicológico, quanto fisiológico. Uma inquietação ou insatisfação de origem psíquica pode gerar um desconforto físico, e tentar equilibrar as nossas vontades é o que busca a homeostase. Para muitos animais, estar saciado e sem dor já é o suficiente para estar confortável, em equilíbrio, mas para o homem não basta estar sem fome, sem sede, sem dor para estar “bem”, precisa ter dinheiro, vida social e afetiva e reconhecimento, dentre outras necessidades, porém mesmo assim também não estamos satisfeitos plenamente.

Qualquer ação realizada pelo homem almeja uma recompensa: ao tomar um copo d'água a recompensa é matar a sede; trabalhar é ser recompensado com um valor justo à ação realizada. Muitos trabalhadores não recebem um valor condizente às atividades realizadas, e isso causa um grande desprazer e revolta, pois não há o sentimento de recompensa. Quando se estuda para uma prova ou exame e se obtém êxito, existe a recompensa e até mesmo um sentimento de felicidade. Mesmo que momentâneo, o equilíbrio é alcançado, todavia em pouco tempo a sensação de desequilíbrio retorna, e a busca por uma recompensa recomeça, num círculo vicioso perpétuo. A perseguição contínua em saciar o desejo perene de equilíbrio foi a engrenagem da evolução humana e também das artes. Foi em busca desse “algo mais” que as artes encontraram seu espaço ou, melhor dizendo, nesse espaço para “algo mais” é que as artes foram “encontradas”. É nesse “algo mais” que transcende a utilidade prática cotidiana, que Huizinga (2010) encontra respaldo para elaborar seu conceito de jogo como uma atividade desinteressada, sem um fim concreto, que não busca matar a fome, nem a sede, mas que é inerente e essencial à vida. Uma ação com o fim em si mesma.

Para Huizinga (2010) o elemento de jogo está presente nas artes, porém mais evidente na música e no teatro por permitir uma interação maior entre os integrantes de um espetáculo, seja ele musical ou cênico, pois no desenrolar da própria ação é possível perceber a reação do público. O jogo necessitaria dessa ação e reação durante seu acontecimento, como nos espetáculos em que a obra é realizada no momento da apresentação perante uma platéia. No conceito mais tradicional das artes plásticas, ou visuais, o público não está presente durante a criação da obra, apenas a aprecia depois de pronta, relação esta que Huizinga (2010) considera, de certa maneira, inferior à música e ao teatro. A primeira versão de *Homo Ludens* (1938) já data de quase um século, tornando mais compreensível o posicionamento do autor ao hierarquizar as artes tomando por critério o jogo. Um concerto musical ou teatral, para ser apreciado pelo público, deveria acontecer no momento da apresentação, pois o espetáculo só existe naquele momento, em que o ator e o músico constróem sua arte junto ao público que os observa. Esse seria o “verdadeiro” jogo indicado por Huizinga. Pelo fato de as artes visuais já estarem

terminadas e acabadas quando são disponibilizadas para serem vistas pelo seu público, são consideradas, pelo mesmo autor, inferior aos espetáculos.

Hans Gadamer (1985) defende uma ideia de jogo que muito se assemelha com Huizinga, porém se distancia em alguns aspectos, principalmente por considerar que há, sim, um elemento de jogo em uma pintura, mesmo que esta já esteja acabada e estática quando é apresentada ao público. As artes visuais, a música e o teatro são artes de naturezas distintas, que em alguns momentos se aproximam e se misturam.

Os critérios de Huizinga ao analisar o conceito de jogo nas artes, podem ser compreendidos se interpretarmos seu texto pensando na época em que foi escrito (1938). Com todas as transformações que as artes visuais sofreram nesse último século, as questões que levaram Huizinga a hierarquizar as artes dissolveram-se, ao pensar hoje nos *happenings*, na arte participativa e mais recentemente na arte interativa.

As artes visuais historicamente sempre foram regidas pela retina, pois a visualidade era seu espaço legítimo; um museu de arte era um espaço de observação e reflexão. Couchot (2003) parte dos impressionistas para estabelecer um fio condutor do que ele chama de sujeito-EU e sujeito-NÓS. O sujeito-EU diz respeito ao autor da obra nitidamente separado do espectador, o sujeito-NÓS já começa a diluir essa dicotomia entre autor e espectador. Os artistas do impressionismo estavam mais interessados na percepção das cores em diferentes momentos do dia, a mancha era mais interessante que a imagem bem definida. A distância do olho do espectador em relação à obra faz diferença na maneira como ela é percebida. Pinturas do pontilhismo só conseguem ser apreendidas em sua totalidade quando o espectador se afasta, pois, se observar de perto, a imagem desintegra-se em milhares de pequenas manchas de tinta. Não é mais somente o olho que entra em ação para apreciar uma pintura, o corpo do espectador precisa ser reposicionado. É neste momento que Couchot (2003) acredita que o espectador começa a ganhar mais espaço na “construção” da obra, o que ampliaria a ideia de jogo de Huizinga e até mesmo a de Gadamer.

Se o jogo para Huizinga só é verdadeiramente presente nos espetáculos musicais e teatrais pelo fato de a obra estar se fazendo enquanto o público a aprecia, em arte e tecnologia é exatamente isto que acontece. A obra não se encontra mais estática e finalizada à espera de um espectador, agora exige um interator, que ao interagir em tempo real presencia a obra acontecendo, e não mais acabada. Quando um trabalho se propõe a ser interativo, outros elementos são agregados; e o mais visível é a atuação ativa do público na obra. Caso ainda fosse possível Huizinga, morto em 1945, lançar seu pensamento sobre esta produção, provavelmente reveria sua ideia de jogo nas artes visuais.

1.2 O Jogo na Arte

O conceito de jogo na arte, elaborado por Gadamer (1985), não foi pensado para a arte contemporânea atual, mas alguns pensamentos transcendem suas fronteiras temporais. Na contemporaneidade, o jogo está presente como sempre esteve na vida humana, em sua faceta digital, assumindo-se como jogo eletrônico, ou mais popularmente *game*. Embora exista uma grande diferença entre esses dois “tipos” de jogo, um conceitual e outro tátil, na arte ambos são possíveis, e em determinado momento até unem-se.

Gadamer (1985), ao discorrer sobre o que é a arte, volta no tempo para ressaltar que o que entendemos hoje por arte é um conceito relativamente recente, com pouco mais de dois séculos. Antes a arte era compreendida como “belas artes”, mas o que seria esse belo? Ao buscar resposta para essa pergunta, Gadamer (1985) encontra em Kant uma orientação: o belo seria então um “agradar desinteressado”. Não se pretende neste momento aprofundar a questão em torno do belo, e sim partir dele. Se o belo poderia ser pensado como um agradar desinteressado, belas artes seriam, então, uma arte desinteressada? Desinteressada de sua finalidade utilitária. “Quando a arte nada mais quis ser senão

arte, aí surgiu uma grande revolução na arte.” (GADAMER, 1985 p.33). A revolução anunciada por Gadamer seria das belas artes passarem a ser “apenas” arte e com a única função de ser arte. Se a arte é arte e nada mais, o que esperar diante da obra? Um jogo? Talvez. É neste ponto que Gadamer (1985) apresenta o conceito de jogo. Se a arte é arte e nada mais, basta jogar o jogo por ela incitado.

“A primeira evidência que precisamos levar em conta é que o jogo é uma função elementar na vida do homem, de tal sorte que a cultura humana sem um elemento de jogo é impensável.” (GADAMER, 1985 p.38). O entendimento inicial de jogo é o de “ir e vir”, um movimento que se repete constantemente, como um “jogo de luz” e “jogar das ondas”, exemplifica Gadamer. O elemento de jogo nessa ação de ir e vir é exatamente o desinteresse por ambos os lados. Nenhum dos dois extremos da ação é o alvo, o alvo é inexistente. O jogo é então uma ação desinteressada.

A arte que não tem outro interesse além de ser arte é aquela que contém em si essa “ação” desinteressada à espera de um jogador, pois jogar pressupõe alguém para jogar junto. Este alguém que a obra espera para jogar junto é o espectador, a jogar o jogo da arte.

A obra quer ser entendida como algo que ela “quer dizer” ou “diz”. Trata-se de uma exigência proposta pela “obra”, exigência que espera ser resgatada. Ela exige uma resposta que só pode ser dada por aquele que acatou a exigência. E esta resposta tem que ser a resposta própria de quem a acatou, que ele mesmo apresentava ativamente. O parceiro pertence ao jogo. [...] Cada obra deixa como que para cada um que a assimila um espaço de jogo que ele tem que preencher. (GADAMER, 1985 p. 42)

O jogo da arte é disponível a todos que queiram jogá-lo. A ação desinteressada de ir e vir é um jogo, ou um elemento de jogo ao serem incluídos a razão, objetivos e regras. “O especial do jogo humano é que o jogo tanto pode incluir a razão, essa característica tão própria do homem, de poder dar-se objetivos e tentar alcançá-los.” (GADAMER, 1985 p.38) A complexidade do jogo da arte aumenta de acordo com o jogador, pois quanto mais ele estiver disposto a jogar,

mais “regras” se estabelecem, mais complexo, mais difícil e sem dúvida mais rico será o jogo. O jogo da arte tem em si o elemento de ação desinteressada, mas também exige uma reflexão e uma decifração por parte do espectador que aceitou o seu jogo, que como jogador deve manter-se dentro dos objetivos propostos e aceitos.

O que nos ensina esse jogo? Primeiramente que ele é jogado, ou seja, que não existe jogo em si (como não existe obra em si); não há jogo sem jogadores, e jogadores e jogo se transformam conforme o jogo é jogado. [...] A obra como ‘jogo’ só brota com a condição de participação ativa, de interpretação, de um diálogo no qual o que advém enquanto se dialoga é a verdade do diálogo, o fato de ele ocorrer e que, ocorrendo, consegue representar seu próprio ser de diálogo; o que se tem em vista não é a verdade que resultaria de uma argumentação, nem a verdade no sentido de uma correspondência entre real e ficção, nem a verdade ‘científica’, mas um ‘jogo como verdade’, um jogo que só é verdade quando está sendo jogado. (CAUQUELIN, 2005, p.99)

Aceitar o jogo da arte é aceitar o diálogo, a interpretação, a hermenêutica, é tentar “decifrar” a obra, mesmo que nunca se consiga por completo, pois sempre há um elemento a jogar no jogo da arte. Didi-Huberman, ao escrever sobre obras minimalistas, comenta “Mas de que maneira um simples cubo pode chegar a inquietar o nosso ver? A resposta talvez esteja, mais uma vez, na noção de jogo” (2005, p.95). O jogo é a dialética visual, o “ir e vir”, na própria presença de um objeto de arte.

O jogo como diálogo descrito por Cauquelin (2005) é um diálogo mudo, existente apenas no pensamento, no campo das ideias. O jogo como um modo dialógico de ação e reação imediata só se torna possível quando a arte une-se à tecnologia. O modo dialógico, segundo Couchot (2003), passa a ser interativo.

Se o jogo da arte é um diálogo entre a obra e o espectador que aceitou seu jogo, o modo dialógico também precisa de um “espectador” para aceitá-lo. Essa aceitação se faz necessária no mundo físico, é preciso uma ação real, apertar um botão, por exemplo. O modo dialógico é então interativo, pois a imagem digital não

deixa de ser um “ir e vir” de “zeros” e “uns”: é necessário um jogo binário para sua constituição.

O conceito de jogo elaborado por Gadamer (1985), de que a obra espera por um jogador para jogar junto, não foi pensado para a arte e tecnologia, porém sua ideia de jogo em muito se aproxima das especificidades do meio tecnológico. Uma obra de arte e tecnologia também aguarda por um jogador disposto a jogá-la, mas este jogador assume um papel distinto, agora ele seria um interator, porque para jogar o jogo da arte é necessário interagir com a obra. Não basta só refletir e tentar decifrá-la, precisa-se dialogar com os números, com essa imagem que se propõe interativa, e isso só é possível através de uma interface. Este diálogo abre caminho para o jogo da arte.

A interatividade na imagem digital, segundo Couchot, dá-se durante todo o fazer da obra, exceção às obras que se apresentam em suportes analógicos. Um trabalho de fotografia pode ser interativo enquanto o artista manipula a imagem ou simplesmente regula alguns parâmetros no ambiente digital, apesar de, no final, a apresentar impressa. O mesmo pode acontecer com um desenho em papel, que o artista digitaliza e colore no computador e o imprime posteriormente. O valor artístico não é questionado, apenas a interatividade, que está presente na feitura do trabalho quando o computador é utilizado como ferramenta, mas desaparece no produto final. Desde a construção de um trabalho de arte e tecnologia é necessário o diálogo entre o artista e os números. Este diálogo não é o mesmo que o interator irá experimentar ao visualizar a obra. A interatividade entre o artista e a obra pode até ser um jogo de ir e vir, mas não é esse o jogo da arte. O espectador/interator é convidado a jogar junto, um jogo interativo na e da arte. Neste sentido, a interatividade convida ao diálogo silencioso do jogo da arte.

O jogo da arte é um convite ao espectador, e o jogo *na* arte também é um convite, mas um convite para jogar “uma arte que é um jogo”, um jogo que está dentro do circuito da arte. Assim como tantas outras produções, o jogo na arte é o jogo eletrônico quando também se insere no contexto artístico. Os jogos eletrônicos, ou *games*, já fazem parte da arte, quando se propõem a isso. A própria linguagem dos *games* é um jogo. Um jogo de gêneros, entre eles a música, informática, *design*,

artes visuais, literatura e outros. Quando o *game* é disponibilizado para o espectador, seja na internet ou em uma galeria ou espaço cultural, a obra e seu jogo estão “prontos”, porém só irão se concretizar de fato se o espectador e jogador for também interator.

Todo o jogar de um *game* se dá pela interatividade entre o interator e o *game* em si; se ele não for jogado como um jogo na arte, o usuário não poderá ser um jogador da arte. Jogando o jogo na arte, o jogador “torna-se” um jogador da arte. Nos *games* é preciso jogar primeiro no *game*, e, nesse jogar, ambos os jogos se unem, o jogo na arte e o jogo da arte.

1.3 Brincar e jogar

Falar de brincar, brincadeira ou brinquedo não parece ser uma tarefa difícil, e sim o contrário, soa divertido. Contudo, ao relacionar este conceito com o de jogo e entretenimento, é preciso certa cautela devido à proximidade que há entre eles: brincar pode ser descrito como sobreposição do valor simbólico à função; jogar, uma brincadeira com regras; entretenimento, o que essas ações geram. Brinquedos para adultos costumam ter conotação sexual ou designar um brinquedo com uma engenharia mais complexa, uma vez que a ação de brincar é geralmente associada à infância, embora não seja exclusiva desta fase. Para Brougère (2010), é o jogar que perpassa todas as idades.

O brinquedo é um objeto infantil e falar em brinquedo para um adulto torna-se, sempre, um motivo de zombaria, de ligação com a infância. O jogo, ao contrário, pode ser destinado tanto à criança quanto ao adulto: ele não é restrito a uma faixa etária. Os objetos lúdicos dos adultos são chamados exclusivamente de jogos, definindo-se, assim, pela função lúdica. (BROUGÈRE, 2010, p.13)

A definição de jogo de Huizinga (2010) muito se aproxima da ideia de brincar, uma atividade não-séria, com o fim em si mesma, sem uma utilidade específica. Devido ao rigor exigido à pesquisa acadêmica, é preciso diferenciar os conceitos, entretanto brincar e jogar freqüentemente são usados como sinônimos. Um exemplo bastante esclarecedor da diferença, e também da proximidade, entre jogar e brincar, é o “brincar de boneca” e “jogar bola”. A princípio não existe uma maneira correta de brincar de boneca, cada um cria e imagina ao seu gosto. Há vários modos de se jogar bola, mas quando se diz ‘jogar bola’ associa-se a um jogo como futebol, vôlei, basquete, jogos com regras bem claras e definidas. Contudo um ‘jogar bola’ não precisa estar restrito a essas regras já conhecidas, também é possível criar novas maneiras de se jogar que pode ou não se parecer com algum dos jogos já definidos. Nesse contexto é possível brincar de jogar bola.

A arte também pode estar nesse âmbito, pois, assim como o brincar e jogar esta, pode ter ou não “regras”. Tais “regras” seriam apenas as condições para acessar a arte, que pode ir desde uma informação histórica sobre a obra, conhecimento de movimentos artísticos, contexto políticas até manipulação tátil ou interação com algum sistema que a obra de arte apresente. Essas “regras” são completamente elásticas a ponto de não serem essenciais, pois é possível apreciar ou fruir a obra de arte sem importar a posição que se assuma, contudo a experiência será distinta. Bauman, ao falar destas supostas regras:

As regras estão perpetuamente se fazendo, sendo buscadas e encontradas, cada vez de uma forma analogamente única e como um evento analogamente único, em cada sucessivo encontro com os olhos, os ouvido e a mente do leitor, espectador, ouvinte. Nada da forma em que acontece tais regras serem encontradas foi de antemão determinado pelas normas ou hábitos existentes, autorizadamente sancionadas ou aprendidas a se reconhecerem como sendo corretas. Nem tais regras, uma vez encontradas ou compostas ad hoc, se tornarão obrigatórias para leituras subseqüentes. (BAUMAN, 1997, p.133)

A posição do autor endossa a ideia de que mesmo que, mesmo que existam regras, estas são facultativas. Uma vez mais, a ideia de arte se aproxima da de um jogo e também da de uma brincadeira, e por que não de entretenimento? Embora cada conceito guarde em si suas especificidades, podem se misturar sem gerar

perdas para nenhum e sim, o contrário, ganho para todas as partes, inclusive para o jogador.

A arte, após dissociar-se de sua função decorativa, passou a ser um objeto de valor simbólico independentemente de qualquer uso, assim que:

Se o objeto é analisado com uma estreita associação entre uma função (ou uso em potencial) e um valor simbólico (ou significação social produzida pela imagem), pode-se distinguir aqueles nos quais predominam a função (objetos técnicos) daqueles em que o valor simbólico parece essencial (roupas, mobília) sem que se possa, no entanto, eliminar sua função. Sem função, o objeto pode perder seu sentido usual, ou seja, perde sua utilidade. Onde encontramos o domínio exclusivo do valor simbólico é no campo da arte tal como ela se desenvolveu, desde o período romântico, como valor absoluto, independentemente de qualquer uso, distinta, entre outras coisas, de qualquer concessão à arte decorativa que fundamenta sua utilidade na decoração. (BROUGERÉ, 2010, p.11)

Anne Cauquelin (2011), ao investigar os possíveis mundos que a obra de arte poderia conduzir, ou mundos estes inseridos dentro da própria obra, consegue sintetizar de modo bastante eficaz, e talvez não intencional, o ponto de convergência que se está tentando tecer até o momento. Arte, jogo e até mesmo o brincar poderiam ser descritos como um oásis lúdico, uma suspensão do cotidiano. Todas estas ações fazem parte da vida, no entanto estão inseridas em outra lógica, uma lógica simbólica, segundo Brougère (2010). Tanto a arte como o jogo e a brincadeira existem separadamente, mas é possível conectá-los em algum ponto, já que todos seguem paralelos, e esse oásis lúdico seria o ponto de intersecção entre os três. Talvez o entretenimento pudesse ser o resultante dessa intersecção, e a *gamearte* um desfecho.

1.3.1 Jogabilidade

A jogabilidade (ou *gameplay*) é basicamente o que é exigido do jogador durante a partida. A jogabilidade, de certo modo, está para o jogo como a brincadeira está para o brinquedo, porém ela está restrita às limitações impostas

pelo jogo, o que não acontece com a brincadeira que depende exclusivamente da imaginação, e esta não possui limites. Bob Bates (2004), em seu livro *Game Design*, explica essa questão da seguinte maneira:

Jogabilidade é o resumo do que o jogador irá fazer enquanto estiver jogando. Geralmente costuma-se definir o gênero em que o jogo se insere e então explicar como que este parte das convenções conhecidas do gênero para novas maneiras criativas de entreter. (p.14)¹

No *game Soul Calibur V*, famoso jogo de luta, a jogabilidade está nas diversas maneiras de deferir golpes contra o adversário, e como se defender destes, nas novas armas disponíveis na versão mais recente, dentre outras funções ligadas ao objetivo e ao gênero do jogo, que é de luta. Em versões anteriores já era possível criar personagens, além dos disponíveis previamente no *game*; contudo na versão cinco, a mais recente, essa capacidade é ampliada enormemente. É possível passar horas criando personagens e atribuindo-lhes personalidades, como se fosse uma outra brincadeira possível dentro da jogabilidade proposta pelo jogo, assim como pode haver tantas outras maneiras de se jogar e brincar que não sejam as estabelecidas previamente pelo *game designer*. No segundo capítulo desta dissertação também é descrito uma situação similar no *gamearte Onde Está a Arte?*, mostrando outras maneiras possíveis de se jogar que não estão necessariamente previstas na elaboração da jogabilidade.

Se a arte não está presa a regras, a *gamearte* menos ainda. Embora exista uma jogabilidade prevista que delimite alguns movimentos do jogador, esta não é determinante. Sempre é possível elaborar outros percursos dentro do jogo se for do interesse do jogador. Assim como em outros trabalhos de arte, a intenção do autor é uma, mas quando em contato com o público ela se multiplica.

¹ This section summarizes what the player will do when he's playing the *game*. Typically, this section leads off by placing the *game* within a genre, and then explains how it departs from genre conventions in creative and entertaining ways.

1.4 Game e Gamearte

Mas o que faz um jogo na arte ser diferente de um jogo comercial? A resposta a essa pergunta talvez possa ser a mesma de quando a arte era ainda belas artes. Os jogos ou *games* artísticos partilham do mesmo interesse da arte, de ser nada mais do que arte. Os *games* enquanto arte buscam muito mais o “agradar desinteressado”, pois é o prazer de jogar que convida ao jogo, e não a promessa de ser um vencedor, ou a eterna batalha entre o bem e o mal. Não importa ganhar ou perder, os *games* artísticos querem o jogo da arte em seu próprio jogo. Há um diálogo/jogo triplo: o diálogo com a interface, diálogo com o *game* em si; e, o diálogo da arte. No campo da arte e tecnologia, os *games*, segundo Suzete Venturelli (2008), são chamados de *gameartes* e buscam outra experiência, distinta de seus equivalentes comerciais. Os *gameartes* estão interessados na poeticidade e não em vitória ou derrota. A violência que está constantemente presente em muitos *games* dá lugar na *gamearte* à colaboração. A *gamearte* se aproxima do conceito de jogo exposto anteriormente, em que o fim está na própria ação de jogar, no prazer que ela proporciona, e não de, necessariamente tornar-se um vitorioso. Sílvia Laurentiz também trata da *gamearte* como:

Se pensarmos na “estética do *Game*”, ou, em como os videogames estão transformando a arte contemporânea, seguiremos por um caminho. Entretanto, quando pensamos no “*Game* de Arte”, separando-o dos produtos de entretenimento e de mercado, estaremos partindo para outro. Neste segundo caso, estaremos interessados naqueles *games* regidos pela função poética da linguagem, onde seu objetivo final não seja apenas o de entreter, mesmo que ainda se sustente pelo caráter lúdico. E o que se espera de um *game* de arte? Acreditamos que ele deva vir a quebrar regras, subverter padrões, ter um papel questionador frente a propositivas, experimentar novas sensibilidades, lançar novas hipóteses, sensações, propor outras relações, interferir, re-editar e criticar o seu próprio modelo criativo, enfim, que trate de uma reflexão estética e flagre esta sua condição, exercendo sua natureza artística. (2009)

Os *games* que estão fora da esfera da arte atendem a um público mais amplo que o público da arte, e alguns *games* acabam transitando entre esses dois territórios, uma vez que não há fronteiras que possam delimitar exatamente onde começa um e termina outro. E essa falta de delimitação não é necessariamente um ponto negativo, mas acaba causando a impressão de que os *games* que se propõem a arte não passam de mero entretenimento, um passatempo divertido como seus equivalentes comerciais. Esta situação não é nova na história da arte:

Quando enfocamos a assim chamada arte clássica, vemos que ela era uma produção de obras que não era entendida em primeiro plano como arte, mas como formas que se encontravam no meio religioso ou também mundano, como uma decoração do próprio mundo em seus atos de destaque: o culto, a representação dos soberanos e outros. (GADAMER, 1985 p.33)

Apesar da longa distância temporal, este paradoxo de ser ou não ser arte, descrito por Gadamer (1985), é, de certa maneira, similar ao dos *games*. Há dois modelos de *games* descritos por Laurentiz (2009): o *game* que possui um apelo estético e o *game* que se pensa como arte. Quando explica seu pensamento sobre o jogo na arte, Gadamer (1985) diz que, se alguém olhar a uma pintura do rei Carlos V de Velázquez e enxergar apenas o retrato do rei, não estará jogando o jogo da arte. Seguindo o mesmo princípio, é preciso ver além do entretenimento ou da diversão do *gamearte* para conseguir jogar o jogo da arte que ele pode propor.

Recorrendo à história da arte, sempre houve artistas que utilizaram da sociedade como inspiração ou como um “instrumento” de trabalho. Assim como os artistas da arte pop recorriam aos assuntos e aos objetos contemporâneos seus, o artista que se propõe a trabalhar com a tecnologia dos *games* está fazendo, de certa maneira, a mesma coisa, pois os *games* são hoje o segmento da indústria do entretenimento em maior evidência.

Mesmo que a arte pop seja um movimento datado na história e vinculado à década de 1960, ela pode colaborar para compreender a atuação dos *games* na arte

contemporânea hoje. McCarthy, ao comentar a série de Andy Warhol, *Morte na América*, diz que ela

mitiga nossa capacidade de ler a arte pop como aceitação resignada da vida contemporânea. Não somente mercadorias revendidas como obra de arte, as serigrafias de Warhol são também condenações amargas de uma cultura de abundância e violência, de hedonismo e morte. (2002, p.71).

A arte pop fez parte dessa sociedade opulenta, de um consumo exacerbado do pós-guerra americano. A sociedade de consumo ainda existe e com mais força, pois a renovação incessante da tecnologia implica numa obsolescência imediata. Os *games* hoje refletem essa cultura da inovação/obsolescência, mas, inseridos na esfera das artes, acabam por subverter sua própria condição de atender a um consumo mercadológico. Embora de diferentes maneiras, a ideia de subversão está quase sempre presente em muitos *gameartes*.

Infelizmente tratando-se de *games*, ou até mesmo de outras produções em arte e tecnologia, não é tão fácil, nem mesmo simples, defender uma produção que em sua origem foi pensada para a indústria, como é o caso dos *games* e do vídeo.

Se na arte multimídia trata-se realmente de arte, isso não é decidido mediante a sua técnica, e sim mediante a sua aplicação. O que mais poderia ser além de arte, uma vez que não oferece informações aproveitáveis e tampouco serve ao entretenimento, já que para isso é muito “maçante” e também demasiado “complicada”? (BELTING, 2006, p.120)

Embora esta reflexão não tenha sido pensada para os *games* na arte, Belting acaba norteando o pensamento para o questionamento de onde começa a arte e termina o entretenimento, ou vice e versa. Discutir técnica na arte contemporânea já não é mais necessário, mas e a aplicação? Este é o ponto principal, se os *games* artísticos ainda estão à margem da esfera da arte por serem “aplicáveis” à diversão e não à reflexão necessária do jogo da arte.

Em comparação com os *games* comerciais, os *games* artísticos são mais complicados e até mesmo maçantes, pois não há regras pré-estabelecidas. O jogador descobre na própria ação de jogar que não há inimigos a derrotar, e muitas vezes nem há maneiras para se vencer um jogo. Um jogo desse tipo provavelmente estaria enalhado nas prateleiras das lojas, e isso faria dele arte? Não é a diversão proporcionada por um *game* que deveria classificá-lo como arte ou não. Uma proposta artística também pode ser divertida. A irreverência é um elemento comum na arte contemporânea e se aproxima muito da ideia de diversão. O artista contemporâneo norte americano, Jeff Koons, é lembrado por suas esculturas irreverentes, que remetem a balões de gás, e o monumental *Puppy*, uma obra que poderia ser descrita como divertida, tanto pelo seu título "*Cachorrinho*", quanto ao indicar a primavera quando a escultura arbórea fica colorida de flores.

A diferença da obra de Koons para a *gamearte* é que ela vai ao encontro da irreverência e da diversão; já a *gamearte* é oriunda de um meio que foi criado e pensado primeiramente como entretenimento, para a diversão, e então se torna-se arte, mas sem precisar abandonar tais características.



Figura 1: Puppy, Jeff Koons, 1992.

1.4.1 Gamearte na Arte e nos Games

Visando facilitar a compreensão e evitar possíveis confusões com a mistura de termos da língua portuguesa e inglesa, fazem-se necessários alguns esclarecimentos sobre a palavra “*game*”. No ensaio *Games e interatividade: em busca da felicidade*, Romero Tori desmembra o conceito de “jogo” em comparação com a palavra da língua inglesa “*game*”, que seria sua tradução mais direta: “O conceito de “jogo”, na língua portuguesa, é bastante abrangente, podendo ir de uma simples brincadeira (*play*) aos jogos de azar (*gambling*), passando pelo jogo com regras, objetivos e pontuação (*game*).” (TORI, 2008, p.439, In: SANTAELLA, 2008).

Português	jogo/brincadeira	jogos de azar	Jogo	jogo eletrônico/ <i>game</i>
Inglês	<i>Play</i>	<i>gambling</i>	<i>Game</i>	<i>Gaming</i>

Na língua inglesa, percebemos que há palavras diferentes para cada situação, enquanto no português a palavra “jogo” está sempre presente, o que pode causar confusão se não houver esclarecimento.

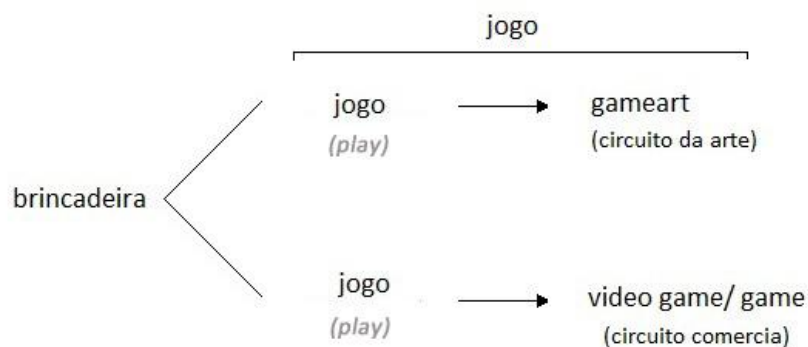


Figura 2: Gráfico ilustrativo, Anelise Wlitt, 2011.

A brincadeira pode se transformar em jogo (*play*) que por sua vez pode ser um *game*. Então, todo *game* seria um jogo por excelência, mas nem todo jogo seria um *game*. O limiar entre o jogo e o *game* às vezes parece tênue, e chamar uma determinada produção de *game* ou de jogo pode distinguir uma produção da outra, ou apenas ser uma questão de nomenclatura.

No universo dos *games*, *gamearte* é a arte de se fazer um *game*, toda a parte estética de um *game*. Como os *games* estão graficamente cada vez mais “reais”, existe uma grande demanda para os *game designers* na área da *gamearte*. Assim como no cinema, muito do espetáculo cinematográfico se deve à direção de arte e efeitos especiais, e o mesmo se aplica no projeto de *games*, sempre em busca de um aprimoramento estético para atrair novos jogadores e se destacar dos concorrentes. No Brasil acabou se popularizando no meio da arte e tecnologia a

palavra *gamearte* como uma categoria, assim como a videoarte, *web art*, *mobile art*, instalação interativa entre outros.

Embora seja uma palavra em inglês, ela não funciona muito bem em português, pois, como mostrado no quadro anterior, *game* enquanto jogo eletrônico é muito mais usado em português do que inglês, o que pode até parecer irônico, pois é uma palavra inglesa. Se fosse seguir regras gramaticais, em vez de *gamearte* seria “*art and gaming*”, mas como *gamearte* diz respeito a uma produção em jogos, e não necessariamente a um conceito, não é necessário tanto rigor, de modo que essa distinção só parece mais prudente por se utilizar de palavras de outro idioma inserida no português.

1.5 Game e Sociedade

Os jogos são hoje o segmento mais rentável da indústria do entretenimento, superando até a centenária indústria hollywoodiana, que utiliza os *games* como roteiro para alguns filmes como o *blockbuster*² *Príncipe da Pérsia*. Muitas das inovações tecnológicas são desenvolvidas especificadamente para os *games*. Os resultados de tantos avanços na área são os *videogames* cada vez mais sofisticados, com capacidade de simulação mais próxima do real e gráficos 3D hiperreais. Jogos como *Dragon Age*, da *Bio Ware*, famoso pela excelência gráfica, não lembram em nada jogos em *8-bits* como *Pac Man* ou a primeira versão de *Super Mario Bros*. A tecnologia de *8-bits* é considerada pela indústria como obsoleta, mas na década de 80 era a regra, pois não havia outra possibilidade. Hoje a capacidade de simulação do real é o que move as grandes empresas de desenvolvimentos de *games*.

² *Blockbuster* é uma expressão da língua inglesa e sua melhor tradução para o português seria “grande sucesso”. A expressão é utilizada principalmente para filmes com produções milionárias e que visam um grande sucesso de mídia e de público. *Blockbuster* pode ser considerado quase um gênero do cinema, mas geralmente são filmes de ação que fazem uso das tecnologias de efeitos especiais para atrair espectadores.

Essa opulência tecnológica que fascina os consumidores de *games* ao mesmo tempo gera o oposto dessa fascinação. Em meio a inúmeras novidades tecnológicas há ainda *games* da “resistência”, de caráter político pós-moderno, que conservam as estéticas consideradas obsoletas como maneira de retornar ao passado. E de onde surge a vontade de jogar? “Na prática, estamos imersos num grande jogo, no qual tentamos entender de onde vem o desejo de jogar e jogar de novo.” (MACIEL e VENTURELLI, 2008, p.54).

Um elemento motriz e comum a todas essas criações, que brotam dos arcanos do psiquismo humano, está o lúdico, na capacidade de brincar, no dispêndio, sem finalidade utilitária, da energia física e psíquica acumulada. (...) Aliás, trata-se de um potencial que parece aumentar na medida da inteligência. Não é por acaso que o humano, único animal que chora e ri, foi capaz de transmutar a brincadeira em jogo, em arte, em música, em poesia, todos eles brincadeiras codificadas e, por isso mesmo, complexas, emblemas da dignidade humana e do orgulho que a espécie pode ter de si mesma. (SANTAELLA, 2004, p.116)

Não se pretende buscar as origens da vontade de jogar, mas partir do pressuposto de que ela existe e se manifesta cada vez mais evidente. Os *games* são apenas a versão mais “atual” dessa vontade de jogar que sempre acompanhou o homem. O grande público dos jogos eletrônicos não é formado por crianças ou adolescentes, como comumente se pensa. Um estudo feito pela *Entertainment Software Association*, publicado no jornal *USA Today*, mostra que o público de jogadores tem a idade média de 37 anos e jogam *videogame* há pelo menos 12 anos. Esses dados são de uma pesquisa feita pelos americanos sobre eles mesmos, e não representam exatamente o que acontece no Brasil, embora se aproximem. Até a realização desta dissertação, não foi obtida nenhuma informação sobre uma pesquisa realizada no país a respeito da idade média dos jogadores de *videogames*. Sabe-se apenas que, assim como a pesquisa americana anuncia, não são os adolescentes que movem esta indústria, e sim os considerados “adultos-jovens”. Com base nesses dados é possível compreender o relativo sucesso dos jogos que correm à margem dos jogos tecnologicamente mais avançados. Se a maioria dos atualmente aficionados por *videogames* começou a jogar na sua adolescência, com o famoso *Atari* ou o *Master System*, reconhece-se hoje tanto a evolução dos *games*

como a retomada de “estilos” do passado. O *dirt style*³, descrito por Tribe e Jana no livro *New Media Art* (2007), consiste em utilizar tecnologias obsoletas ou tecnologias não muito recentes para criar ou recriar uma obra. Um dos exemplos citados no livro é o trabalho do artista Cory Arcangel, o *Super Mario Clouds*, em que o artista se apropria de uma versão antiga de *Super Mario* e interfere no programa “deletando” todas as informações do jogo, deixando apenas as nuvens.



Figura 3: Super Mario Bros (Super Nintendo), Nintendo, 1991.



Figura 4: Super Mario Clouds, Cory Arcangel, 2002.

O sucesso do trabalho se deve muito ao reconhecimento por parte do público em relação ao jogo em que a obra foi realizada. Mas por que o *dirt style* faz sucesso? A resposta para esta pergunta não é tão fácil, mas é possível fazer algumas suposições: a facilidade de jogar *on-line* na rede, visto que na grande maioria são jogos 2D e muito mais leves que os gráficos 3D; o valor econômico, uma vez que não é mais necessário um console; e, o saudosismo da época em que os *videogames* eram mais lúdicos e menos tecnológicos.

³ A tradução literal para a língua portuguesa seria “estilo-sujo”, mas seu significado é mais amplo, por ser um estilo caracterizado por misturar as estéticas da tecnologia, principalmente estéticas atuais com estéticas visualmente antigas, acabou ganhando esse nome por ser algo misturado, que não é novo, algo que está sendo reutilizado, algo “sujo”. Também é possível encontrar referências a este estilo como “*retro-future*”, o “*futuro-retrô*” em português.

A internet é uma ferramenta poderosa de comunicação e disseminação, pois na rede há espaço para todos. A internet é o único espaço que viabiliza o contato entre diferentes usuários de diversas localidades para se reunirem virtualmente em torno de um tema ou assunto, seja ele qual for. É nesse terreno fértil que a *gamearte* tem seu espaço. Não seria possível colocar um *gamearte* em uma prateleira de uma loja especializada em *games*, mas na internet há meios de se encontrar o que procura. A comunidade mundial de *gamers* é extremamente diversificada e sempre interessada por novidades, talvez por isso que muitos *gameartes* só são acessados pela internet e ainda permanecem distante dos espaços expositivos. Há algumas iniciativas para diminuir este distanciamento entre os *games* e o espaço expositivo, contudo, tais esforços ainda não são o suficiente. Parte da produção em *gameartes*, assim como de arte e tecnologia em geral, encontra espaço em festivais ou eventos ligados a instituições de ensino. Embora o sistema da arte atual não dispense muito interesse na produção em arte e tecnologia, os artistas vão além desta barreira imposta pelo circuito expositivo e, deste modo, a rede torna-se o lugar onde tais manifestações artísticas são bem-vindas.

Uma pesquisa do *Instituto Data Folha* indica que o brasileiro passa cerca de 20% do seu tempo on-line com jogos e entretenimento (o estudo não menciona a idade dos brasileiros). Mesmo que a tendência seja de este número aumentar, o Brasil ainda está longe dos índices apontados pelo site americano *Pew Internet & American Life Project*, que mostra uma pesquisa de 2010 em que jovens de 18 a 33 anos passam cerca de 50-59% do tempo que gastam na internet com jogos *on-line*. O mesmo estudo também indica que outras parcelas da sociedade têm aumentando o tempo gasto na internet com entretenimento, e não só o acesso de e-mail e jornais on-line como há alguns anos. Com estes dados é possível concluir, mesmo que superficialmente, que, se um usuário da rede passa a maior parte do seu tempo *on-line* com jogos, estes devem ser de fácil acesso para as diferentes velocidades de banda.

Os jogos 3D são mais específicos para consoles porque precisam de uma alta velocidade de processamento. Com os gráficos 2D isso não é necessário; sites como o *Adult Swim* fazem uma compilação de *games on-line*, e praticamente todos os jogos são em 2D. Para um *game* conseguir sobreviver na internet, a construção

em 2D acaba por ser necessária. A segunda suposição está diretamente ligada à anterior, se não é preciso gastar comprando um console, a *gamearte* aumenta seu raio de alcance. O saudosismo com os *videogames* antigos também pode ser um dos fatores, e um exemplo de que esta nostalgia é real são os emuladores para *Atari*, *Mega Drive*, *Nintendo 64*, disponíveis facilmente na internet. Como a capacidade de processamento dos primeiros consoles era baixa, os computadores comuns conseguem, sem dificuldade, simular os antigos *videogames* com um simples emulador.

Para uma sociedade ter um Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) elevado, que em linhas gerais serve para medir o quanto uma sociedade é desenvolvida, são levados em consideração vários critérios, como tempo e dinheiro gasto com cultura e educação. O sociólogo espanhol Manuel Castells (2002), ao discutir a sociedade contemporânea, deixa claro que o Estado tem grande influência para o avanço ou o retrocesso da tecnologia em uma sociedade. Cultura e educação não se medem apenas com tecnologia, mas no contexto atual, em que a tecnologia está inserida em todos os segmentos da vida humana, são essenciais, pois uma sociedade homogeneamente informatizada é um aspecto de grande relevância para se aumentar o IDH.

Castells ressalta ainda que a revolução tecnológica é responsável por essa sociedade informacional que está instaurada. Mesmo que esta sociedade informacional seja um “fenômeno” global, há diferentes níveis, o que fica evidente quando comparamos os dados do tempo médio gasto em entretenimento on-line de um brasileiro e um americano. Na pesquisa brasileira não foi realizado um detalhamento da idade dos internautas como na pesquisa americana, então pode ser que ao compararmos as mesmas faixas etárias o número se eleve.

Um novo sistema de comunicação que fala cada vez mais a língua universal digital tanto está promovendo a integração global de produção e distribuição de palavras, sons e imagens de nossa cultura, como personalizando-os ao gosto das identidades e humores dos indivíduos. As redes interativas de computadores estão crescendo exponencialmente, criando novas formas e canais de comunicação, moldando a vida e, ao mesmo tempo, sendo moldadas por ela. (CASTELLS, 2002, p.40)

A internet colabora para a globalização e ao mesmo tempo subverte-a ao possibilitar essa “personalização”, ao mesmo tempo em que tudo se parece, tudo também não se parece. Esse paradoxo é próprio da sociedade informacional descrita por Castells. A indústria dos *videogames* percorre o mundo todo, com exceção de países que proíbem certos jogos excessivamente violentos. Mesmo distintos a essa indústria, os *gameartes* também encontram espaço na rede mundial de computadores. Os *gameartes* são, a grosso modo, opostos aos *videogames* comerciais, e vão, em parte, na contramão de uma indústria bilionária. A internet acaba sendo o território em que todas as diversidades se encontram, onde estão disponíveis tanto *gameartes* diversos, quanto os novíssimos lançamentos da *Ubisoft* e *Bio Ware* (duas gigantes de desenvolvimento de *games*).

2. GAMEARTE: PROCESSOS INTERATIVOS DE SUBVERSÃO E DIVERSÃO

Este capítulo é essencialmente dedicado aos *gameartes* desenvolvidos nesta pesquisa. Trabalhar com interatividade e com *games* foi uma opção para descobrir outros caminhos na produção em arte e tecnologia, pois minha experiência anterior era em vídeo e animação. Esta seção busca mostrar o que antecede a produção dos jogos e todo o processo de desenvolvimento que se deu de maneira colaborativa. *Mapa do Tesouro*, *Onde Está a Arte?* e *Dai-me Paciência...* são jogos distintos, e tão pouco foram idealizados como uma série de trabalhos, mas ao finalizá-los e pensar sobre eles, perceberam-se algumas semelhanças, que são consideradas como níveis de subversão e diversão. Estes níveis se alteram e se alternam em tempo e em cada jogo, mas estão presentes nos três trabalhos.

2.1 Gamearte: primeiros passos para interatividade

Os *gameartes* desenvolvidos buscam no interator/jogador uma reflexão sobre a sua própria ação ao interagir com a obra e jogar um jogo da arte em um jogo na arte, ou um jogo que se pensa como arte. Um jogo que se propõe a ser arte assume-se como *gamearte*, e para a construção de um *gamearte* são necessários conhecimentos que vão além do pensamento artístico, como certo domínio da linguagem de programação dos *games*. Devido a essa especificidade, que é comum a muitos trabalhos em arte e tecnologia, o artista pode unir-se a um programador ou tornar-se um.

Os trabalhos apresentados nesta dissertação são desenvolvidos em colaboração com estudantes de informática. Essa prática colaborativa é comum e

até mesmo essencial em arte e tecnologia, uma vez que é quase impossível um artista sozinho deter todos os conhecimentos necessários para a produção de trabalhos de natureza interativa.

A interatividade sempre me foi atraente. Possuía o desejo de me aventurar no terreno da animação interativa, mas esbarrava no obstáculo mais comum, o domínio da técnica, da programação. Estudei o programa *Flash*, que possibilita tanto criar animações quanto animações interativas, através de uma linguagem de programação simplificada, como o *Script Assistant*. Com um conhecimento inicial de programação, senti-me apta a tentar construir um jogo. Já dispunha de uma ideia e uma habilidade, agora era só começar.

A interatividade proposta nos trabalhos se dá pelo *mouse* do computador, de modo que a interface gráfica de cada *gamearte* já induz o jogador a interagir com a obra. Em todos os trabalhos realizados pode-se perceber um elemento comum a eles, a subversão à ideia proposta pelo próprio jogo. Em *Mapa do Tesouro* não há mapa que leve a algum tesouro, e nem será possível encontrar porque tão pouco há tesouro. *Onde Está a Arte?* é um jogo da memória insolúvel e imemorizável, e também não leva a encontrar a arte que sugere-se no título. *Dai-me paciência...* é o popular jogo de cartas *Paciência*, em que o jogador é testado em sua paciência, pois não é possível finalizá-lo.

Mapa do Tesouro possui uma interatividade de caráter pontual, enquanto *Onde Está a Arte?* e *Daí-me Paciência...* a interatividade é mais reativa. Esses tipos de interatividade são definidos por Giannetti (2006), que a explica em três níveis ou sistemas: mediador, reativo e interativo. O sistema mediador é definido por uma “reação pontual, simples, normalmente binária a um programa dado” (p.125) Essa descrição assemelha-se ao funcionamento de *Mapa do Tesouro*, que na questão de interatividade com o jogador é o mais simplificado dos três, e também por ser o primeiro jogo desenvolvido. O sistema reativo é descrito como:

(...) ingerência em um programa por meio da estruturação de seu desenvolvimento no âmbito das possibilidades dadas, trata-se de uma interatividade de seleção, que implica a possibilidade de acesso multidirecional a informações audiovisuais para a execução de operações predeterminadas pelo sistema e, portanto, limitadas a elas. (p.125)

Onde Está a Arte? e Dai-me Paciência... possibilitam mais ações aos jogadores, entretanto essas ações estão subordinadas aos limites do jogo, à sua jogabilidade. Para Giannetti um sistema interativo deve ter:

(...) estruturação independente de um programa que se dá quando um receptor pode atuar também como emissor. Trata-se de uma interatividade de conteúdo, na qual o interator dispõe de um grau de possibilidade de intervir e manipular as informações audiovisuais ou de outra natureza (como as robóticas) ou, sistemas mais complexos, gerar novas informações. (2006, p.125)

A partir dessa descrição os *gameartes* desenvolvidos situam-se no primeiro e segundo nível de interatividade que, para Couchot (2003), seria a interatividade exógena. Para ele há duas categorias de interatividade, exógena e endógena. A exógena refere-se à interatividade humano-máquina, o sistema reage às ações do interator; a interatividade endógena também pressupõe a reação humano-máquina, mas o sistema interage consigo para gerar novas possibilidades, a interatividade opera em um nível maior de complexidade. Estas diferenciações não correspondem a uma hierarquia qualitativa de interatividade, mas à diferenças de sistemas.

Os três jogos assemelham-se em alguns aspectos e diferenciam-se em outros. Todos começam com uma ideia pendente em um trabalho anterior. *Mapa do Tesouro* foi o primeiro trabalho realizado depois de um período superior a um ano que estive afastada da universidade, após a conclusão do curso de bacharelado. Para voltar a produzir foi necessário debruçar-me em questões que já estavam presentes no meu trabalho de graduação em Artes Visuais em 2009. A temática do consumo era uma ideia recorrente na minha produção anterior, em que utilizava a animação para abordar esse assunto. A animação também é uma linguagem muito próxima do entretenimento e da diversão, contudo ao apresentar-se como um videoarte valoriza outros aspectos, não necessitando de um enredo de início, meio e fim, por exemplo. Hoje penso que a animação, nas artes visuais, possui também um

caráter subversivo assim como na *gamearte*, porém cada uma das linguagens com as singularidades que lhes são próprias.

A ideia para criar *Mapa do Tesouro* surgiu na revisita a trabalhos anteriores, quando eu estava procurando uma maneira diferente de abordar o mesmo tema do consumo, mas sem cair em uma crítica comum. Praticamente toda minha trajetória artística é marcada por esse desejo de fazer uma crítica pós-moderna para falar do consumo, mas sem necessariamente levantar uma bandeira. Sempre busquei uma linguagem que não fosse séria, como a animação com massinha de modelar inicialmente e em seguida a *gamearte*; não que estas linguagens sejam exclusivamente não-sérias, apenas propiciam com maior facilidade, a aproximação com o divertimento.

Antes de partir para produção do trabalho, preciso me certificar de que cheguei a uma ideia que me convença. Através de *brainstorms* e croquis, chego a uma ideia que me parece boa, e então começo a colocar a “mão na massa”, leia-se a “mão no computador”. Durante a construção, alguns aspectos são revistos, ou porque percebo que não funcionará, ou porque podem levar o trabalho para uma direção não-desejada no momento. *Mapa do Tesouro* começou assim, uma nuvem de palavras que me pareciam ser os conceitos norteadores e rabiscos de uma possível interface gráfica.

O processo criativo de *Onde Está a Arte?* é semelhante, entretanto alguns dos problemas constatados no trabalho anterior foram eliminados ou, ao menos, minimizados, principalmente no que concerne a jogabilidade. Aqui, o avanço técnico e conceitual é visível em relação ao anterior, resultante da familiaridade adquirida com o meio. A partir deste jogo foi realizada uma parceria na área de computação para a construção dos *gameartes*. Essa parceria fez-se necessária para ampliar as possibilidades criativas, que ficariam restritas se dependesse exclusivamente do meu conhecimento de programação.

Dai-me paciência... guarda similitudes com *Onde Está a Arte?*, no processo de criação, mas possui resultados distintos. Estava interessada em desenvolver um trabalho que pudesse ser divertido e irreverente e que mantivesse o caráter

subversivo. *Dai-me paciência...* contraria a ideia do jogo de cartas *Paciência*, pois ao jogar o *gamearte* não é possível organizar as cartas de maneira que se possa finalizá-lo.

Os conceitos emergentes destes *gameartes* são diversão e subversão, que através da interatividade operem em níveis diferentes em cada um dos trabalhos. Estes conceitos somente serão acionados quando houver interatividade por parte do jogador. O primeiro pode ser entendido como uma distração, entretenimento, passatempo, recreação, todas atividades com a finalidade de proporcionar prazer, de ocupar-se com algo que lhe agrada. Sob esta óptica, a diversão não parece estranha à arte. Subversão nada mais é que a insubordinação às leis estabelecidas, ludibriar ou transformar a ordem constituída. Esta definição também é conhecida na história da arte, principalmente quando a arte intitula-se moderna e vai contra a tradição da arte até o momento. Contudo, a arte pós-moderna e, conseqüentemente, a arte contemporânea são subversivas não somente em seu começo, mas em toda a sua existência.

Ao afirmar que a arte pós-moderna ou contemporânea é subversiva em sua existência, o que se pretende evidenciar é a insubordinação dessa arte em relação à arte que a precedeu. As vanguardas históricas conseguiam definir a arte moderna em critérios estéticos fixados por artistas e críticos. A arte moderna com seus ismos criava movimentos definidos. Com a arte contemporânea isso não é possível porque ela desobedece a essas regras, subverte a ideia de seguir um padrão pré-estabelecido.

2.2 Mapa do Tesouro

O trabalho *Mapa do Tesouro* parte da ideia de uma “caça ao tesouro”, fato recorrente em histórias infantis e desenhos animados. Para começar a compreendê-lo é preciso conhecer e entender as três palavras-chaves: mapa, tesouro e grafo.

Mapa do Tesouro foi primeiramente idealizado para ser um jogo que apontaria questões referentes ao consumo e ao nosso desejo de consumir. Não há intenção alguma de dizer o que é certo ou errado e nem fazer qualquer tipo de julgamento. A ideia central de *Mapa do Tesouro* é mostrar que não existe mapa e nem tesouro, pelo menos não um tesouro material e nem um mapa que leve a algum lugar.

Neste trabalho são utilizados dois conceitos de mapa: o primeiro e mais óbvio é o da representação de um terreno para encontrar um “tesouro”, expressão comum na literatura; o segundo conceito é de dados ligados a outros dados, neste caso pontos que representam os objetos de consumo selecionados pelo usuário. O primeiro conceito é mais uma ironia, pois não há tesouro algum a ser encontrado e nenhuma trilha a seguir. A própria abertura do programa sugere essa ligação lúdica com os mapas tracejados dos desenhos animados e cartuns.

A definição de tesouro é mais simples, trata-se de um objeto valioso. A questão é saber onde está este tesouro. Poderia estar nas palavras apresentadas pelo programa, que são objetos de consumo (e valiosos) ou não. Esta “interpretação” caberia ao usuário/interator para eleger o que é o tesouro em *Mapa do Tesouro* e se há algum.

A terceira palavra, grafo, é mais uma explicação para uma solução técnica/estética do que um conceito. A Teoria dos Grafos é um ramo da matemática que estuda a relação de objetos de um determinado conjunto. Um grafo é a representação gráfica da relação entre elementos diversos. Em *Mapa do Tesouro*, estes elementos são as palavras apresentadas pelo programa, e cabe ao usuário escolhê-las.

As regras de um jogo não necessitam estar explícitas ao jogador/usuário, pois a própria ação de jogar acaba por mostrar o seu funcionamento. Segundo Kücklich, “No entanto, o jogador é capaz de aprender as regras implícitas no jogo simplesmente ao interagir com ele o tempo que considerar suficiente para tal” (2003). *Mapa do Tesouro* guia o jogador/ usuário/ interator, por meio de sua interface, a maneira de interagir com o sistema, e durante todo o desenrolar é possível ter acesso a ícones de ajuda para facilitar a compreensão do funcionamento do jogo.

Quando o interator começa a jogar, depara-se com uma tela que contém três opções: dez, vinte e trinta. Cada um desses números corresponde as opções de escolha da fase seguinte. Quem clicar na opção dez poderá escolher dez palavras de um banco de dados de cinqüenta; se clicar no botão de número vinte poderá escolher vinte palavras, e o mesmo se aplica a opção de número trinta. Ao chegar na tela com as cinqüenta palavras, o usuário é induzido a escolher as palavras, pois, ao passar o cursor do *mouse* sobre elas, as cores se alteram sugerindo que são clicáveis, mas também pode-se recorrer ao botão de ajuda se necessitar de explicações de como proceder. É sugerido que a escolha das palavras siga uma hierarquia de importância estipulada pelo próprio jogador. Quando acabar de escolher as palavras correspondentes a opção selecionada, o jogador clica em finalizar, e o programa gera, então, um grafo. Este grafo apresenta as conexões possíveis entre as palavras desejadas, um suposto “mapa” que levaria ao tesouro, que seriam as próprias palavras elencadas pelo jogador. O mapa não leva a um tesouro, pois é um mapa mental, que se configuraria como sendo o próprio tesouro, nada mais valioso que a própria mente. O mapa é gerado de maneira aleatória, a hierarquia escolhida não é obedecida, e muda constantemente.

Na abertura do *gamearte*, pensa-se que será uma caça ao tesouro, porém ao jogar o próprio jogo desobedece a si mesmo e não oferece nenhum mapa e nenhum tesouro. Além da subversão da ideia inicial, *Mapa do Tesouro* possibilita dois resultados inesperados e, de certo modo, divertidos e irreverentes. Se o usuário escolhe apenas palavras consideradas popularmente como sendo “boas”, por exemplo: amor, amizade, família, amigos etc., o grafo resultante vai ser um mapa “fofo”, com coraçõezinhos e rostinhos felizes. O mesmo acontece se o usuário escolher palavras ditas “más”, como: dinheiro, poder, fortuna, cartão de crédito, pois o resultado será um mapa malvado e mercenário. Claro que não se busca nenhuma crítica verdadeira, mas apenas uma brincadeira com o senso comum entre bem e mal.

Mapa do Tesouro foi realizado em duas versões, a primeira com uma interface menos amigável e, talvez, até um pouco cansativa, pois o banco de dados de palavras era de cento e cinqüenta itens, e as opções de escolha vinte e cinco,

cinquenta e setenta e cinco. O *gamearte* foi exposto pela primeira vez na exposição *Outros Lugares*, que aconteceu na galeria Chico Lisboa, na cidade de Porto Alegre, maio de 2010. Ao observar os jogadores pode-se perceber que ler as cento e cinquenta palavras e ter que escolher no mínimo vinte e cinco fazia o jogo se distanciar da ideia de divertimento e se aproximar da monotonia. Algumas pessoas que se propuseram a jogar acabaram por desistir no meio, e talvez parte dessa desistência de deva à má solução de alguns elementos visuais e operacionais do jogo.

Para uma nova versão, com imagens na seqüência do texto, a parte gráfica foi aprimorada, deixando o jogo mais atraente e mais rápido, com menos palavras para escolher e selecionar. A segunda versão foi exibida na exposição *Diálogos Digitais*, no 5º *Simpósio de Arte Contemporânea* no Teatro Caixa Preta, UFSM, na cidade de Santa Maria em setembro de 2010, onde foi possível perceber uma melhora significativa na sua jogabilidade.

Ambas as versões foram realizadas em colaboração com o estudante de Informática Marcos Carlesso, da UFSC. Esta parceria foi possível através da amizade, e não de um interesse em comum. No começo acreditei que seria viável realizar todo o trabalho sozinha, mas ao colocar a “mão na massa” algumas dificuldades surgiram. A “equipe” formada era informal e, por isso, não permaneceu por muito tempo, era preciso construir um trabalho colaborativo de verdade.

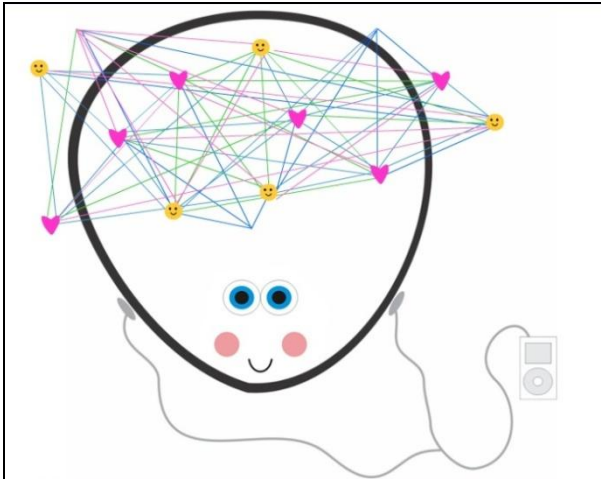


Figura 5: Resultado com grafo “bonzinho”

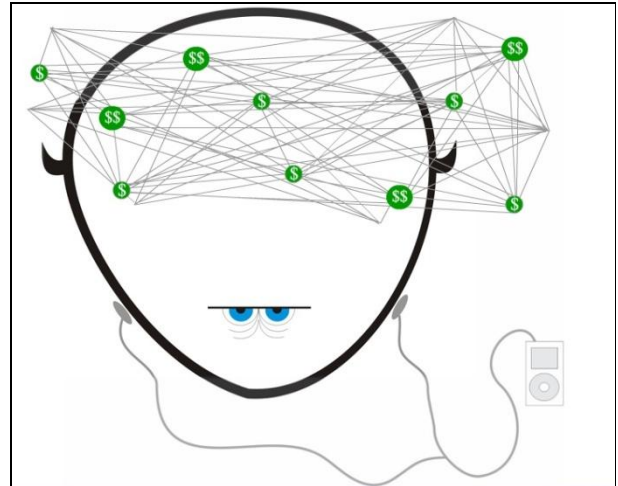


Figura 6: Resultado com grafo “mau”

Uma vantagem de produzir um trabalho no computador é a portabilidade, pois, em se tratando de um arquivo digital, é possível enviá-lo por e-mail, modificar e enviar novamente, criando-se, assim, uma dinâmica facilitadora no trabalho a distância. Essa característica está presente em toda a produção em arte e tecnologia: a obra poderá sempre ser atualizada e alterada se for desejado. Em *Mapa do Tesouro* eu construía até onde conseguia e encaminhava o arquivo em aberto para outras intervenções. Nesse ir e vir, o trabalho foi se montando e ganhando forma.

O interessante de se fazer um trabalho em conjunto é perceber as diferenças de opiniões. Obviamente que neste caso a “equipe” foi montada com quem era possível no momento e não com um grupo de pessoas com interesses comuns. O que para mim se constituiria em um trabalho de arte, para Marcos era quase uma “perda de tempo” sem muita utilidade, pois não chegava a ser um *game* que despertasse interesse de jogar, e nem um programa com alguma outra finalidade.



Figura 7: Abertura de Mapa do Tesouro

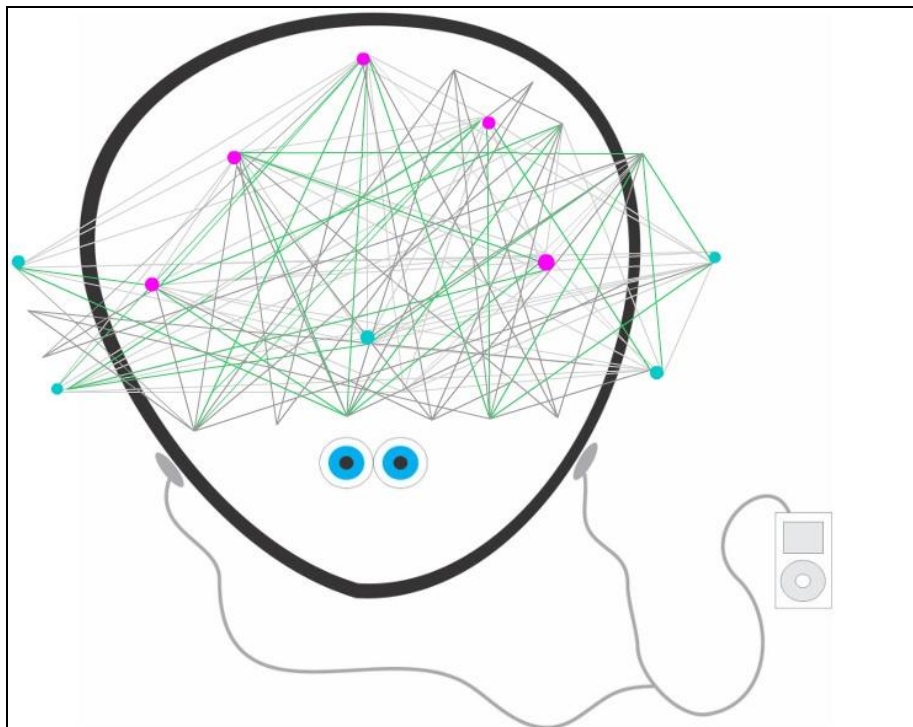


Figura 8: Uma das telas finais Mapa do Tesouro



Figura 9: Imagem de Mapa do Tesouro, lista de palavras.

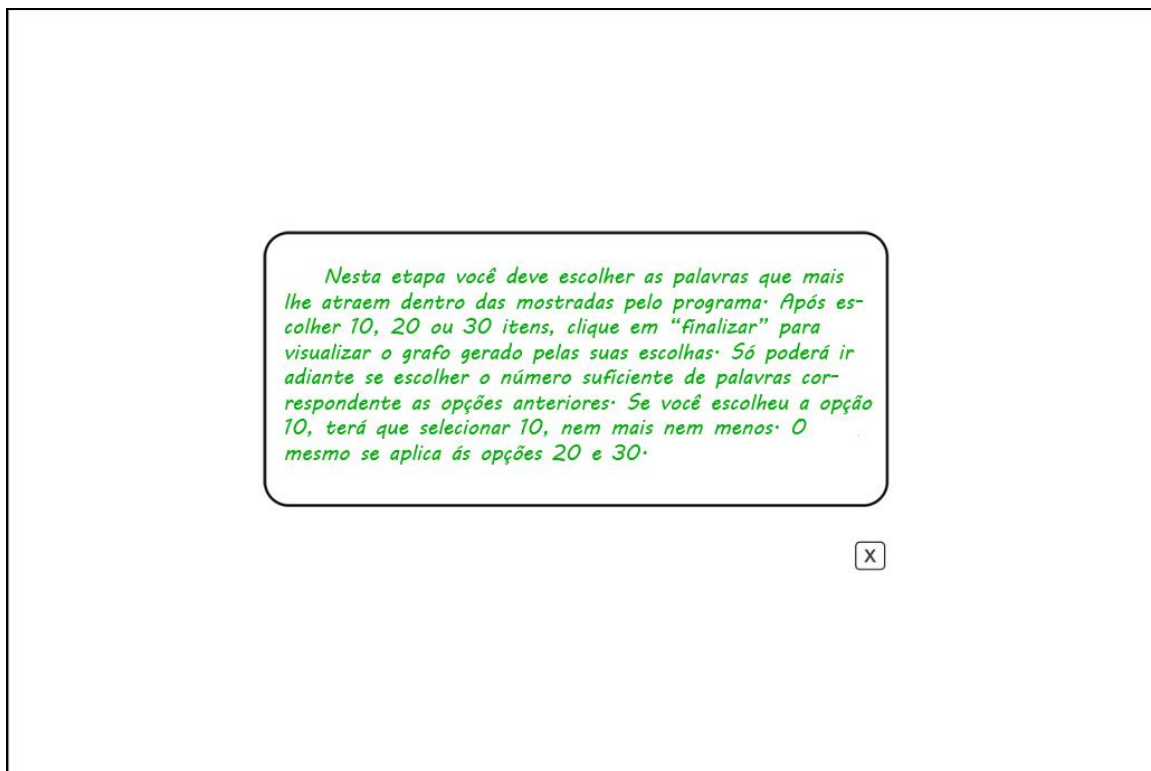


Figura 10: Mapa do Tesouro, tela de "ajuda".

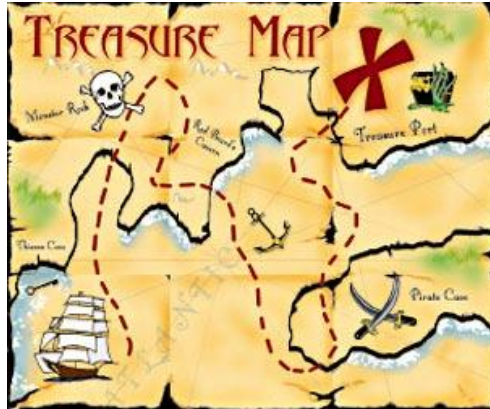


Figura 11: Pôster de um mapa do tesouro pirata



Figura 12: Cartum de um mapa do tesouro

Escopo do <i>gamearte</i> Mapa do Tesouro	
Tópicos	Descrições
Título do Jogo	Mapa do Tesouro
Plataforma	Flash
Jogadores	Monoplayer offline
Gênero	Casual
Essência do Jogo	Buscar um tesouro através de um suposto mapa que o jogo geraria, contudo o tesouro passa a ser o próprio “mapa” e a própria conexão de palavras que representam idéias de tesouro se torna o mapa.

Objetivo	Demonstrar a não-linearidade dos nossos pensamentos e que a mente seria o nosso “tesouro”.
Recursos	<p>O jogo não possui fases e sim etapas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Em cada etapa o jogador encontra instruções de como prosseguir. 2. O jogo disponibiliza informações sobre como proceder. 3. Não há outra maneira de jogar além da proposta pelo jogo.

A jogabilidade de *Mapa do Tesouro* está atrelada às instruções fornecidas durante o jogo, mas o participante pode jogar quantas vezes quiser. Para finalizar o jogo só são necessários alguns minutos. Neste *gamearte* só podem ser executadas as jogadas pré-estabelecidas. Pode-se, sim, escolher as palavras dentro das listas oferecidas, mas não é possível fazer nada além disso na etapa de escolha.

2.3 Onde Está a Arte?

Mapa do Tesouro já subverte de certo modo suas intenções anunciadas. *Onde Está a Arte?* faz o mesmo e um pouco mais. *Onde Está a Arte?* é um *gamearte* insolúvel, que lembra um jogo da memória, porém é imemorizável, logo, não se pode vencer. O jogo está na própria ação de interagir e não em terminá-lo, embora no início o jogador seja levado a crer que poderá finalizá-lo. Gadamer entende o jogo como uma ação desinteressada, como o ir e vir das ondas, considerando que nenhum dos extremos é o objetivo, e sim a ação de ir e vir.

Huizinga (2010) ao falar do *Homo Ludens* também aponta para esta questão do jogo, uma ação com o fim em si mesma, o lúdico, onde o prazer está durante o próprio desenrolar do jogo. A ideia de não-jogo que tentarei desenvolver não nega essas breves definições de jogo, ao contrário, as afirma, mas por outro ponto de vista.

A arquitetura de funcionamento de *Onde Está a Arte?* é a de um jogo da memória, em que o jogador é convidado desde o início a “virar” as cartas e encontrar seus pares. Segundo Giannetti, “transformando o processo de recepção no próprio tema da obra” (2006, p. 129), o “tema” de *Onde Está a Arte?* concentra-se em procurar onde está a arte, uma vez que, ao clicar sobre as cartas exibidas na tela, o jogador visualiza o outro lado da carta, em que é possível identificar imagens de obras de arte bastante conhecidas. Ao clicar na segunda carta, esta revelará seu outro lado, que poderá ou não ser igual à primeira carta virada. O sistema é o mesmo de um jogo da memória que todos têm conhecimento, e, à medida que as fases avançam, o nível de dificuldade aumenta, e as regras começam a mudar, sem o jogador descobrir imediatamente o fato. O que se pensava ser um jogo da memória acaba por se tornar um não-jogo da memória, uma vez que subverte a proposta de um jogo da memória.

Há alguns elementos que foram pensados para induzir o jogador a enganar-se, não que realmente exista uma maneira regrada de jogar, mas as imagens de obras de arte já conhecidas reforçam a ideia do título de tentar encontrar a arte. A cada vez que *Onde Está a Arte?* é acessado, as posições das cartas se alteram aleatoriamente, enfatizando a ideia de não ser possível memorizar um jogo da memória.

De certa maneira, *Onde Está a Arte?* ironiza o jogo da memória, pois o jogo faz entender que é memorizável (mas de fato não é), quando sua interface e o título sugerem a busca pela “arte” e a encontrar seus pares, mas no jogar percebe-se que o jogo é imemorizável e insolúvel. Seria, então, um “não-jogo” da memória? Talvez. É sem dúvida um jogo que, ao mesmo tempo em que se aproxima do funcionamento de um jogo da memória corriqueiro, o subverte por não permitir seu fim nem o curso natural das regras já conhecidas.

Essa ideia de o jogo ir na contramão do esperado também está presente no trabalho de Jason Rohrer. O jogo *Passage* (2007) de Rohrer é planejado para o jogador morrer ao passar cinco minutos de jogo, não importa o empenho ou habilidade do jogador, a morte é certa. Esta ideia de morte certa não é comum em *games*, uma vez que a regra geral quase sempre é derrotar um inimigo e ser o vitorioso vivo.

Acredito que o conceito principal de *Onde Está a Arte?* é o de não-jogo, por contrariar a própria ideia induzida no início do jogo, mas sem negar o elemento de jogo que há. Por ser um *gamearte* insolúvel, *Onde Está a Arte?* tem sua finalidade na própria ação de jogar, pois o desenlace esperado não irá acontecer. Seria uma ação com o fim em si mesma, retomando o conceito de jogo elaborado por Gadamer e Huizinga, pois não há um objetivo a ser alcançado, não é possível terminá-lo de maneira efetiva, o jogo induz a um final que, de fato, não finaliza. O não-jogo só subverte a intenção que ele mesmo apresenta, ou a intenção comum, que se espera de um *game* padrão.

No *gamearte* *Jogo de Índio*, desenvolvido pelo *Media Lab* da UnB, coordenado pela Prof^a. Dr^a Suzete Venturelli, a ideia central é finalizar o jogo através do empate dos jogadores, e não há vitória como expectativa prevista. Poderia se pensar também na ideia do não-jogo, pois todo o *game* pressupõe que um jogador irá ganhar se ultrapassar os desafios propostos pelo sistema, mas o não-jogo é o contrário do pensamento comum: ao invés de ganhar, é necessário empatar. Em *Onde Está a Arte?* é o algoritmo de randomização, aleatoriedade, que acaba por ser o estopim do conceito de não-jogo. Embora a ideia de não-jogo possa parecer problemática, pois trata de uma característica operacional de um jogo, o que precisa ser compreendido é que o não-jogo é a “desobediência” das regras que o trabalho induz ao jogador.

A diversão é outro elemento que emerge de *Onde está a Arte?* e também pode ser visto em outros *gameartes*, que como “linguagem” ou “meio” estão diretamente ligados às tecnologias do lazer como os *videogames*, em que o entretenimento e a diversão estão presentes. O jogo, como defende Huizinga (2010), é uma ação considerada não-séria, e esta característica não é fixa. É

possível verificar jogos sérios, mas em sua maioria estão calcados no prazer e na não-seriedade, na irreverência, como se fossem uma válvula de escape.

[...] mas o que há de realmente divertido no jogo? [...] A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo. O mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia ter igualmente oferecido a suas criaturas todas essas úteis funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc., sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos. Mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo. (HUIZINGA, 2010, p.5)

Não se pretende aqui buscar a origem do jogo, mas sim partir da ideia do divertimento e do entretenimento proporcionado pelo jogo. Neste sentido, *Onde Está a Arte?* reforça a ideia de jogo, pois há diversão na busca pelas cartas e seus pares, que não são fáceis de encontrar. *Onde Está a Arte?* é programado para não durar mais de sete minutos, e este é seu tempo máximo, embora o tempo varie com o jogador, pois jogar mais de uma vez faz parte do jogo. Talvez só em uma segunda ou terceira jogada o usuário perceberá que o jogo não pode ser finalizado, e nem memorizar cartas de uma jogada para outra. O não-jogo pode ter um caráter de entretenimento por um ponto de vista do estranhamento ao tentar entender o que está acontecendo.

O trabalho contém sete fases, com níveis de dificuldades que aumentam à medida que se avança, porém a poética não está em tentar terminar o jogo, mas no seu oposto, em “encontrar” a arte na própria ação de interagir. Da fase um até a fase sete, a apropriação das imagens de obras de arte bastante conhecidas de cada período histórico apenas seguiu um padrão cronológico, do renascimento à arte contemporânea. As imagens foram escolhidas segundo critérios de aparição nos livros de história da arte, pois não é a intenção construir um juízo de valor sobre as obras, e sim selecionar as que são mais facilmente encontradas nos livros, o que também poderia facilitar no reconhecimento por parte do público. No final do jogo o jogador poderá ver o seu *score* de pares encontrados durante a partida, e também

estará disponível informações sobre as obras de arte exibidas no jogo. Na tela *game over* há estas opções de acessar as informações se houver interesse e de saber qual a “pontuação” do jogador.

Na fase um são apenas quatro cartas, dois pares, não há nenhuma instrução. A interface já induz ao usuário clicar nas cartas, e, ao ver que após o clique é revelado seu outro lado, o funcionamento básico já está assimilado pelo jogador como parecido com um jogo da memória. Neste momento é possível avançar assim que o jogador achar os dois pares. Na fase seguinte são oito cartas, quatro pares, com um grau levemente maior de dificuldade, porém ainda possível de achar os pares e de seguir para a próxima fase. Terceira fase, dezesseis cartas, na quarta trinta e duas e na quinta cinqüenta e duas. Na sexta e sétima fase, as cartas seguem aumentando, mas durante o próprio jogar as cartas se alteram, quando um segundo clique na mesma carta já não revelará a mesma imagem atrás. Os pares poderão ser encontrados, contudo é o acaso, ou até mesmo sorte, que contribui para descobrir os pares, e não a memória, pois neste momento o jogo assume um caráter randômico durante a própria ação de jogar.

Há um tempo para cada fase, mas ele tornar-se-á determinante somente a partir da quinta fase. Nas fases anteriores, o tempo destinado é suficiente para encontrar os pares. Acabado o tempo, o jogo avança sozinho, deixando o jogador intrigado: como avançou sem solucionar? Depois da quinta etapa, o jogador vai sendo arrastado para a etapa seguinte, independentemente de ter terminado ou não.

A poética do trabalho se apresenta como uma busca sem fim em tentar encontrar a arte. Onde estará a arte após o seu fim? O fim da arte proclamado por Danto (2006) é apenas o encerramento de uma narrativa linear na história da arte que se conhecia, pois a arte não chegou ao seu fim de fato. Dizer o que é ou não arte na contemporaneidade não é uma tarefa fácil, uma vez que não há mais padrões que se possam estabelecer. Essa “nova” arte que se faz múltipla é quase impossível de se definir. Diante a essa característica um tanto quanto indefinida da arte atual, compreendê-la acaba por se tornar um desafio.

Como uma bacharel em artes visuais, mestranda e eterna estudante de artes, acredito que o conhecimento que se possa ter da arte, em especial arte contemporânea, é inversamente proporcional à sua definição. Esse sentimento de não se conseguir fixar o que é arte contemporânea balizou a ideia inicial de *Onde Está a Arte?*. Em *Onde Está a Arte?*, não se encontrará a arte, o jogo não poderá ser solucionado e não memorizável, é um não-jogo porém jogável.

Este trabalho foi o primeiro realizado em colaboração com um músico, possuindo, então, uma trilha sonora original. Em *Mapa do Tesouro*, a música foi escolhida em uma biblioteca musical livre na internet. Gerson Lemes compôs a música para *Onde Está a Arte?* e esta acompanha o jogo e o confere ritmo e também um caráter mais divertido. Desde o início do processo de criação deste *gamearte*, a ideia de entretenimento e diversão estava presente, e, ao pensar em uma música, esta ideia deveria estar vigente também. Minha referência musical, não sendo musicista, era de *games* em *8-bits*, ou outros *games* também antigos, pois a estética do jogo é em geral dominada pelo quadrado, mas o essencial era uma música não-séria. A trilha vai crescendo ao passar das fases até culminar no *game over*.

Embora a *gamearte* seja considerada uma “linguagem” nova na arte, o conceito de jogo é mais antigo do que se possa precisar. O trabalho *Onde Está a Arte?* dialoga com o conceito de jogo mas também apresenta a ideia de um não-jogo, mas não o negando, e sim reforçando-o pela “desobediência” às regras apresentadas. Esse caráter “desobediente”, de subversão está presente em outros *gameartes*, como *Passage* por exemplo, e na arte contemporânea que contesta a si mesma, seu meio, o sistema da arte, sua técnica e o que for possível contestar. Uma contestação política pós-moderna, uma autocontestação, assim como o não-jogo contesta e subverte o seu próprio jogo.

Mais importante do que delimitar ou compartimentar a arte e tecnologia é compreendê-la acima de tudo como pertencente à arte contemporânea. Em dado momento, categorizar poderia ajudar a pensar essa nova produção, mas hoje os limites estão esmaecendo, e a discussão em arte e tecnologia também é um debate pertinente a toda a arte contemporânea. O não-jogo elaborado em *Onde Está a*

Arte? diz respeito à poética específica do trabalho, entretanto está em consonância com questões comuns a uma produção múltipla e que é a arte atualmente.

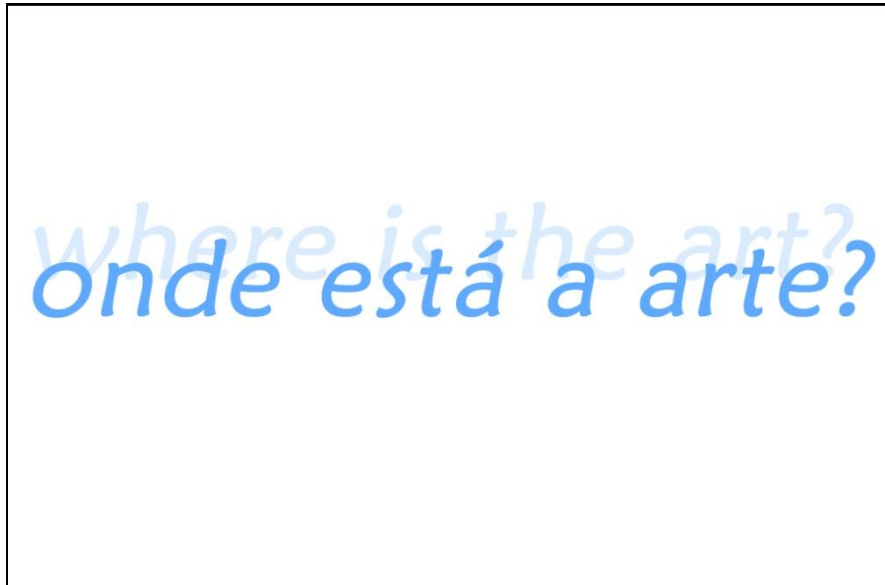


Figura 13: Tela inicial de Onde Está a Arte?



Figura 14: Fase um



Figura 15: Fase dois



Figura 16: Fase sete

Escopo do <i>gamearte</i> Onde Está a Arte?	
Tópicos	Descrições
Título do Jogo	Onde Está a Arte?
Plataforma	<i>Flash</i>
Jogadores	<i>Monoplayer offline</i>
Gênero	Casual
Essência do Jogo	Jogar um jogo conhecido, porém com outras regras a serem descobertas na ação de jogar.
Objetivo	Encontrar os pares quando possível e explorar as imagens que o jogo apresenta
Recursos	<p>É baseado no jogo da memória e a sua jogabilidade parte deste princípio de encontrar os pares através da memorização.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Assim que o jogador encontrar os pares, a fase avança automaticamente 2. Quando não forem encontrados todos os pares, o jogo avança automaticamente para a fase seguinte. 3. O jogador tem a opção de retroceder se quiser tentar mais uma vez buscar as cartas que não encontrar. 4. No final do jogo, o jogador poderá ter acesso à informação das obras apresentadas no <i>gamearte</i>. 5. A interface do jogador se dá somente pelo mouse do computador.

A jogabilidade de *Onde Está a Arte?* é similar à de um jogo da memória comum, contudo o jogador pode voltar a fases anteriores se desejar tentar mais uma vez. O jogo tem o tempo máximo de nove minutos de duração, o que permite ao jogador recomeçar o jogo se assim o desejar. As possibilidades de jogabilidade são limitadas, não é possível interromper o jogo ou finalizá-lo antes da última fase. Faz parte da jogabilidade a impossibilidade de concluí-lo, a finalização do jogo não está ligada à conclusão do mesmo.

É interessante narrar um *feedback* que recebi a respeito da jogabilidade de *Onde Está a Arte?*, assim que o jogador em questão percebeu que não era possível memorizar as cartas, e com isso a idéia da vitória também desapareceu. Ele estipulou que para ganhar o jogo deveria buscar apenas as cartas que contivessem a imagem de obras de arte que ele julgava importante, como por exemplo, a Marilyn Monroe de Andy Warhol e o mictório de Duchamp. Essa postura do jogador é admissível, todavia não foi concebida, mas este momento torna-se o mais enriquecedor do processo, pois o eventual significado da arte reside neste espaço entre a obra e o espectador/interator.

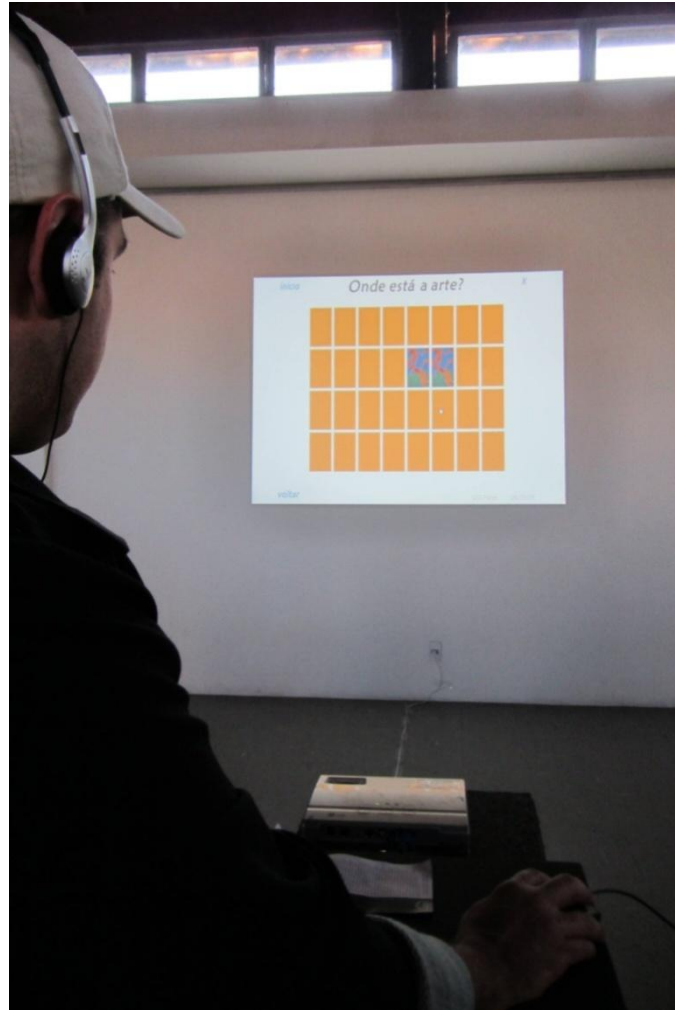


Figura 17: Exposição Participação e Interação, 2012.

Onde está a Arte? foi somente possível com a colaboração do estudante de ciência da computação Matheus Deprá da UFSM. A parceria estabelecida neste projeto é distinta da ocorrida em *Mapa do Tesouro*. O encontro só foi viável através de uma reunião com o coordenador do Laboratório de Computação Aplicada do Centro de Tecnologia da universidade. O coordenador se responsabilizou em convidar estudantes integrantes do laboratório para procurar interessados. Obtive apenas uma única resposta, a do estudante Matheus Deprá. Seu interesse por artes visuais se traduziria como uma curiosidade, principalmente em como aproximá-la da tecnologia.

Quando a parceria estabeleceu-se, começamos a trabalhar em conjunto a partir do esboço de *Onde Está a Arte?* Este início, é de certo modo bem humorado, pois, ao explicar que pretendia construir um jogo que não poderia ser finalizado e que tão pouco poderia vencê-lo, soava como uma perda de tempo para alguém que trabalha na computação, onde o objetivo é, de um modo geral, aperfeiçoar os sistemas que existem, e não construir um sistema intencionalmente falho. Os estranhamentos iniciais foram superados com o tempo, e o trabalho em conjunto mostrou-se bastante enriquecedor, pois eu acreditava que conseguia pensar em todo o jogo, entretanto vários detalhes funcionais me escapavam, detalhes que só alguém próprio da área pensaria.

Onde Está a Arte? foi desenvolvido em *Flash* por ser uma linguagem de programação acessível a mim e ao estudante de computação Matheus Deprá, que colaborou com a construção do trabalho para suprir minhas limitações em programação digital. Acredito que o artista deve dominar, ao menos em certo nível, o fazer do seu trabalho, não se deter simplesmente na criação, embora não critique quem o faça. Contudo não é necessário dominar por completo a linguagem computacional. Aprender uma linguagem de programação avançada também não é a solução neste caso, demandaria tempo e esforço demasiados, e há muito tempo o artista foi “liberado” do virtuosismo técnico, seja qual for sua técnica.

Quando o jogo já estava praticamente pronto, ou perto de estar, é que a música começa a fazer falta. A música sempre ajuda a conduzir um vídeo, uma animação, e, em num jogo, ainda mais, pois dentre estas linguagens é a mais multidisciplinar. Saber da necessidade não basta, é preciso tentar sanar, e neste caso é encontrar um músico. Há bibliotecas gratuitas de músicas disponíveis na rede, embora cada vez mais escassas. Não obstante, quando um trabalho é maturado por bastante tempo, escolher uma música ou um áudio que se adeque a ele não é uma tarefa simples. Por sugestão de um amigo, entrei contato com o músico Gerson Lemes que trabalha na área de criação musical e tem interesse em jogos. Feito o contato inicial, tudo decorreu tranquilamente e um terceiro membro incorporou-se à equipe, todavia com um caráter colaborativo. Devido ao meio em que trabalhamos, a grande maioria das reuniões é realizada on-line, com trocas de

arquivos finalizados ou não-finalizados. Até o momento esse método tem-se desenvolvido bem, acredito que este grupo ainda possa amadurecer um pouco mais como equipe para, talvez, realizar projetos em conjunto desde a concepção inicial. O trabalho está segmentado na atuação específica de cada membro da equipe, contudo as três áreas dialogam. Este mesmo processo de colaboração também ocorreu no desenvolvimento do *gamearte Dai-me Paciência...*

O local de desenvolvimento dos trabalho é a casa de cada um e utilizando seu próprio computador pessoal. Infelizmente não há estrutura para esse tipo de atividade dentro da universidade. O LID - Laboratório de Imagem Digital vinculado ao PPGART e o LABART - Laboratório de Arte Contemporânea, Arte e Tecnologia e Mídias Digitais, ligado ao CAL - Centro de Artes e Letras, não contavam com infraestrutura necessária em 2012.

2.4 Dai-me Paciência...

Como o próprio título sugere, *Dai-me Paciência...* é um jogo de paciência, de muita paciência. A primeira referência deste *gamearte* é o jogo *Paciência* que está disponível em todos os computadores com o sistema operacional *Windows*. No popular jogo *Paciência*, o objetivo do jogador é reorganizar as cartas em seqüência e por naipes. *Dai-me Paciência...* também começa da mesma maneira, no entanto não terminará igual ao jogo que lhe deu origem. Ao jogar, o jogador irá se deparar com comportamentos inesperados do programa, como, por exemplo, as cartas fugirem e se misturarem novamente, dificultando sua organização. A impossibilidade de finalização do jogo é um elemento comum entre *Dai-me Paciência...* e *Onde Está a Arte?*. O elemento subversivo no jogo da memória insolúvel é a randomização constante das cartas, o que impede a memorização das mesmas.

Ao contrário dos dois trabalhos anteriores, este possui relação direta com um jogo já existente, a interface é bastante similar ao jogo “verdadeiro”, e é a jogabilidade que se altera durante o jogo. Subverter é transpor as regras estabelecida, e sob este aspecto o jogo é subversivo, pois *Dai-me Paciência...* opera de maneira contrária à ordem estabelecida nos jogos de *Paciência*. As cartas fogem dos jogadores, voltam a se misturar no baralho, trocam de lugar umas com as outras, tudo para impossibilitar a organização que é o objetivo do jogo original. Ao passo que o jogo de *Paciência* simula uma mesa de jogo com o fundo verde neutro, *Dai-me Paciência...* não busca referências nos jogos comuns de cartas. A estética das cartas e da interface é um elemento importante na sua construção, pois não são apenas o baralho, as cartas, os naipes e números que servem ao jogo. Um novo baralho é criado. Mantém-se o padrão de naipes, números e figuras, e, no entanto, estes são apresentados sob uma nova forma.

Habitualmente os baralhos são divididos em quatro naipes: copas, ouro, paus e espada. A representação destes naipes varia, mas não muito, e o mais comum é o baralho francês e o espanhol.



Figura 18: naipes do baralho francês

O baralho francês é, sem dúvida, o mais difundido no mundo ocidental. O grafismo das cartas, sintético e objetivo, prima pela clareza da informação. No baralho espanhol, embora exista correlação com aqueles naipes, a representação gráfica é bastante distinta, com mais informação visual, não possui a mesma aparência *clean* do baralho francês. Os nomes dos naipes são ilustrados de modo

mais figurativo, ouro é uma moeda, dinheiro, riqueza; copas é uma taça; espada é uma espada, uma arma; e paus um tronco de madeira.



Figura 19: naipes do baralho espanhol, de cima para baixo: ouro, copas, espada e paus.

Popularmente o baralho utilizado no jogo *Paciência* é o francês, e é neste ponto que começa a diferença para o *gamearte Dai-me Paciência...* Alterar apenas o funcionamento do jogo parecia não ser o suficiente, era preciso alterar também o baralho. O espanhol contém mais informação visual e sua legibilidade também é alterada. Quem nunca manuseou este baralho pode levar certo tempo para se familiarizar com as cartas e a esta outra representação menos trivial. Ao passo que *Mapa do Tesouro* e *Onde Está a Arte?* apresentam-se sob uma estética e interface que poderiam ser descritas como “limpa”, *clean*, objetiva e funcional, em *Dai-me Paciência...* busquei o contrário, uma estética mais saturada, com muita informação, ou como comumente se diz, “poluída”. Claro que se pensa esta visualidade dentro de um jogo que tem por base o jogo de *Paciência* já conhecido. Utilizar o baralho espanhol em vez do francês é a primeira idéia a surgir, mas logo é descartada.

Parece não dialogar com a proposta, pois em essência, *Dai-me Paciência...* é pensado para “pregar uma peça” no usuário, uma brincadeira escondida em um jogo conhecido. O baralho espanhol parecia somar com esta idéia. Por que então não construir um novo baralho? Sim, esta sim pareceu uma boa idéia.

Primeiramente comecei a redesenhar as cartas do já conhecido baralho francês. Embora o traço estilizado para cartum favorecesse a idéia de brincadeira, ainda não estava em sintonia com a proposta. Além de “pregar uma peça” no jogador, a intenção é criar outro ambiente para o jogo de Paciência que também subvertesse as regras e a própria dinâmica do jogo. Paciência talvez seja o mais clássico entre os *casual games*, e é um jogo para passar o tempo enquanto espera algo ou se está com tédio. O *Windows* popularizou este jogo como *Solitaire* (solitário), embora o “*solitaire*” se apresente como um gênero de jogo em que se joga só. Tanto sob o título de *Paciência* (ou também *Patient*) ou *Solitaire*, ambos indicam o seu funcionamento e funcionalidade. É preciso paciência, e só é possível um jogador, por isso solitário. Ninguém deixaria de lado alguma atividade para dedicar-se a jogá-lo, pois ele não apresenta nenhuma história ou estímulo ao jogador para que o considere como uma atividade recompensante, diferente dos *games* de aventura e estratégia que geram dependência em alguns jogadores mais aficionados. A ausência destes fatores não é um demérito ao jogo, existem inúmeras categorias de jogos especializadas em diferentes funções. O *casual game* tem esta como sua função, ser um jogo casual, sem grandes desafios, sem muitas regras para aprender, de fácil jogabilidade, que se possa começar e terminar quando quiser, não precisando passar de uma fase para outra, não importando o tempo jogado, apenas que se possa jogar o tempo que quiser. É este contexto que *Dai-me Paciência...* procura perturbar.

Se o *casual game* tem como um de seus princípios básicos a facilidade de compreensão de suas regras e da interface, *Dai-me Paciência...* também, embora a trivialidade, tão característica desse gênero, seja deixada em segundo plano. Outras formas de apresentar as cartas surgem ao liberar o *gamearte* da representação destas, tal como ordinariamente são. Os naipes seguem os mesmos, no entanto não

se parecem. O naipe de ouro transformou-se em dinheiro, copas em um coração humano, espada em uma arma de fogo e paus em um trevo.



Figura 20: naipes de Dai-me Paciência...

A ideia é brincar com o próprio nome dos naipes, que no baralho francês é representado de maneira sintética, no espanhol, mais ilustrativo e aqui se propõe mais literal.

Além da forma diferenciada dos naipes, eles também possuem variações, outros corações humanos, revólveres, moedas (real, euro e dólar) e trevos. No que concerne a jogabilidade, a alteração dos naipes pouco influi, apenas causa um estranhamento inicial. É possível deduzir sem grandes dificuldades que suas variações apenas contribuem para visualidade mais poluída e menos limpa. Os elementos gráficos da carta não se limitam aos naipes, ainda há os números, as figuras (rainha, rei e valete), o fundo texturado e uma animação no verso das cartas.

O fundo branco dá sensação de limpeza, clareza, mas, quando se tem um coração humano, o branco deixa de ser limpo e torna-se asséptico. E, sem dúvida,

não é esse o interesse. Não era o branco hospitalar que buscava, nem tão pouco um oposto, e sim algo que mascarasse inicialmente que era uma carta de baralho. Uma carta que à primeira vista não parecesse uma carta comum, *Dai-me Paciência...* começa a “dar as cartas” de seu jogo insidioso. As cartas são construídas com papel e tecido, e os naipes colados sobre essa superfície, assim como os números, todos com variações. Rainha, rei e valete também não apresentam as características comuns, são bastante simplificados, como cartuns que olham para o insólito baralho.

Quanto ao *layout* e à disposição das cartas na tela, não há o que alterar em relação ao jogo de *Paciência* convencional, pois, em princípio, este *gamearte* começa como um mero jogo de *Paciência* excêntrico. No que concerne à sua visualidade e funcionalidade, não há diferença. A jogabilidade altera-se durante o percurso do jogo; e há seis níveis diferentes na mesma jogada, porém isto não é anunciado ao jogador, ele apenas vai perceber no desenrolar da ação. A poética de *Dai-me Paciência...* é o inusitado, o atípico, o esquisito, pois todos possuem um referencial de como seria um jogo de *Paciência*. Quando se depara com uma tela muito colorida, cheia de informação visual, reconhecem a semelhança com o jogo que o origina, mas definitivamente não é o jogo que veio no seu *Windows*.

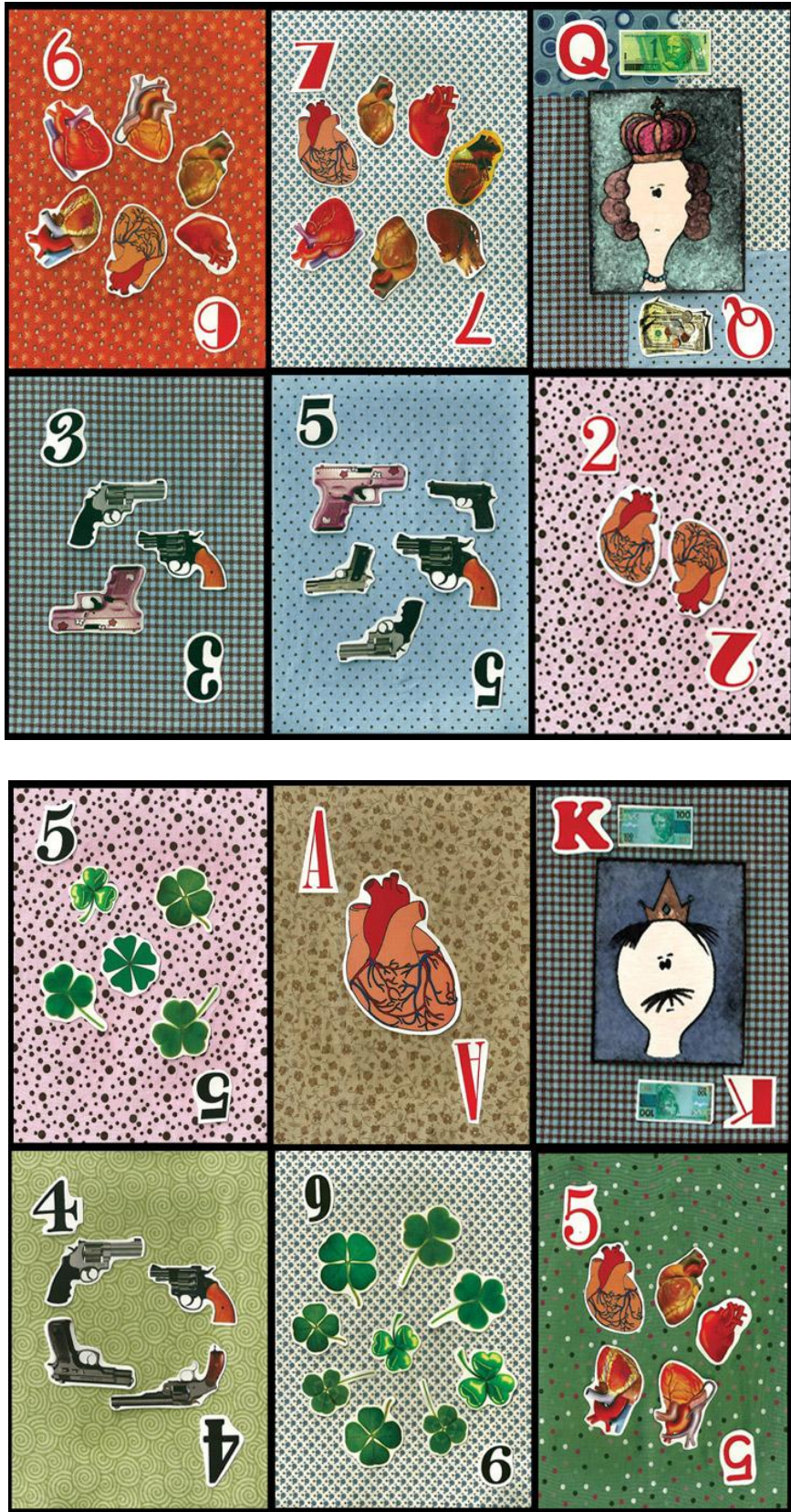


Figura 21: Cartas de Dai-me Paciência...

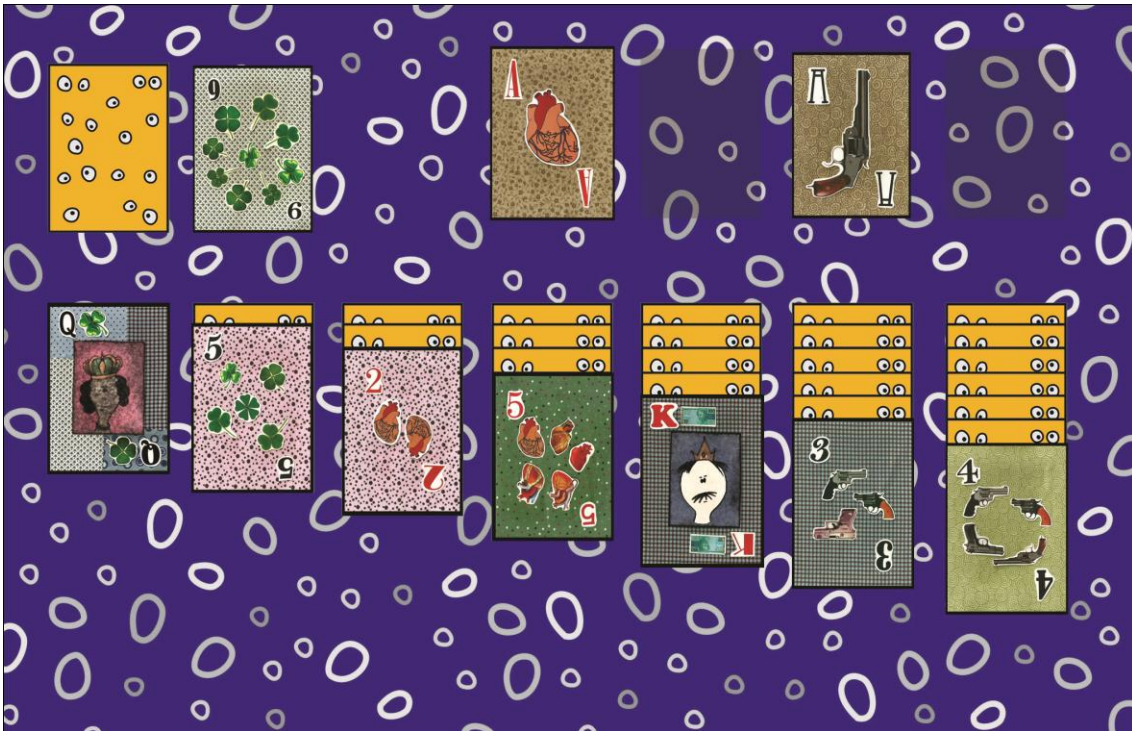


Figura 22: Imagens do layout de Dai-me Paciência...

A disposição das cartas deixa claro para o jogador como se deve jogar; quanto a isso não há diferença ao trivial *Paciência*. Ao virar as cartas, elas são inesperadas, e rapidamente identificadas como um baralho, diferente, mas um baralho. O jogo inicia quando o jogador vira a primeira carta, e nesse momento *Dai-me Paciência...* também começa a contar seu tempo: ao contrário do seu originário, ele só durará quatro minutos, e o jogador não sabe.

No primeiro minuto de jogo, seguem-se as regras tradicionais, não há surpresas. Ao completar os sessenta segundos uma nova regra entra em jogo sem ser anunciada: um terço das jogadas serão desfeitas automaticamente. A cada três movimentos, o jogo desfaz o que o jogador acabou de fazer. Há um minuto e trinta segundos, metade das jogadas são canceladas pelo jogo, e a cada movimento um dá certo outro não até chegar a dois minutos de jogo. Entre dois minutos e dois minutos e trinta segundos todas as jogadas são anuladas, o jogador move a carta e ela volta para o lugar de origem, de modo que o jogo não permite mais ser jogado pelas regras do início. Quando passa de dois minutos e meio de jogo, as jogadas já realizadas e aceitas pelo jogo anteriormente começam a desmanchar, as cartas que já estavam organizadas se desorganizam. Não é possível mais jogar da maneira estabelecida, e o efeito passa a ser retroativo, o que estava feito antes do “erro” do jogo também é desfeito. No último minuto de jogo, do terceiro para o quarto, todas as cartas se misturam, inclusive as que nem haviam entrado na jogada, permanecendo no baralho esperando sua vez de jogar. Todas as cartas estão reunidas, misturando-se, e é preciso ter paciência para organizá-las.

Aos quatro minutos o jogo acaba com todas as cartas bagunçadas e espalhadas sobre a tela. Todo o esforço do jogador não é suficiente para que o jogo seja finalizado. O relato mais comum entre quem já jogou *Dai-me Paciência...* é a irritação por não conseguir realizar os comandos, pois não importa o jogo, a postura do jogador é sempre tentar ganhar ou avançar, mas neste jogo não há estas opções. Por parte do jogador há uma frustração por não ser permitido que ele ganhe ou simplesmente jogue. *Onde Está a Arte?* busca uma reflexão sobre a arte contemporânea e dificuldade de delimitar, hoje, o que seria a arte, onde ela estaria.

Dai-me Paciência... também traz um questionamento sobre o excesso e a ansiedade. Estamos sempre em busca de alguma coisa e nunca nos satisfazemos, uma característica da tão comentada “geração y”.

Ansiedade pode ser a palavra que mais se adapte ao jogo, pois há várias informações a serem assimiladas em um curto espaço de tempo e ainda com as “sabotagens” do jogo. A ansiedade aparece neste contexto, onde a irritação surge por não se conseguir dar continuidade ao jogo. O que deveria ser um lugar de descanso torna-se um lugar de aflição. A música que acompanha procura dosar essa ansiedade, pois confere um caráter mais divertido ao jogo, como se lembrasse que, apesar dos percalços, tudo não passa de uma brincadeira.

Esta é apenas uma abordagem, o jogador precisa ter sua própria experiência, *Dai-me Paciência...* ironiza o tradicional jogo de *Paciência*, pois, aparentemente, se propõe como um jogo de *Paciência*, mas não o é. A teórica de arte Ana Albani de Carvalho fala sobre essas “polissemias” da obra de arte contemporânea, em que o artista pode indicar uma aproximação, mas a experiência só será profícua se o público, ou no caso o jogador, também estiver disposto a tal.

Diga-se de passagem, trata-se de uma competência ou habilidade que parece cada vez mais rara nos dias que correm. Isso acontece especialmente no âmbito da recepção da arte contemporânea, diante da qual todos parecem exigir uma mediação apaziguadora que fixe a interpretação e cesse o fluxo de pensamentos, acomodando obras polissêmicas em uma única – e preferencialmente simples – explicação sobre “o quê, afinal de contas, o artista quer dizer com sua obra”. Os muitos pontos de ironia empregados pelos artistas modernos e contemporâneos rebelam-se contra essa postura facilitadora. (CARVALHO, 2006, p.53)

A ansiedade foi o elemento comum apontado por alguns jogadores, que, de certo modo, encontram com as intenções do trabalho, mas outros elementos poderão ser evocados.

Escopo do <i>gamearte</i> Dai-me paciência...	
Tópicos	Descrições
Título do Jogo	Dai-me paciência
Plataforma	<i>Flash</i>
Jogadores	<i>Monoplayer offline</i>
Gênero	Casual
Essência do Jogo	Jogar um jogo conhecido, porém com outras regras a serem descobertas.
Objetivo	Organizar as cartas de acordo com os naipes e em ordem crescente.
Recursos	<p>É baseado no jogo <i>Paciência</i>, e sua jogabilidade, a princípio, é a mesma.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buscar no baralho as cartas que sejam possíveis agrupar. 2. A movimentação das cartas deve respeitar a seqüência das mesmas.

A principal referência visual de *Dai-me paciência...* é o *game* *Toejam & Earl* (1991), do *Mega Drive*, desenvolvido por Johnson Voorsanger Productions, publicado pela Sega. O motivo desta referência é extremamente simples: um dos meus jogos preferidos de infância. Tudo neste *game* é, para mim, fantástico. Durante a idealização de *Dai-me Paciência...* já havia pensando em construir um jogo com mais atrativos visuais, e neste aspecto considero *Toejam & Earl* imbatível.

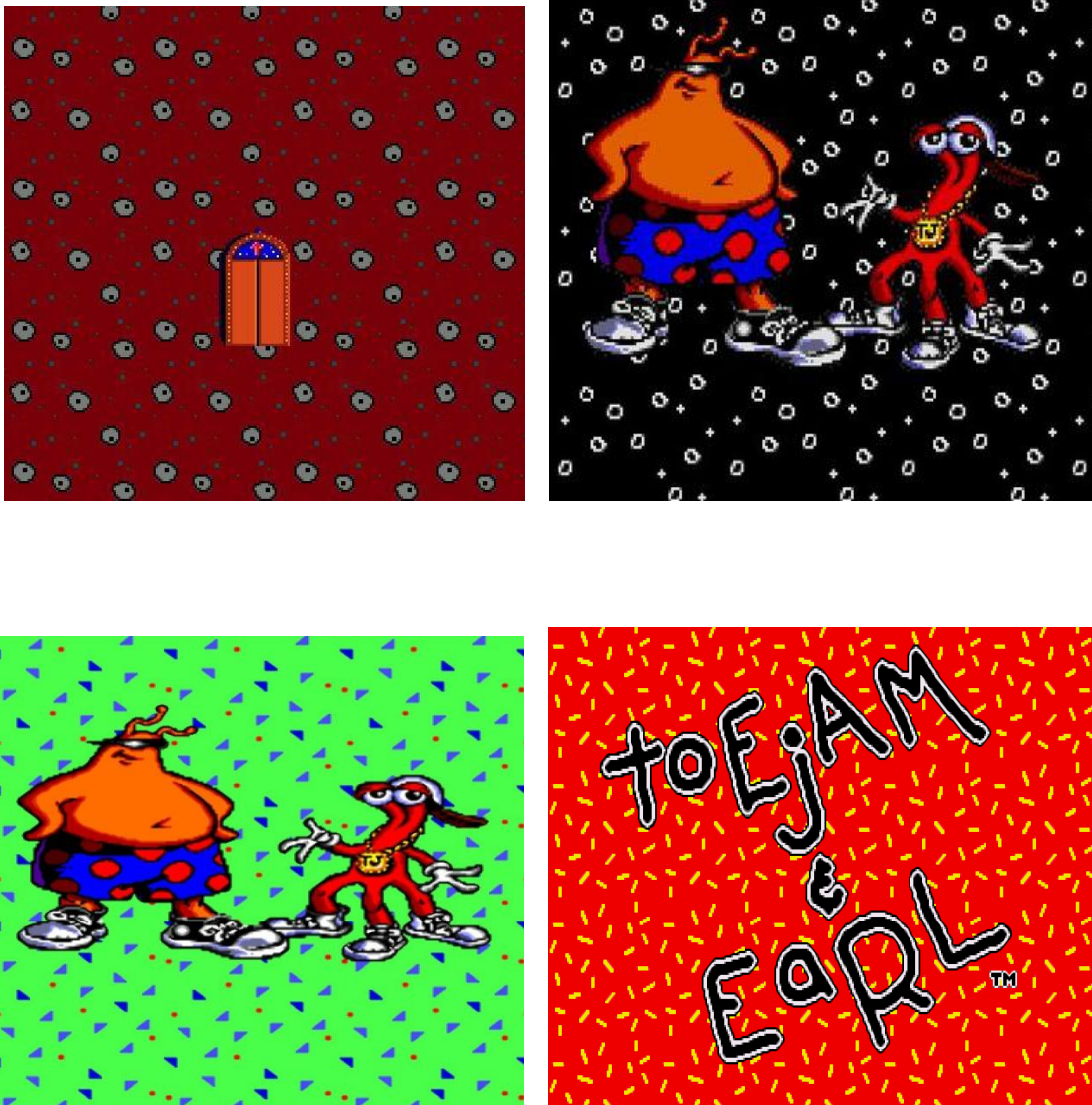


Figura 23: Imagens do game ToeJam & Earl utilizadas como referência, 1991.

2.5 O Tempo da Subversão e Diversão

Nos três *gameartes*, a questão do tempo não é a principal, mas subjacente. Em *Onde está a Arte?* e *Dai-me paciência...* há um tempo pré-programado, e cada partida não pode durar mais que alguns minutos. No primeiro, o tempo máximo são

sete minutos, e, no segundo, apenas quatro. *Mapa do Tesouro* não tem a mesma contagem de tempo, embora o jogo não dê muitas opções para o jogador demorar-se. Além desta breve análise do tempo há ainda outra, o tempo reservado à subversão e à diversão em cada jogo.

Desde o período de graduação em Artes Visuais, quando trabalhava majoritariamente em vídeo e animação, percebi que em exposições de arte a maior parte do público não permanecia muito tempo em frente a uma obra. Os mais interessados na exposição ou em algum trabalho específico detêm-se por mais tempo. Penso da mesma maneira em relação ao jogo, pois quando acabar o tempo é possível jogar outra vez, se este for o interesse. Acredito que esta percepção me direciona a pensar trabalhos “rápidos”, que possam ser experienciados em poucos minutos. Não somente a tecnologia incita a velocidade e a troca imediata, mas o próprio estilo de vida atual aponta para um tempo que se vive cada vez mais depressa.

Esta rapidez deveria gerar uma economia de tempo, afinal muitas das nossas atividades cotidianas que outrora demandavam horas ou dias, hoje são instantâneas. Economiza-se tempo, mas mesmo assim nunca se tem tempo. Ao falar do estilo de vida contemporâneo que prima pela velocidade, mas que apesar da rapidez segue-se sem tempo, Baudrillard comenta: “Em toda parte vemos uma lógica paradoxal: a idéia é destruída por sua própria realização, pelo seu próprio excesso” (2001, p.53). A lógica paradoxal de Baudrillard é o excesso em que estamos imersos, tudo é rápido, instantâneo, tentamos ganhar tempo a todo o momento e seguimos sem ele. A velocidade e a instantaneidade dos acontecimentos atuais conduzem Paul Virilio a defender “átomo temporal”, o tempo extensivo é hoje intensivo:

Ao tempo extensivo, que tentava aprofundar o caráter integral do “infinitamente grande do tempo”, sucede, hoje, um tempo intensivo que, desta vez, aprofunda o infinitamente pequeno da duração, de um tempo microscópico, última figura de uma eternidade redescoberta para além da eternidade extensiva dos séculos passados. Eternidade intensiva onde a instantaneidade permitida pelas últimas tecnologias comportaria o equivalente ao contido no “infinitamente pequeno do espaço e da matéria” (1999, p. 58)

Nesta mesma linha Baudrillard (2001) fala em “êxtase do tempo” que seria o tempo real, a instantaneidade “mais presente que o presente”. O tempo atual como simulacro do próprio tempo. Baudrillard (1991) descreve o simulacro em quatro fases: reflexo de uma realidade profunda; mascara e deforma uma realidade profunda; mascara a ausência de uma realidade profunda; e, não tem relação com qualquer realidade, ela é seu próprio simulacro puro. Esta “êxtase do tempo” que seria “mais presente que o presente” poderia ser pensada como a segunda fase dos simulacros, pois na instantaneidade há uma relação com o tempo real, pois ela acontece em “tempo real”. O “tempo real”, o imediatismo, faz parte da interatividade, da tecnologia, e diz respeito à velocidade entre a ação realizada e a resposta dada.

Edmond Couchot discorre sobre a interatividade, ou modo dialógico, e considera três fatores que intervêm sobre ela:

(...) um fator *complexidade* no tratamento das informações trocadas entre o computador e o manipulador ou entre os objetos simulados no computador; um fator de *diversidade* na captura e na tradução das informações pelas interfaces (analógico/ numéricas e numérico/ analógico) e um fator de *rapidez* no tratamento das informações. Quando a rapidez da resposta é tal, que chega a parecer imediata para o usuário, o modo dialógico se faz então em “tempo real”. (2003, p. 167)

O fator de rapidez comentado por Couchot está na instantaneidade da troca das informações, o que se convencionou chamar de “tempo real”, não que o tempo real não fosse mais verdadeiro, é apenas outra relação temporal, que talvez pudesse ser compreendida como um simulacro do tempo.

Na relação que mantemos com o tempo, o numérico provoca uma ruptura radical. Enquanto no cinema, o intervalo de tempo separando dois fotogramas só é ocupado pela breve e imperceptível duração de tempo de abertura do obturador, o mesmo intervalo de tempo é preenchido, no caso da imagem interativa em tempo real, por milhões, milhares e até muito mais de operações lógicas que resultam da intervenção do observador e que modificam a realidade simulada. (2003, p. 168)

O tempo da interatividade não é apenas imediato, mas deve ser. É comum ficarmos irritados quando acionamos um comando no computador e este não nos obedece. Se clicarmos em um botão e o caixa eletrônico, por exemplo, não reage de imediato já começamos a ficar irritados. Nesse sentido, espera-se que a mediação pela tecnologia seja rápida, ou, ao menos, mais ágil. Insere-se neste contexto o “átomo temporal” de Virilio e o “êxtase do tempo” de Baudrillard.

Dai-me Paciência... dialoga com estas questões pois é um jogo que contraria as regras de um jogo, o jogador não se sente recompensado, não importa o empenho no jogo nunca irá finalizá-lo, e tão pouco ganhar. Ao aumentar o nível de subversão no jogo diminui o divertimento e gera ansiedade. Quanto mais tempo se joga menos o jogo obedece aos comandos e o que no início era divertido, um jogo de *Paciência* colorido e diferente, revela-se como um blefe, há uma disparidade entre a intenção apresentada e a ação realizada. Quando o jogo inicia o jogador é enganado pela jogabilidade, pois ela é, no começo, igual ao jogo de *Paciência*, contudo no decorrer um minuto as regras mudam sem o conhecimento do jogador.

Estes níveis de subversão também são reconhecidos em *Onde Está a Arte?*, neste é até mais nítido. Da primeira a quarta fase o jogo desenrola-se normalmente, o jogador diverte-se encontrando os pares de imagens de obras de arte, na ação que pode ser tanto de reconhecimento das obras como de um primeiro contato. Ao chegar na quinta fase as regras mudam, o nível de diversão certamente diminuirá, pois não há mais como encontrar os pares, no entanto ainda é possível finalizar o jogo, só não é permitido ganhar. A subversão das regras é visível, no lugar da habilidade da memória o jogador é deixado à própria sorte, as cartas misturam-se a cada movimento. Nas quatro fases iniciais o jogo disponibiliza um minuto ou um minuto e meio para resolver cada fase, tempo suficiente para finalizar a ação proposta pelo *game*. As fases cinco, seis e sete permanecem com a mesma contagem de tempo, mas não importa mais a velocidade com que o jogador tente encontrar os pares, nunca haverá tempo suficiente, pois os pares não se deixam encontrar.

Em *Mapa do Tesouro* os níveis de subversão são mais diluídos. A subversão é de teor mais conceitual que prático. Ao contrário dos outros dois jogos, o tempo

para a subversão é aquele ao finalizar o jogo, quando o jogador se depara com a inexistência de um mapa, e muito menos de um tesouro. O jogo tem um início, meio e fim bem delimitados e cada parte não se altera no decorrer do jogo. A subversão está no título do jogo, pois não há mapa e nem tesouro, o divertimento, embora sutil, está no jogar inesperado, em seguir os passos do jogo e ver no que será o resultado.

Os três trabalhos foram pensados separadamente, mas, ao analisar os jogos depois de finalizados, alguns aspectos em comum emergem. Em cada *gamearte* há níveis diferentes de subversão e diversão, e o tempo colabora para esta questão. *Mapa do Tesouro* não possui contagem de tempo e a subversão é mais discreta, ela não muda as regras do jogo, do mesmo modo a diversão também é tímida. A subversão de *Onde Está a Arte?* ganha outro peso, muda o rumo do jogo, e a diversão, mais aparente neste jogo, também segue, mas em menor intensidade. A trilha musical de *Onde Está a Arte?* colabora bastante para manter uma atmosfera de entretenimento durante o jogo. *Dai-me Paciência...* inicia com vários elementos divertidos: as cores, as cartas, a animação, o fundo que se alterna e a música. O nível de diversão é maior, mas o de subversão também, pois o jogador só consegue usufruir do jogo da maneira esperada por cerca de dois minutos, depois o jogo altera sua estrutura e não aceita mais os comandos do jogador até chegar aos quatro minutos finais e declarar o *game over*.

Dai-me Paciência... é o jogo mais rápido, entretanto mais complexo, há alguns elementos para atrasar o jogador. Os principais são a saturação de imagens e os naipes não convencionais. Embora o tempo do jogo seja curto, ele não facilita para o jogador, pois é preciso pensar para organizar as cartas, necessita-se aprender um novo baralho em pouquíssimo tempo, enquanto que no *Paciência* convencional jogamos automaticamente sem pensar e as jogadas podem se estender por um longo tempo. Da mesma maneira que a relação com o tempo hoje se torna cada vez mais rápida, e imediata, seguimos sem tempo. *Dai-me Paciência...* ignora o empenho do jogador para ganhar tempo, e se finaliza independentemente dos esforços dedicados.

O tempo de subversão e o tempo da diversão, aparentemente opostos, complementam-se e intensificam-se. O mais rápido permite menos tempo ao jogador numa lógica paradoxal da “idéia destruída por sua própria realização”.

3 GAMEARTE NA ARTE CONTEMPORÂNEA

Assim como na arte contemporânea coexistem as linguagens mais díspares, em arte e tecnologia também há diferentes nichos de atuação para os artistas, para os que querem se aproximar de tecnologias consideradas “de ponta”, ou trabalhar com propostas menos tecnologicamente pretensiosas, e nuances entre os dois extremos. A arte e tecnologia têm o “espírito” da contemporaneidade e, neste universo particular, habitam essas “categorias” e outras que surgem a cada momento de acordo com as possibilidades tecnológicas disponíveis: fotografia digital, videoarte, *mobile art*, *web art*, *bio art*, arte transgênica, instalação interativa e *gamearte*. Essa categorização inicial ajuda a balizar o pensamento, definir mais precisamente o que se está estudando, mas mais importante do que compartimentar a arte é compreendê-la como um campo aberto e em expansão.

Neste contexto, a *gamearte* é entendida como um *game* que, além das proposições artísticas, se assume como um “objeto” de arte. No circuito da arte e da tecnologia, os *gameartes* já possuem certo reconhecimento, e muito se deve, pelo menos no Brasil, ao FILE, Festival Internacional de Linguagem Eletrônica⁴. A grande maioria dos *gameartes* expostos também está acessível via internet, mas quando um trabalho ganha espaço em uma instituição cultural de grande relevância acaba por legitimar-se como arte ou se aproximar de uma possível legitimação. Na edição de 2011, em Porto Alegre, RS, pode-se perceber um aumento na produção de *gameartes* pelo número de trabalhos expostos, consideravelmente superior ao FILE de 2008. A produção brasileira de *gameartes* ainda não é numericamente expressiva, está mais restrita ao âmbito universitário, e a grande maioria dos trabalhos expostos são de artistas e equipes de países diversos. O FILE, embora seja um dos eventos nacionais que contribui para a difusão da arte e tecnologia, não

⁴ O Festival Internacional de Linguagem Eletrônica iniciou em 2000 idealizado por Paula Perissinoto e Ricardo Barreto. No começo a exposição era realizada apenas em São Paulo, em 2001 aconteceu a primeira mostra itinerante em Curitiba, mas manteve também a mostra em São Paulo, em 2006 o evento também acontece no Rio de Janeiro, e em 2008 Porto Alegre também recebe a exposição. Desde sua criação até os dias de hoje o evento só cresceu, em 2000 recebeu cerca de dois mil visitantes, e na última edição, em 2012, chegou a cinquenta e cinco mil.

é um evento exclusivo de artes, é também de linguagem eletrônica nas mais variadas manifestações. Há também o *SB Games*⁵ que também acontece todos os anos, mas o foco principal deste é a indústria nacional de *games* que está em constante expansão.

Em novembro de 2012 o *Museum of Modern Art*, o MoMA de Nova York, anunciou que adquiriu uma seleção de catorze *games* para seu acervo permanente, por entender alguns *games* como obras ou plataformas de arte. Na lista dos catorze jogos colecionados pelo museu estão os *gameartes Passage* e *Flow*, citados nesse trabalho de dissertação. Essa notícia contribui para dar mais “fôlego” aos artistas, pesquisadores e *game designers* que se dedicam a esta linguagem, seja estudando ou contribuindo com uma maior diversidade de produções em *gameartes*. O primeiro passo no âmbito dos museus já foi dado, toda a comunidade artística interessada em *game* e arte está, com a licença da escrita acadêmica, de dedos cruzados para que esta atitude reverbere para outros museus e instituições. Na contramão da discussão se *videogames* podem ser arte, a ministra da cultura Martha Suplicy declarou, no lançamento do benefício do governo Vale-Cultura⁶, que não considera *videogames* como cultura.

A pesquisa em nível acadêmico também colabora para o fomento da produção em *gameartes*, entretanto a estrutura oferecida pelas universidades ainda é deficitária em muitos centros. Diversas universidades estrangeiras possuem laboratórios interdisciplinares onde o trabalho em equipe é essencial para um bom resultado, não necessariamente em *gamearte*, mas em arte e tecnologia como um todo. O interesse precisa ser comum a todas as áreas envolvidas, pois é a colaboração que poderá garantir o desenvolvimento dos projetos.

⁵ Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, é um evento itinerante que realizou onze edições até 2012, é o maior evento acadêmico de entretenimento digital da América Latina, realizado pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC) e Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais (Abragames)

⁶ <http://www.cartacapital.com.br/politica/vale-cultura-para-videogames/>

3.1 Produção artística em gamearte: questões emergentes

Em linhas gerais, a *gamearte*, pelo fato de correr na contramão dos *games* comerciais, já seria subversiva em sua própria concepção, por não seguir o que se espera desse meio, por ir contra o que está estabelecido. A videoarte também surgiu em um contexto parecido, diferenciando-se de seus equivalentes comerciais. O “não-jogo” é uma palavra criada especificamente para discutir o *gamearte Onde Está a Arte?*, por ter esse caráter subversivo comum a outros *gameartes* e também por contrariar a ideia de um jogo da memória, que ele propõe.

O *gamearte Jogo de Índio*, desenvolvido pelo Mídia Lab da Universidade de Brasília, UnB, coordenado pela Prof^a. Dr^a. Suzete Venturelli, é um jogo em que não há um único vitorioso como o esperado, e nem precisa derrotar um inimigo para vencer. O jogo é calcado na colaboração entre os jogadores, a vitória só é concedida por meio do empate. O jogo trata dos índios tentando salvar a floresta da intervenção do homem branco, porém não há um “vilão” a ser derrotado, pois o jogo apenas incentiva a colaboração mútua entre os jogadores para conseguirem salvar a floresta e os animais. O “vilão” estaria na nossa realidade, em que o desrespeito aos nativos e à natureza ainda impera. Trazer questões sérias sobre o nosso patrimônio natural para o campo da arte é um dos elementos que faz desse *game* um *gamearte*, bem como o foco na colaboração entre os jogadores, e não a preocupação com a performance gráfica dos personagens ou um algoritmo que melhore a iluminação do ambiente virtual. Todas essas questões podem estar juntas sim, contudo é a poeticidade que ao se manter tônica diferencia as produções em *game* e *gamearte*.



Figura 24: Jogo de Índio (Oi Futuro, Rio de Janeiro, 2005)

*Passage*⁷, 2007, do americano Jason Rohrer, é um *gamearte* desenvolvido em *8-bit*, com uma estética considerada ultrapassada no universo dos *games*. É um jogo em que o tempo máximo de cada jogada é de cinco minutos. O destino é o mesmo para todos que se propõem a jogar: o jogador inevitavelmente morrerá, pois não importa a sua habilidade para enfrentar os desafios impostos pelo jogo, a morte é certa. O comum, e esperado, em um *game* é exatamente o contrário, quanto mais habilidoso for o jogador mais retardará a morte, que sempre é associado à derrota, pois o esperado é a morte do “vilão”, e a superação e sobrevivência do jogador “mocinho” da história. A cada nova partida, o jogo se altera aleatoriamente, de modo que é possível jogar várias vezes seguidas e nunca jogar o mesmo jogo. Há vários caminhos que podem ser explorados ao jogar *Passage*, mas o entendimento do *gamearte* só se dá quando o jogador aceita jogar e jogar de novo. A experiência adquirida não o ajudará a melhorar seu desempenho no jogo; ao contrário, ampliará sua percepção sobre as questões propostas pelo artista.

⁷ Disponível para jogar em: <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/>



Figura 25: *Passage*, Jason Rohrer (2007, acervo MoMA 2012.)

O estúdio tcheco *Amanita Design*⁸ é reconhecido internacionalmente por ser um estúdio que consegue conciliar a produção de *gameartes* com *games* comerciais. Começou com *Samorost 1* (2006); depois do sucesso lançaram *Samorost 2* (2007), e o último trabalho do estúdio é o *gamearte Machinarium*. Os três jogos são semelhantes, conhecidos como quebra-cabeça ponto-e-clique (*point-and-click puzzle*). Através de cliques do mouse na interface do jogo, o interator descobre o funcionamento do trabalho, e a ordem dos cliques altera o resultado, por isso é chamado de quebra-cabeça. Cada clique deve se “encaixar” para se conseguir avançar. A história que guia os três *gameartes* são de certo modo semelhantes. Em *Samorost 1*, o jogador deve salvar seu planeta de colidir com um meteoro, então o usuário viaja até este meteoro e tenta descobrir um mecanismo que o faça parar. Em *Samorost 2*, o enredo é a busca do cachorro raptado do personagem principal, que não tem nome, é apenas identificado como duende.

Machinarium (2008), apresenta um universo destruído e saturado pelos equipamentos e máquinas; o personagem é um robô e durante todo o jogo ele busca ferramentas e acessórios para ir melhorando seu desempenho e conseguir avançar na busca por outros robôs “sobreviventes”. O grande diferencial desses *gameartes* é a maneira de interagir, resolvendo pequenos mistérios, quebra-cabeças, e, então ensinando como se deve agir em cada ambiente proposto.

⁸ Samorost 1 e 2 e Machinarium disponíveis para jogar em: <http://amanita-design.net/games.html>



Figura 26: *Samorost 2*, (Estúdio Amanita Design, 2007.)

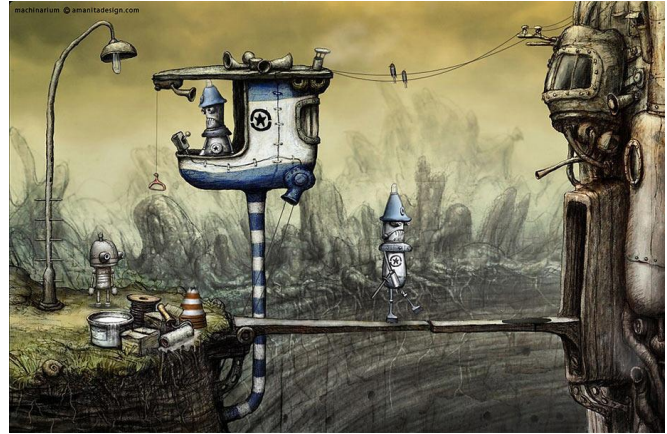


Figura 27: *Machinarium* (Estúdio Amanita Design, 2008.)

*Flow*⁹ (2006) é um *gamearte* considerado “zen”, que não busca instigar, no jogador, a vontade de vencer, de derrotar um inimigo, ou acumular pontos, pois o jogo busca o simples prazer de interagir com o ambiente proposto. O jogo foi desenvolvido pelo estúdio americano *That Game Company*, e consiste em um ambiente abstrato que se assemelha a um oceano, e o jogador, na medida em que avança, desce mais em profundezas abissais. *Flow* simula organelas marinhas, como as algas, e o jogador é uma espécie de “Pac-man”, pois precisa “comer” essas organelas para avançar ou retroceder no jogo. O jogo pode ser manipulado em quanto tempo o jogador quiser, cinco minutos ou duas horas, afinal, o atrativo principal de *Flow* é a sensação de tranqüilidade. Talvez pela semelhança que tenha com a água, que é comumente dita como relaxante, pode-se ficar nadando e mergulhando no ambiente.

⁹ Disponível para jogar em: <http://thatgamecompany.com/games/>



Figura 28: *Flow* (Estúdio That Game Company, 2006,)

Todos os *gameartes* mencionados buscam maneiras distintas de conquistar seus jogadores. Cada um possui uma poética própria, porém todos se interessam pelo prazer que o jogar proporciona. Essa descrição muito se parece com o descrito por Huizinga (2010), que defende a ideia do jogo como uma atividade com o fim em si mesma, com nenhum outro interesse, além do prazer proporcionado durante sua realização. Os *games* comuns costumam incentivar a competição e o eterno duelo entre bem e mal, entretanto não se busca construir no momento uma crítica a respeito da indústria do *games*, apenas pontuar diferenças que sirvam para compreender o universo dos *gameartes*.

3.1.2 Gêneros e tipos de games

Game e *videogame* são geralmente utilizados como sinônimos e, quando não há necessidade de um rigor teórico, continuam sinônimos. Contudo, nesta pesquisa,

é preciso ao menos delinear a diferença essencial entre ambos. *Game* é o que poderia chamar-se de “*software*”, e *videogame* de “*hardware*”, o *game* é o jogo em si, e o *videogame* o aparelho que decodifica para o jogador, e precisa sempre estar conectado a uma saída de vídeo. Os *games* começaram em cartuchos, e evoluíram para CDs e, hoje em dia, *Blu-rays*. Os *videogames*, que poderiam ser chamado mais especificadamente de console, foram apenas alterados em seu *design* e atualizados em termos tecnológicos. A palavra *videogame* é bastante abrangente, pois engloba vários tipos de consoles e também *arcades*¹⁰.

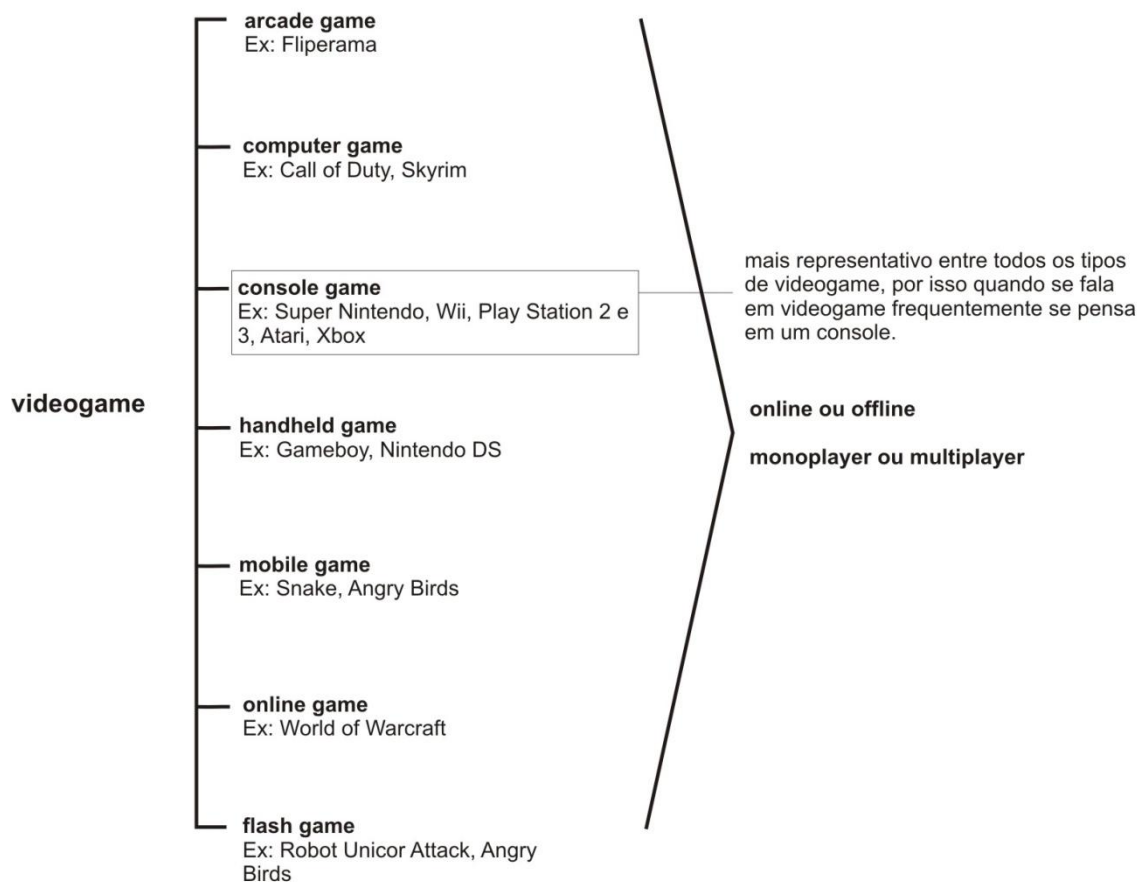


Figura 29 Tipos de game

Arcades são os primeiros *videogames* em que o *hardware* era acoplado a uma tela. Ficaram conhecidos como fliperama, mas, com o advento dos consoles, a

¹⁰ *Arcades* são os vídeo *games* no estilo fliperama, onde o console e o monitor são juntos, geralmente em foram de cabine.

comercialização pôde ser massificada, pois só era necessário conectá-lo a uma televisão. Há outros tipos de *videogames* como mostra o gráfico. Cada um destes modelos foram pensados para diferentes jogadores, mas, com a chegada do computador houve uma considerável mudança. O computador se tornou um “meta-*videogame*” pois pode ser um *arcade* e um console, e com os computadores portáteis também tornaram-se *handheld*¹¹ *games*. Os *tablets* potencializam ainda mais, pois em um único equipamento é possível ter várias mídias e inclusive um “*videogame*”, e a indústria de *videogame* se retroalimenta. Quando um *game* para computador é lançado em seguida está disponível para console, e talvez para celular, ou, o que foi pensado inicialmente para console também passa a ser para computador. Entre as categorias de *videogames*, os *flash games* são os mais independentes, e são em sua grande maioria online. Por ser uma linguagem de computação mais acessível a usuários de internet, em geral não precisam de nenhuma instalação prévia, e são os mais utilizados na *gamearte*.

Além dessas distinções entre os *videogames*, há também diferentes gêneros¹² de *games*, segundo Bob Bates (2004): aventura, ação, RPG (*Role Playing Game*), estratégia, simulação, esporte, luta, casual, “Deus”, educacional, quebra-cabeça e on-line. Desde a publicação de Bates, outros subgêneros foram desenvolvidos, entretanto elencar os gêneros é apenas necessário para se ter uma idéia do imenso panorama de atuação dos *games*; há, sem dúvida, incontáveis possibilidades. A *gamearte* não é definida pelo gênero, qualquer um destes pode ser um *gamearte* se houver a intenção, mas também pode não encaixar-se em nenhum. Estas compartimentações em gêneros servem para guiar o mercado dos *games*, e a grande maioria destes misturam-se entre os gêneros. Os mais comuns são jogos de aventura, que também são de ação e exigem pensamento estratégico.

Mapa do Tesouro, por exemplo, não possui um gênero. *Onde Está a Arte?* se aproxima de um jogo casual, da mesma maneira *Dai-me Paciência...* O jogo casual

¹¹ Do inglês *Hand*, que significa “mão”, e *held* é o passado do verbo *hold* que significa “segurar”, ou seja, seria um console que pudesse ser segurado com as mãos. *Handheld* são os chamados *videogames* portáteis como o Gameboy e o Nintendo DS. Hoje em dia os *tablets* e *smartphones* exercem também esta função, pois há diversos jogos para esses sistemas.

¹² Estes gêneros são divididos por Bob Bates, com o objetivo de clarear ou organizar o universo dos *games*, mas não se configuram como alguma teoria, é apenas uma maneira didática de mostrar as inúmeras formas que um jogo eletrônico pode assumir.

ou *casual game*, é definido por ser um jogo que é pensado para jogadores eventuais, e não para aficionado por *games*. Claro que um fato não impossibilita o outro, mas o *casual game* é elaborado para não durar muito tempo, com regras fáceis de serem apreendidas, interface facilitada, e jogabilidade acessível a diversos níveis de jogadores. Todos esses requisitos estão presentes em *Onde Está a Arte?*.

Os *games* em sua origem foram criados para servirem ao entretenimento, porém tornaram-se alvos de diversos estudos sobre o impacto que poderiam ter em seus jogadores devido à sua popularização nas últimas décadas. Foi constatado que os *games* auxiliam no desenvolvimento do raciocínio lógico e também na rapidez para tomar decisões, pois são habilidades exigidas na maioria deles. Embora os *games* não almejassem interferências cognitivas em seus jogadores, este “aprendizado” é um ganho secundário desse processo. É através dessa constatação que o gênero de *serious game* começou a ganhar espaço, utilizando a linguagem dos *games* para direcionar as habilidades que se deseja aprimorar.

A *gamearte* transitará de certo modo entre estes dois terrenos. O foco não é totalmente o entretenimento, embora ele possa acontecer, mas também não se pretende “educar” o jogador, nem ensinar alguma atividade. *Onde Está a Arte?* tem um viés educativo, pois as obras estão em ordem cronológica, do renascimento à arte contemporânea, e no final do jogo é possível obter as informações sobre todas as obras que estão no *gamearte*.

3.1.3 Trabalhos colaborativos e interdisciplinares

Os *games*, e conseqüentemente a *gamearte*, apresentam uma linguagem interdisciplinar, e para sua criação e construção também são necessários uma equipe nos mesmos moldes, o que acontece na grande maioria dos trabalhos. A interdisciplinaridade é comum a toda arte e tecnologia, pois o discurso do artista

como gênio solitário ficou datado no modernismo. Existe diferença entre uma equipe de artistas que trabalham juntos e assinam os trabalhos como um grupo, e uma equipe composta por pessoas de diferentes áreas. Ambos os modelos borram da mesma maneira a noção de um único artista criador. Em arte e tecnologia também há grupos de artistas, porém é bastante freqüente conter nesse grupo membros de outras áreas do conhecimento, pois é uma necessidade da própria área. A discussão em arte e tecnologia não está tão calcada no domínio da técnica, mas na equipe que, com frequência, conta com programadores e engenheiros, de áreas consideradas “duras”. Em uma equipe interdisciplinar, áreas diversas trabalham em colaboração para um fim, a obra de arte. Dependendo da proposta, outras áreas também são agregadas, como *design*, arquitetura e música. A produção em arte e tecnologia passa ser uma arte da somatória, adicionando as mais diversas disciplinas, uma arte em consonância com o seu tempo.

O estúdio *Amanita Design* foi inicialmente idealizado pelo artista e *designer* tcheco Jakub Dvorsky. Trabalham em conjunto mais um *designer*, um engenheiro de computação, um músico, e todos integram o estúdio e assinam juntos os trabalhos. O estúdio começou quando Jakub Dvorsky desenvolvia o *gamearte Samorost 1* e percebeu que sozinho seria impossível realizar o jogo da maneira que imaginava. Então, o trabalho colaborativo tornou-se a opção mais viável e em seguida a relação de colaboração acabou por solidificar-se em uma equipe e conseqüentemente em um estúdio.

Processo semelhante aconteceu com a equipe da *That Game Company*, que iniciou com o chinês naturalizado americano Jenova Chen a partir de seu mestrado na *University of Southern California*, onde pesquisava uma maneira de desenvolver *games* que se diferenciavam dos *games* comuns. Chen criou a *Flow Theory* para *games*, baseada na teoria *Flow* de Mihaly Csikszentmihalyi. A teoria consiste em achar um equilíbrio entre os desafios propostos pelo jogo e as habilidades do jogador, pois se houver desequilíbrio não há diversão. Se um jogo é demasiado difícil, ou seja, que vá além das habilidades do usuário, só causará ansiedade, e se for muito fácil cairá no tédio. O *gamearte Flow* é aparentemente, simples, mas consegue balancear esses dois lados, por isso é considerado um *game* “zen”.

No Mídia Lab da UnB o trabalho é colaborativo entre os integrantes do laboratório, pois todos participam e assinam cada projeto e contam com um professor coordenador da equipe. Em um laboratório vinculado a uma instituição de ensino, o fluxo dos integrantes é constante, pois os alunos se formam e seguem fora das universidades, mas alguns ainda mantêm o vínculo através de programas de pós-graduação.

Jason Rohrer é de certa maneira uma exceção. Ele costuma trabalhar sozinho, constrói a parte gráfica, a programação e a música, o que não deixa de ser um trabalho interdisciplinar. Contudo não há uma equipe, todas as atividades são executadas por uma equipe de um homem só, como os conhecidos *one-man band*¹³, em que um único músico executa diversos instrumentos.

3.2 Arte e entretenimento ou arte como entretenimento

Para chegar ao que chamamos hoje de arte contemporânea, muitas barreiras e fronteiras foram borradas ou atenuadas. A sucessão de ismos da arte moderna, em que cada um tentava superar o outro, de estar sempre na vanguarda, à frente, já não é mais um modelo que cabe na arte atual. A arte da sucessão dá lugar a uma arte da somatória, em que não se precisa negar o “movimento” anterior para propor um novo, e a própria noção do que está “atrás” ou “à frente” também muda, pois, segundo Bauman (1997), a arte pós-moderna é tudo menos imóvel. A arte da pós-modernidade, de certa maneira, seria o que se convencionou chamar de arte contemporânea, mas mais importante do que chamar a arte de contemporânea ou pós-moderna é perceber a mudança irrefutável que ocorreu na forma de se vivenciar a arte.

¹³ One-man band é o músico que toca simultaneamente vários instrumentos musicais, utilizando as mãos, pés, lábios e outros membros que queira. Geralmente estes instrumentos são acoplados ao corpo de músico.

Ao proclamar o fim da arte, Danto (2006) não se referia ao fim da arte em si, pois esta ainda existe e nem demonstra sinais de esgotamento. Era o fim de um ciclo da arte, de uma narrativa que não dizia mais respeito à arte que estava sendo produzida. Libertar a arte de seus suportes tradicionais e de seus parâmetros estabelecidos, “para alguns, isto significou a morte da arte; para outros, iniciou começos incomensuráveis.” (RUSH, 2006, p.211). Assim como a arte pop e arte conceitual, e vários outros movimentos, contribuíram para essa mudança nos paradigmas da arte, as novas mídias e a tecnologia também se somaram à arte contemporânea, enfatizando sua mais forte característica, a diversidade de produções.

Com o surgimento da fotografia no século XIX, a pintura se viu sem a necessidade de seguir representando naturalmente o mundo, e os artistas começaram a se interessar por outras maneiras de representação, dando ênfase às cores e formas. A pintura poderia preocupar-se com questões referentes à própria pintura. A abstrata já foi considerada a verdadeira pintura, por falar a linguagem que lhe é própria: cores, luz, mancha, formas. Artistas como Picasso e Braque foram além desses “assuntos próprios da pintura” e começaram a incorporar em suas obras materiais do cotidiano. Estes foram os passos iniciais para diluir as fronteiras da arte, que tem em Duchamp o expoente:

Ele extrapolou qualquer noção limitante da arte e com objetos prontos, forçou a pergunta: “O que é arte?” até seu nível mais profundo. [...] A radical mudança de ênfase de Duchamp, de objeto para conceito, permitiu a introdução de vários métodos em um empreendedorismo artístico redefinido. Sua importância ao presente estudo baseia-se não apenas no que ele fez, mas no que permitiu ou iniciou na arte. (RUSH, 2006, p15)

Duchamp aumentou radicalmente o espectro de criação dos artistas e da arte. Os *ready mades* de Duchamp parecem ser o grande estopim que borrou definitivamente a fronteira entre a arte e vida, o fim de uma arte e início de outra sem uma unidade estilística e parâmetros pré-estabelecidos. A arte moderna cede lugar à

arte contemporânea assim como a própria modernidade, que se vê agora pós-moderna.

A coexistência de produções díspares leva a arte à pluralidade. O artista contemporâneo, segundo Rush (2006), busca o melhor meio possível de fazer uma declaração pessoal de arte. Essa pluralidade, multiplicidade, que acaba por tornar-se a tônica da arte atual, abraça diferentes manifestações artísticas que só puderam existir devido às mudanças radicais ocorridas na arte, ou só puderam existir depois da “morte” da arte. Bauman diz que “A obra do artista pós-moderno é um esforço heróico de dar voz ao inefável, e uma conformação tangível ao invisível, mas é também uma demonstração de que é possível mais de uma voz ou forma” (1997, p.133). Não existe mais uma ou duas maneiras de ser fazer arte, e sim quantas forem possíveis.

Se a arte contemporânea é livre de padrões de representação, ela admite, então, quantas manifestações forem possíveis, a arte passa a ser quase tudo. Neste terreno movediço, se tudo potencialmente pode ser arte, a arte não é tudo que pode ser arte. Muitas barreiras e fronteiras foram atenuadas e até mesmo borradas por completo, mas ainda existem desafios e resistências que devem ser superados ou ao menos discutidos e compreendidos. A arte já saiu dos ateliês, saiu do objeto para o campo das ideias, ganhou o espaço urbano e a rede. A arte tem se modificado a fim de abranger uma gama maior de interpretações, mas poderia ela também ganhar espaço no entretenimento e na diversão? De certa maneira esta aproximação já acontece, contudo é a validade desta proximidade que se questiona, até onde poderia ser de fato arte ou apenas estaria estetizando o entretenimento. Embora a diversão tenha surgido como conceito operacional do trabalho, acredita-se que no contexto geral deste estudo, o entretenimento acaba por assumir um espaço de discussão mais apropriado no campo da arte contemporânea como entretenimento crítico.

A arte passou por profundas transformações como o suporte, técnicas de representação e talvez nem todas transformações foram ainda assimiladas pelo grande público. Santaella compara essas transformações a uma “avalanche pluralista de tendências estéticas que coincidiu com a entrada da arte no

multifacetado território digital, o que só tem contribuído para aumentar a multiplicidade cada vez mais inerente ao campo das artes” (2009, p.143). Somando a essa avalanche pluralista de tendências, a arte e a tecnologia digital amplia ainda mais o espectro de atuação do artista contemporâneo, propondo uma arte sinestésica, uma estética que não seja puramente retiniana.

Uma arte que explore os demais sentidos não é uma preocupação exclusiva dos artistas que trabalham com tecnologia, e não iniciou com a tecnologia digital, pois já data de algumas décadas. Priscila Arantes (2005), ao historiar sobre os pioneiros da arte e tecnologia, destaca alguns artistas que contribuíram para o estado atual da arte. Nos anos 1950 o americano Morton Heiling criou o *Sensorama*, que se aproxima dos *video games arcades*, mas com a diferença que se podia sentir a obra com quase todos os sentidos, visão, tato, olfato e audição. Heiling tentou criar uma arte que fosse também experiência sensorial que abrangesse diversos sentidos. Mas trabalhos com tecnologia menos sofisticada, como *Os Bichos*, de Lygia Clark, também propunham uma experiência sinestésica através do tato, da manipulação manual por meio do espectador participante.

A videoarte nasceu nos anos 1960 e não explorava nenhum outro sentido além da visão. Atribui-se ao artista coreano Nam June Paik o primeiro trabalho de videoarte, que constituía em uma filmagem que ele fez do Papa quando este estava em Nova York, depois exibiu o vídeo para outros artistas, e assim deu-se a primeira videoarte. Ao narrar este episódio, Michael Rush (2006) questiona o que fez deste vídeo “arte”. “Basicamente, considera-se que ela seja arte porque um artista conhecido (Paik), associado à performance e à música experimental, fez o vídeo como extensão de sua própria prática artística.” (RUSH, 2006, p. 76). Para o autor um vídeo só poderia “tornar-se” videoarte se houvesse um ponto de partida artístico por parte do videoartista. Ainda na discussão sobre arte e vídeo, Rush acrescenta que não é só a simples intenção artística que irá diferenciar um vídeo de outro. Há vídeos publicitário com caráter ou preocupações artísticas e que não são arte. Para completar:

Técnicas artísticas podem dar vida à televisão comercial, propaganda etc., mas não são, em si mesmas, o que normalmente chamaríamos de arte. A arte está na intenção do artista: fazer ou conceber algo sem a limitação de algum outro objetivo. (RUSH, 2006, p.77).

Em meados do século XX a arte havia se “libertado” de seus suportes tradicionais e, com a arte conceitual, de qualquer suporte. A arte já superava a supremacia da visão e com a tecnologia liberava-se também da manualidade. Se a arte conseguiu aproximar-se cada vez mais da vida, o flerte com o entretenimento e diversão é até de certo modo esperado, pois também fazem parte da vida. Esta “liberdade” não implica em uma negação do que era antes, mas sim em outras possibilidades.

Ao falar do circuito expositivo da arte, Santaella (2009) diz que a arte tradicional ainda é preferível aos museus, por serem mais adaptáveis aos seus sistemas e mais vendáveis. É crescente o número de espaços culturais que se adaptam ao diversos tipos de produções contemporâneas, e muito se deve ao investimento privado. Ainda há hoje um distanciamento da arte com o público em geral, pois essa ideia de que a arte é destinada aos mais cultos segue em voga. Existem muitas questões a serem discutidas a respeito da relação da arte com o público. Mas uma das barreiras que a arte contemporânea ainda tenta ultrapassar, e talvez seja mais visível em trabalhos de arte e tecnologia, é superar a ideia da arte como algo distante, pois ela pode estar próxima, acessível, interativa e também divertida.

O artista e pesquisador Milton Sogabe, ao falar sobre instalações interativas, descreve-as como tendo um caráter de “parque de diversões”, e que esta característica em nada diminuiria o valor artístico do trabalho. A arte já está entrelaçada com a vida, e “parques de diversões” fazem parte dela. Mas não são só as instalações interativas que acabam por ter um “apelo” ao entretenimento, os *gameartes* estão intrinsecamente ligados à diversão e ao entretenimento. Os *games* são produtos da indústria do entretenimento, e a mesma linha de pensamento que Rush utiliza para diferenciar o vídeo da videoarte pode ser aplicável aos *games*. Existem sim *games* comerciais com propostas mais artísticas e que não são

necessariamente arte. Mas há *games* criados por artistas, que são pensados como um trabalho de arte, com intenções artísticas. O entretenimento é um elemento indissociável do *game* e, conseqüentemente, também é da *gamearte*, o que não diminui sua importância ou relevância na arte contemporânea. Os *games* servem para entreter, divertir, passar o tempo, e a *gamearte* origina-se deles, por isso o cuidado em tentar diferenciar. A *gamearte* não é uma arte que dialoga com o entretenimento da mesma maneira que outras artes assim o fazem. A *gamearte* nasce do meio que é um entretenimento, que foi idealizado e criado para a diversão. Poderia, talvez, ser essa a razão que faz a *gamearte* bater na porta da arte contemporânea e solicitar sua entrada.

Os conceitos e as teses são hoje alcançados pelo mesmo destino que há muito tempo já atingiu a arte: eles só podem legitimar a si mesmos com ressalvas acerca da própria declaração. Naturalmente, muitos ganham o pão com a mudança daquele discurso que o sustenta. (BELTING, 2003, p.26)

O pensamento de Belting vem ao encontro do princípio da história da arte e da tecnologia e, todavia, este princípio ainda não chegou ao fim. Os próprios artistas, no começo, escreviam e declaravam seus trabalhos como arte, pois no começo da arte e tecnologia esta corria à margem da produção artística. Obviamente que esta atitude remonta a tempos anteriores. Nas vanguardas históricas, os manifestos detinham, de certo modo, o mesmo intuito. Esta citação de Belting não revela nada de novo, qual o motivo do seu destaque? A ação em si não é surpreendente, a arte precisa se declarar para se legitimar. O contexto é que é distinto. A *gamearte* insere-se no contexto da arte e tecnologia e também no contexto dos *games*. Embora a *gamearte* tenha sua existência ligada, na maioria das vezes, a instituições de ensino ou a estúdios independentes, ela tem sido incorporada cada vez mais nas exposições de arte e tecnologia. No ano de 2012, a declaração do MoMA de adquirir *games* para seu acervo permanente de obras é sem dúvida um grande passo para a “mudança daquele discurso que os sustenta”, como escreveu Belting.

Ações desta natureza são esperadas há algum tempo pelo teórico Oliver Grau, que freqüentemente demonstra preocupação com o acervo da arte e da tecnologia (ou da *media art*, termo que ele defende). No Encontro Internacional de Arte e Tecnologia de 2011, o #10ART, este foi justamente o tema exposto por Oliver Grau, o distanciamento entre a produção em arte e tecnologia e os museus e sua circulação em “guetos” acadêmicos.

Esta atitude no MoMA, especialmente da curadora Paola Antonelli, sinaliza para a mudança do “discurso” do sistema da arte. Se uma instituição cultural da relevância do MoMA está interessada em adquirir *games*, então eles são arte? Esta foi a pergunta que circulou na internet quando o museu anunciou a notícia da aquisição de catorze *games*, e que possuem uma lista de outros quarenta jogos em vista para aquisição.

Em uma entrevista para o *Wall Street Journal* (2012), a curadora Paola Antonelli, responsável pela aquisição do museu, comenta que não imaginava a repercussão de sua atitude. O anúncio se deu via *twitter* e, desde então, não parou de circular e, junto à notícia, a pergunta, se *videogame* pode ser arte. Ao ser questionada sobre a seleção dos jogos adquiridos, a maioria remonta as origens dos *games* com tecnologias consideradas obsoletas, Antonelli responde que os *videogames* possuem um potencial imenso de criação, e que a escolha se dá pelo melhor uso da tecnologia, não a melhor tecnologia.

É nesta última afirmação da curadora que se encontra a grande questão. Por que um *gamearte* como *Flow* que só visa passar o tempo no ambiente criado seria considerado arte, sendo este, inclusive, disponível da internet. O mesmo acontece com *Passage* que também figura na lista de aquisições. Estes dois *games* não utilizam a “melhor” tecnologia, não é a tecnologia que atrai o jogador, e sim a experiência que se tem ao jogar. É o uso que se faz da tecnologia que é o foco de interesse, e não ela própria. Esta experiência de suspensão do cotidiano, de jogar, entreter-se e deleitar-se, são elementos capitais à vida, que podem estar presente tanto na arte como nos *games*, ou no jogo entre ambos.

O jogo, para Huizinga (2010), é uma atividade não-séria, com o fim em si mesma e que não objetiva nada além de sua própria ação. Esta breve definição assemelha-se ao pensamento de Rush sobre vídeo e videoarte. Para tornar-se arte, precisaria almejar, simplesmente, ser arte, uma ação com o fim em si mesma assim como a ideia básica de jogo segundo Huizinga (2010). Ainda, ao desenvolver o conceito de jogo, o autor explica que este funciona também como um escape às tensões acumuladas e, se olharmos para a história da arte, esta foi reconhecida como arte quando se libertou de sua utilidade, quando as artes e ofícios tornaram-se belas artes.

A espécie humana como conhecemos hoje, é cientificamente definida como *Homo Sapiens*, em que a inteligência e a sapiência são a tônica que marca esse estágio da evolução em relação aos homínídeos passados. Para além dessa ciência consensual, alguns pensadores também definiram nossa espécie como *Homo Faber* (FLUSSER, 2007), utilizando como análise o potencial de fabricação e criação de objetos; *Homo Videns* (SARTORI, 1997), ao criticar nossa posição passiva em relação aos meios de comunicação de massa, em que o olhar, o ver sobressai à capacidade intelectual; e o *Homo Ludens* (HUIZINGA, 2010), que exalta o caráter lúdico da nossa espécie, nosso poder e capacidade de imaginação, de brincar e jogar; *Homo Aestheticus* (DISSANAYAKE, 1995), quando a estética, a elaboração cultural é destacada. Todas essas definições têm em comum a versatilidade da espécie humana. Se o homem pode assumir inúmeros papéis, porque a arte não poderia? A arte é uma atividade criativa desse *Homo* que é *Sapiens, Videns, Faber, Ludens, Aestheticus* e qualquer outro adjetivo.

“Em nossa maneira de pensar, o jogo é diametralmente oposto à seriedade.” (HUIZINGA, 2010, p.8). Partindo desse fragmento do pensamento de Huizinga, poderíamos pensar que, se a arte pode ser compreendida como um jogo, ou contendo um elemento de jogo, ela se afastaria da atividade séria. A atividade não-séria que Huizinga comenta não está ligada a diversão, a não seriedade é a ação desprovida de utilidade prática. Este homem com o predicado da sapiência, *Homo Sapiens*, é o mesmo que recebe o adjetivo *ludens*, porém é o *Homo Ludens* que é trazido à luz na arte, mas sem nunca deixar a sapiência que lhe é própria.

A ideia de jogo e de arte em muito se aproximam, e o entretenimento também está permeado pelo elemento de jogo. Porque a arte não poderia assumir também o “parque de diversões”? De certa maneira já o faz, dependendo das intenções dos artistas. Depois das vanguardas históricas, a arte não está mais presa a parâmetros, ela pode ter múltiplas formas e vozes como proclama a pós-modernidade.

Os artistas, já no início do século XX, clamavam por uma fusão da arte com a vida. Desde os *ready-mades* desenvolvidos por Duchamp, passando pelas obras do construtivismo russo e pelo surrealismo, percebe-se um movimento em direção à fusão da arte com a vida. A arte devia conquistar as ruas e sair do espaço confinado do museu. (ARANTES, 2005, p.149)

A tão clamada fusão da arte com a vida deixou de ser um desejo e passa a ser realidade. O ser humano vê, escuta, cheira, come, sente, pensa, chora, ri, se diverte, tudo faz parte da vida, e se a arte está mais próxima da vida, nada mais natural que se aproxime de todas estas instâncias, sejam elas sérias, não-sérias ou divertidas. A arte é uma manifestação complexa, assim como o homem é um ser complexo, de difícil definição. Definir foi tarefa da modernidade, a pós-modernidade interessa-se pela mutabilidade e pela inconstância. Nas palavras de Bauman (2009), a pós-modernidade é tudo menos imóvel, assim como é a arte hoje, pode vir a ser tudo, menos um conceito estanque.

A característica da arte contemporânea de poder vir a ser tudo ainda depende de esta ser a intenção do(s) artista(s). Cauquelin pretende menos dizer o que é ou pode ser a arte e mais o que a obra de arte é capaz, quando diz “mundos possíveis escondidos em algum lugar dentro, paralelo ou por detrás das obras” (2011, p.85). Discutir se é ou não arte parece, às vezes, não levar a lugar algum e esta dissertação se propõe ao questionamento se arte e entretenimento podem estar unidos sem causar demérito para as partes. Acredita-se que sim. A *gamearte* parece ser a convergência destas áreas, que subverte e se diverte desta união. Se neste estudo considera-se que a arte e o entretenimento coexistem, como um entretenimento crítico, e esta convivência não exclui o “status” de arte, o questionamento recai sobre os frutos desta relação. Para seguir no pensamento de

Cauquelin “Não que a obra abra um mundo, pelo contrário, mas não há obra sem uma multiplicidade de mundos possíveis.” (2011, p. 136). Toda obra de arte, independentemente do seu contexto, possui uma multiplicidade de mundos possíveis que, retomando Gadamer, só seriam acessados se o espectador aceitasse o jogo da arte. Todas as artes visuais convidam a um jogo, como já explorado no primeiro capítulo, contudo a idéia de jogo pode ser entendida de modo distinto na *gamearte*. Cauquelin não tece comentários sobre *gamearte* em seu livro, mas este fragmento colabora para a reflexão:

Nossas palavras terminam em ‘-ível’ ou ‘-ável’. O fósforo é inflamável e a borracha, flexível, e o emprego desses adjetivos em ‘-ível/-ável’ corresponde ao autêntico desejo de que o fósforo se acenda e a borracha se preste à flexão. Desejo autêntico, sem dúvida, com certeza. Pois basta uma falsa manobra para o fósforo não acender (não o risquei direito) e a borracha não se dobrar (talvez esteja demasiado velha). A condição para que o fato se produza é, então, especificada pelo ‘se’ que indica a contingência: se o fósforo não estiver molhado, vou poder acendê-lo; se a borracha for nova, poderá ser dobrada. (2011, p.120)

Mapa do Tesouro, Onde Está a Arte? e *Dai-me Paciência...* são jogáveis. Nenhum deles, no entanto, concretiza a ação que se propõe enquanto jogo. Em *Mapa do Tesouro* não há mapa e nem tesouro. *Onde Está a Arte?* induz a uma procura da arte ao apresentar imagens de obras de arte, e incentiva o jogador a encontrar os pares, pois se assemelha a um jogo da memória, porém é imemorizável. *Dai-me Paciência...* apresenta-se como o popular jogo de *Paciência*, embora com uma estética distinta mantém o mesmo padrão visual, mas também subverte a idéia que anuncia, pois não é um jogo de *Paciência* como parecia no começo, é um jogo de carta com regras próprias, a habilidade do jogador pouco importa. Os três *gameartes* são jogáveis, mas assim como se espera que o fósforo vá acender quando riscá-lo, *Mapa do Tesouro, Onde Está a Arte?* e *Dai-me Paciência...* não serão jogáveis da maneira que se espera. Assim como riscar um fósforo e este não acender traz a idéia de “não o risquei direito”, estes jogos produzem indagações semelhantes. Será que havia um mapa e eu não o encontrei? E o tesouro? Havia um? No caso do trabalho *Mapa do Tesouro* há uma opção

dentro do próprio jogo de solicitar uma explicação, e estas dúvidas podem ser sanadas.

Onde Está a Arte? inicia-se como um jogo da memória trivial, para instruir a jogabilidade, ao passo que as cartas começam a mudar de lugar, randomizam-se, a memória deixa de ser o instrumento de jogo, e o acaso assume como única chance de acerto. Como se o jogo mostrasse no começo como se deve acender o fósforo, mas, depois, todos eles estivessem molhados. *Dai-me Paciência...* opera de maneira bastante similar, estabelece-se como um jogo de *Paciência* comum, apenas com um visual diferente, mas na seqüência todos os fósforos também estarão molhados.

A principal divergência entre *Onde Está a Arte?* e *Daí-me Paciência...* está após pararem de “funcionar”. O primeiro apenas segue o jogo independentemente do jogador, a única “regra” é a imemorização, o jogador pode seguir, mas só o acaso, a sorte o fará encontrar o par. O segundo para de “funcionar” aos poucos, começa com um erro para cada três movimentos, até todas as ações serem desfeitas e terminar com o que o jogador havia conseguido. *Onde Está a Arte?* mantém o score do jogador, é até possível voltar e tentar encontrar mais pares. *Dai-me paciência...* exige muita paciência, além de desfazer as jogadas desfaz também a pontuação, tudo aquilo que o jogador havia conquistado, o próprio jogo desfaz tudo e se autofinaliza em um caos de cartas. Voltando à metáfora dos fósforos, *Onde Está a Arte?* passa a molhar os fósforos durante o jogo impedindo que os acendam e avance no jogo. *Dai-me Paciência...* molha os fósforos e ainda apaga os que já estavam acesos e bagunça toda a caixa de fósforos.

Como idealizadora destes jogos, não posso dizer quais os mundos possíveis que estes jogos às avessas podem alcançar. Permito-me apenas dizer que dois universos existem juntos, arte e entretenimento, as possibilidades de mundos só serão acessadas por quem for jogá-los. O caminho para esses possíveis mundos é a subversão. Subversão das regras, do que se entende por jogo. Mundos estes só possíveis através de uma jogabilidade errônea, enganosa. Ludibriar o jogador não é a intenção, pois é fácil perceber que esta é a programação do jogo, e da natureza destes *gameartes* mudar o funcionamento, novas regras se apresentam, contudo não podem ser apreendidas pelo jogador, somente compreendidas. De certa

maneira este modo de operar o jogo diz um pouco sobre a arte contemporânea recente. Embora não seja adequado falar em regra na arte hoje, se estas houvessem, seriam mutantes, só assim conseguiria abarcar a multiplicidade de produções.

John Dewey defende que a arte deve ser apreciada como uma experiência, independente da linguagem: “A experiência é de um material carregado de suspense e avança para sua consumação por uma série interligada de incidentes variáveis” (2010, p.121). Este ponto de vista converge em várias idéias apresentadas ao longo desta dissertação, de que a arte, especialmente a contemporânea, exige um esforço continuado por parte dos profissionais da área e do público para compreendê-la e para arriscar-se como artista.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tornou-se senso comum falar da complexidade da arte contemporânea e de sua imensa variedade de manifestações. Esta investigação buscou focar-se na produção de *gameartes* e na análise de outros jogos artísticos que transitam no circuito da arte hoje. Do micro ao macro, a *gamearte* pertence à arte e tecnologia, e esta à arte contemporânea. O entretenimento, por vezes, se aproxima da arte, e em arte e tecnologia a aproximação é mais frequente. O porquê de tal assiduidade não é uma verdade, mas algumas suposições, como a própria linguagem da arte e tecnologia que proporciona esta interpretação. Na arte contemporânea artistas como Jeff Koons, Vik Muniz e Damien Hirst flertam com o entretenimento, com a irreverência, e, por que não dizer, com a diversão.

Damien Hirst, com sua caveira cravejada de diamantes (*For the Love of god*), e Jason Rohrer, com o *gamearte Passage*, falam da morte. Cada artista possui o livre arbítrio para escolher a linguagem que lhe convém. Ambos são artistas reconhecidos, embora Rohrer não tenha alcançado cifras milionárias com seu trabalho, como o fez Hirst. Estes dois artistas representam genuinamente o espírito da arte contemporânea, que vai de um extremo ao outro. Em um dos lados, um artista midiático, famoso, milionário; de outro, um artista e programador independente que distribui gratuitamente seu trabalho na internet. Não se pretende fazer nenhum juízo de valor sobre suas obras, apenas pontuar a amplitude da produção que existe na arte hoje e, que, apesar deste distanciamento, os dois trabalhos guardam semelhanças.

Em meio à convergências e divergências, a arte contemporânea segue moldando seu tempo, abraçando cada vez mais um maior número de linguagens. O tema da morte não é atual; pelo contrário, é antiqüíssimo. Há séculos que artistas falam da morte, e não só eles, pensadores, escritores, filósofos, enfim, o tema da morte diz respeito a todos. O que muda é o modo como é manifestado, ora em uma caveira coberta de diamantes avaliada em mais de doze milhões de dólares, ora em um *game* em *8-bit* baixado da internet. Sem dúvida não há como negar o grau de complexidade da arte hoje.

O papel do artista, do crítico e do público já foi mais facilitado em outros momentos da história da arte, quando era possível, e até mesmo mais seguro delimitar a arte, dizer o que ela seria ou não. Afirmar que hoje isto é impossível também não parece muito prudente, mas sem dúvida o cenário atual dificulta este processo. Os critérios estéticos da arte moderna já estão datados, contudo ainda persistem, e a coexistência de produções artísticas diversas é a tônica da arte contemporânea. Diamantes e *bits*, caveira e computadores e, por que não, subversão e diversão, jogo e não-jogo? No decorrer desta dissertação, buscou-se mostrar a dualidade dentro de um jogo desobediente, que vai na contramão das regras, assim como a arte hoje desobedece a qualquer regra a que seja imposta. Um mapa do tesouro sem tesouro, um jogo da memória imemorizável, um jogo de paciência sem paciência. O tempo da subversão e da diversão altera-se e alterna-se na construção de *Mapa do Tesouro, Onde Está a Arte?* e *Dai-me Paciência...* Há espaço para todas as manifestações artísticas, somar seria a palavra de ordem se houvesse espaço para algum tipo de ordem na arte atual.

Esta pesquisa parte do conceito de jogo, este que se origina na filosofia e passa, também, a atuar nas artes visuais. Huizinga e Gadamer sustentam o início desta investigação, que antes de começar a tecer alguns questionamentos, procura compreender como o conceito de jogo opera nas artes visuais. Pensando em jogo e jogar, brincar e brincadeira surgem quase que naturalmente. Brincando e jogando entretém-se. O entretenimento, a ação de entreter-se, não está necessariamente conectado à tão falada indústria do entretenimento. O objetivo de toda a indústria é o mercado, a venda e a compra. O entretenimento em si é perder-se em um oásis lúdico, como diz Cauquelin, brincando, jogando ou deleitando-se com um jogo, uma brincadeira ou com a arte, ou todos juntos.

Como resultante legítima destas ações, se tem a *gamearte*, que surge do contexto dos *videogames* e também da arte. A *gamearte*, embora tenha em sua origem a indústria de *games*, ela a subverte por ir contra a lógica mercantil. O interesse dos *gamearte* não é construir um *game* vendável. Esta até pode ser uma consequência, ou também um dos objetivos, mas não é somente isto. O cerne da *gamearte* é a experiência do jogador, mostrar que existem muitas outras maneiras

de se jogar que a indústria não valoriza ou não se interessa. A arte de certo modo desempenha também este papel, de mostrar possíveis mundos para além dos mundos instituídos.

Embora se possam tecer pontos de convergência entre a arte e o entretenimento, tal união ainda é questionável, e questionar sempre é um bom exercício. Estudar é um verbo que deve ser sempre flexionado no gerúndio, a ação necessita ser contínua, e é o que acontece, caso contrário nenhum conhecimento humano teria avançado. É este ponto que o estudo realizado nestes dois anos de mestrado pretende alcançar. Somar-se a tantas outras pesquisas. Esta dissertação objetiva menos uma inovação e mais uma conexão de pontos de convergências. Como objeto principal de pesquisa se teve a criação de *gameartes*, e na análise desta produção, é possível distinguir outras áreas de conhecimento. A construção dos jogos *Mapa do Tesouro*, *Onde Está a Arte?* e *Dai-me Paciência...* é sem dúvida basilar nesta pesquisa. Questões sobre colaboração, subversão e diversão são todas originadas destes jogos que ascendem à teorização. Prática e teoria se fortalecem mutuamente.

Falar de *gamearte*, arte e tecnologia e entretenimento é falar de arte contemporânea. Enquanto artista, pesquisadora e sempre estudante de arte, arrisco-me a dizer que a arte, sem tentar qualquer definição, parece frequentemente buscar persuadir o público a experimentar o mundo de uma maneira distinta. É este pensamento que tomo para mim enquanto artista e pesquisadora, como trabalhar com um jogo de maneira diferenciada? Nesta pesquisa pareceu-me que, ao construir um jogo que operasse como um não-jogo, porém jogável, seria uma maneira instigante de conduzir o trabalho. Subverter a idéia que se tem de um jogo, anunciar um mapa do tesouro e não encontrar nenhum mapa e muito menos um tesouro; propor uma memorização de obras de arte em um jogo da memória imemorizável; convidar a um corriqueiro jogo de cartas onde estas não obedecem ao jogador. Subverter a idéia anunciada pelo jogo e divertir-se com os “erros”, ou não-acertos. Onde mais poder-se-ia encontrar um jogo que não obedecesse as regras e nem ao jogador que não fosse a partir do entretenimento no campo da arte?

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Senac, 2005.

BATES, Bob. **Game Design: Second Edition**. Boston: PTR, 2004.

BAUDRILLARD, Jean. **A ilusão vital**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BAUMAN, Zygmunt. **O mal estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

BELTING, Hans. **O Fim da história da arte**. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2010.

CARVALHO, Ana Albani. **Alguns pontos sobre a noção de ironia na arte contemporânea**. Revista Pomares, nº2, 1º ed, Porto Alegre: Zouk, 2012.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede (Volume I)**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

CAUQUELIN, Anne. **Teorias da Arte**. São Paulo: Martins, 2005.

CAUQUELIN, Anne. **No ângulo dos mundos possíveis**. São Paulo: Martins, 2011.

CHEN, Jenova. **Flow in Games** – MFA Thesis/ University of Southern California, 2008.

COUCHOT, Edmond. **A Tecnologia na Arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DANTO, Arthur. **Após o Fim da Arte**. São Paulo: EdUSP, 2006.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DISSANAYAKE, Ellen. **Homo Aestheticus: Where Art Comes From and Why**. Whashington: University of Washington Press, 1995.

DOMINGUES, Diana (org). **Arte e Vida no século XXI**. São Paulo: EdUNESP, 2003.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia**. Coleção conexões. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia da comunicação**. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

GADAMER, Hans-Georg. **A Atualidade do Belo: a arte como jogo símbolo e festa**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.

GARDNER, James. **Cultura ou Lixo? – uma visão provocativa da arte contemporânea**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1996.

GIANNETTI, Cláudia: **Estética Digital – Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia**. Belo Horizonte: C/ Arte, 2006.

HUIZINGA, John. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

JANA, Reena e TRIBE, Mark. **New Media Art**. Köln: TASCHEN, 2007.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

MACHADO, Irene. **Gêneros no Contexto Digital**. In. _____ INTERLAB: Labirintos do Pensamento Contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002.

MACIEL, Mario e VENTURELLI, Suzete. **Imagem Interativa**. Brasília: EdUnb, 2008.

PAUL, Christiane. **Digital Art**. Nova Iorque: Thames & Hudson, 2008.

REYES, Juan Antonio. **Try Again**. La Casa Encendida, 2008.

RUSH, Michael. **Novas Mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SANTAELLA, Lúcia. **O pluralismo pós-utópico da arte**. ARS (São Paulo), vol. 7, n. 14. São Paulo, 2009.

SANTAELLA, Lúcia. **Games e Comunidades Virtuais**. In: **Hiper> Relações Eletro/Digitais**. Porto Alegre: Santander Cultural, 2004.

SANTAELLA, Lúcia e ARANTES, Priscila (orgs). **Estéticas Tecnológicas: Novos Modos de Sentir**. São Paulo: Educ, 2008.

SANTOS, Nara Cristina. **Arte (e) Tecnologia em sensível emergência com o entorno digital: projetos brasileiros**. 2004. 367f. Tese (Doutorado - Programa de Pós Graduação em Artes Visuais) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2004.

SOGABE, Milton. **Instalações interativas mediadas pela tecnologia digital: análise e produção**. In Anais do 20º Encontro da Anpap, UERJ, Rio de Janeiro, 2011.

SARTORI, Giovanni. **Homo Videns – Televisão e pós-pensamento**. Bauru: EDUSC, 1997.

VIRILIO, Paul. **O Resto do tempo**. Revista Famecos, nº.10. Porto Alegre, 1999.

WALTHER, Bo Kampmann. **Brincando e Jogando: Reflexões e classificações**. In: _____ Teoria Digital. Dez anos do FILE: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2010.

WITT, Anelise e SANTOS, Nara. **Entre a arte e o jogo: Samorost**. Expressão – Revista do Centro de Artes e Letras, UFSM, 2008, v56, p.15.

REFERÊNCIAS DIGITAIS

BAUMGÄRTEL, Tilman. **On a Number of Aspects of Artistic Computer Game**. Disponível em < http://www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/computer_games/> Acessado em 15 de abril de 2011.

HANSEN, Janete e Outros. **O Brincar e suas implicações para o desenvolvimento infantil a partir da Psicologia Evolucionista**. Revista Brasileira de Crescimento e Desenvolvimento Humano. Disponível em < http://www.revistasusp.sibi.usp.br/scielo.php?pid=S0104-12822007000200015&script=sci_arttext&tIng=pt#back> Acessado em 12 de abril de 2011.

KÜCKLICH, Julian. **Perspective of a Computer Game Philology**. *Game Studies: International Journal of Computer Game research*. Volume 3, issue 1, may 2003. Disponível em < <http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/> > Acessado em 15 de abril de 2011

LAURENTIZ, Sílvia. **Game Art**. Enciclopédia Itaú Cultural, 2009. Disponível em <<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=game+art>> Acessado em 8 de abril de 2011.

_____. **Industry Facts**. Entertainment Software Association. Disponível em <<http://www.theesa.com/facts/index.asp>> Acesso em 01 de julho de 2011.

_____. **Brasil tem 64,5 milhões de internautas**. Ministério da Cultura. Disponível em <<http://www.cultura.gov.br/site/2008/12/01/brasil-tem-645-milhoes-de-internautas/>> Acesso em 01 de julho de 2011.

_____. **Generation 2010: What different generation do online**. Pew Internet & American Life Project. Disponível em <<http://pewinternet.org/Infographics/2010/Generations-2010-Summary.aspx>> Acesso em 01 de julho de 2011.

PASSAGE. Disponível em <<http://hcsoftware.sourceforge.net/jason-rohrer>>, acesso em 1 de dezembro de 2011.

SAJBERG, Adam. **Entrevista com Paola Antoneli**, Wall Street Journal, disponível em: <http://blogs.wsj.com/speakeasy/2012/12/06/moma-curator-finds-hidden-design-gems-in-video-games/> acessado em 10 de dezembro de 2012.