

CONTRIBUIÇÕES A PARTIR DA RELAÇÃO ENTRE JOGO E GAME PARA A ARTE CONTEMPORÂNEA

Anelise Witt¹

Resumo: Este estudo objetiva contribuir para pensar a produção de jogos e *games* na arte contemporânea através de trabalhos próprios e análise de obras de outros artistas. No decorrer desta pesquisa prática/ teórica se fez necessário tentar diferenciar os conceitos de jogo e *game*, que freqüentemente são tratados como sinônimos. Os trabalhos “Mapa do Tesouro” e “Onde está a arte?”, da autora deste texto, são jogos onde não há uma finalidade específica, em ambos visa-se apenas um jogar despretenso, pois não há como tornar-se vitorioso. No presente momento esta diferenciação pretende muito mais ampliar o conhecimento acerca desta produção do que meramente rotular de jogo ou *game*.

Palavras chave: arte contemporânea, arte e tecnologia, jogo, game.

Abstract: *This study goals a contribution to the thinking on games and gaming in contemporary art through the analysis of own works and other's artists. During this practical/ theoretical research has been necessary to separate the concepts of game and gaming that are frequently considered as synonymous in Portuguese language. The art works “Mapa do Tesouro” (Treasure Map) and “Onde está a arte?” (Where is the art?), from this writer, are games where there is no specific target, in both of them the only intention is to play, there is no way to be a winner. In this very moment this differential aims to widen the comprehension in this kind of art works than only to name them as game or gaming.*

Key words: *contemporary art, art and technology, game, gaming.*

Em arte contemporânea discutir linguagens e técnicas já não parece mais tão necessário, a não ser a título de informação ou curiosidade. Esta liberdade da arte contemporânea possibilita uma multiplicidade de produções, e no campo da arte e tecnologia muitos trabalhos de arte estão ligados às inovações tecnológicas o que acaba por dar um aspecto de diversão e entretenimento a essa arte. Os *videogames* hoje em dia são o segmento mais visado da indústria do entretenimento, embora sua historiografia data já de três décadas, é no cenário contemporâneo que eles

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação Artes Visuais/Universidade Federal de Santa Maria, UFSM, na linha de pesquisa Arte e Tecnologia sob a orientação da Prof. Dr^a. Nara Cristina Santos. Bolsista CAPES, integrante do Grupo de pesquisa Arte e Tecnologia - CNPq e do Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais - LABart.

encontram sua maior inserção na sociedade. Na arte contemporânea os *games* começaram a ganhar espaço há alguns anos, mais ainda há muito a se conquistar. Teorizar sobre uma produção tão emergente não é tarefa fácil, por isso, enquanto artista, a reflexão sobre a própria produção é necessária. Uma reflexão sobre o fazer poderá servir de instrumento para aqueles que venham a ter interesse em se debruçar em tais questões. Durante o fazer do jogo Mapa do Tesouro (2010), emergiu a dúvida se ele seria um *game*, e o que qualificaria um trabalho de *game*, ou se poderia ser jogo? Duvidas norteiam este trabalho, não respostas.

Jogo e Game

Para compreender o conceito de jogo na arte, busca-se uma orientação no filósofo alemão Hans Gadamer, que começa por esmiuçar o próprio conceito de jogo em si, antes mesmo de apresentar o jogo da arte. "A primeira evidência que precisamos levar em conta é que o jogo é uma função elementar da vida do homem, de tal sorte que a cultura humana sem um elemento de jogo é impensável." (GADAMER, 1985, p.38). O entendimento mais primeiro 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.

Como a arte não possui uma finalidade utilitária, ela não tem outro interesse além de ser arte, contém em si essa "ação" desinteressada à espera de um jogador, pois jogar exige sempre alguém para jogar junto. Este alguém que a obra espera para jogar junto é o espectador, jogar o jogo da arte. O espectador ao aceitar o jogo da arte, aceita suas "regras", seu objetivos, a obra o convida a lê-la, tentar decifrar, interpretar além da informação visual objetiva. É um jogo infinito, sempre haverá como se jogar o jogo da arte, não importa quantos jogadores já o tenham jogado.

Gadamer (1985) e Huizinga (2010) entendem que o jogo está presente na natureza do homem, tanto como uma atividade desinteressada ou como uma "brincadeira" com regras pré-estabelecidas. Pode-se jogar um jogo de futebol apenas pelo prazer de praticar um esporte, mas mesmo que não se tenha a intenção concreta de ganhar o jogo, há regras a serem seguidas, e são tais regras que o diferenciam de um jogo de tênis, por exemplo. Os jogos eletrônicos, os *videogames*, foram tão bem recebidos por explorar exatamente essa necessidade do ser humano de jogar.

Os *games* são sinônimos de jogos eletrônicos, jogos estes com regras definidas, níveis de dificuldade, pois há um objetivo a ser alcançado que, se não for atingido levará a derrota do jogador. Os *videogames* (consoles) possuem cada vez mais capacidade de processamento de dados, o que possibilita a criação de *games* com gráficos cada vez mais realísticos, e essa busca constante por inovações é que faz girar a engrenagem da indústria dos *games*, conquistando novos jogadores a todo o momento.

Embora "*game*" seja a palavra inglesa para "jogo", neste estudo tenta-se diferenciar estes conceitos: o jogo como uma atividade

desinteressada, mais próximo do lúdico, e o *game* como uma atividade mais ligada à meritocracia e competição, pois só os melhores conseguem alcançar a vitória. Não se pretende nesse momento entrar na questão de se os *games* são bons ou ruins, apenas compreender que podem ser uma linguagem distinta, um gênero com características específicas.

Irene Machado (2002), ao falar dos gêneros no contexto digital, entende os *games*, como uma linguagem híbrida, uma combinatória de gêneros que mistura a literatura, cinema, vídeo, realidade virtual, história em quadrinhos, televisão e software interativo. Os *games* são uma linguagem complexa, pois há muitos elementos necessários para a sua criação, e todos esses elementos precisam “trabalhar” juntos. Além de todas essas partes que os origina, o elemento de jogo está presente, talvez ele mesmo tenha sido o estopim que possibilitou o surgimento dos primeiros *videogames*.

Hoje em dia, mais de três décadas depois do primeiro aparelho de *videogame*, os *games* evoluíram de maneira vertiginosa, muitas pesquisas no campo da tecnologia destinam-se à otimização dos *games*, como uma maior capacidade de simulação do real.

Games na arte

Não é inédito na história da arte artistas que utilizam da sociedade como inspiração ou como um “instrumento” de trabalho. Assim como os artistas da arte pop utilizavam dos assuntos e 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 60, ela pode servir para compreender a atuação dos *games* na arte contemporânea atual. McCarthy (2002) 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.” (p.71). A arte pop fez parte dessa sociedade opulenta, assim como os *games* hoje, mas estes na inserido na esfera das artes, acabam por subverter sua própria condição de servir a um consumo mercadológico.

No campo da arte e tecnologia os *games*, também chamados de *gamearts*, buscam outra experiência, distinta de seus equivalentes comerciais. Os *gamearts* estão interessados na poeticidade, e não em vitória ou derrota. A violência que está constantemente presente em muitos *games*, da lugar na *gameart* à colaboração. A *gameart* se aproxima do conceito de jogo exposto anteriormente.

Jogos

Durante a pesquisa de mestrado foram realizados, até o momento, dois trabalhos que se acredita dialogarem com o conceito de jogo defendido

por Gadamer. Os trabalhos "Mapa do Tesouro" e "Onde está a Arte?" são jogos onde não há vencedores, jogar o jogo da arte é jogá-los.

"Mapa do Tesouro" é um jogo onde não há mapa e nem tesouro, pelo menos um tesouro material, o tesouro proposto é a própria ação reflexiva acerca do que consideramos prioritário, pensar o que seria o tesouro que buscamos. "Onde está a Arte?" foi pensado para ser um jogo da memória insolúvel. O jogo se dá em tentar achar onde estão os pares de obras de arte escondidas, porém nunca será possível encontrar. "Onde está a Arte?" busca refletir sobre a produção artística, onde achar a arte, e se um jogo pode ser arte, se o próprio "Onde está a Arte?" poderia ser considerado arte.



Figura1: Abertura de Mapa do Tesouro

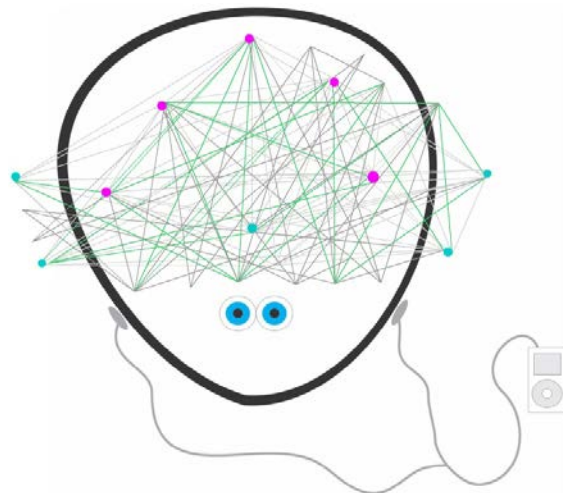


Figura2: imagem de Mapa do Tesouro



Figura3: Abertura de Onde está a arte?



Figura4: imagem de Onde está a arte?

Em ambos os jogos há um elemento comum, o "objetivo" não está no fim, mas no meio. Uma hora o jogo acaba, mas o durante, o jogar é mais importante do que tentar finalizá-los. Tenta-se buscar esse jogo desprezioso, sem nenhuma outra finalidade que a pura vontade de interagir, de jogar. Até o presente momento se fez necessário pontuar as

diferenças que se acredita existir entre *games* e jogos, com o propósito maior de aumentar o espectro de conhecimento do que tentar rotular uma produção disso ou daquilo.

“Mapa do Tesouro” foi construído com a ajuda do estudante de informática Marcos Carlesso (UFSC), mas não chegou a ser um trabalho em conjunto. O jogo “Onde está a Arte?” é um projeto colaborativo, entre a autora desse texto e o também estudante de informática Matheus Depra (UFSC). Neste trabalho colaborativo a autoria passa a ser diluída entre os dois, pois sem uma das partes o projeto não teria saído do papel.

Jogos e Games x Entretenimento

Mesmo que se entenda a produção de *games* e jogos no campo da arte e tecnologia, as vezes pode-se confundir trabalhos desse tipo com entretenimento, pois utilizam de técnicas e linguagens que foram primeiramente pensadas para a indústria. A arte apropriou-se desses meios. Por exemplo, ao analisar a inserção do vídeo como arte, Belting:

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* e jogos na arte, Belting acaba norteando o pensamento para o questionamento de onde começa a arte e termina o entretenimento ou vice e versa. Se compararmos os *gamearts* e os jogos citados anteriormente, eles propõem uma experiência distinta dos *games* comerciais, uma experiência calcada na reflexão, na poeticidade, no jogo da arte. Se seguir a linha de raciocínio de Belting, esta produção é demasiada complicada, e até mesmo maçante, pois não oferece nenhuma “recompensa” ao jogador, ele não poderá vencer e acumular pontos, então por que jogar? Mais uma vez distanciando dos *games* comerciais, a *gameart* e os jogos não apresentam novidades tecnológicas para atrair o público, o que delimita seu raio de alcance. O seu público é geralmente formado pelos interessados por arte ou por diferentes tipos de *games* e jogos.

Jenova Chen é um artista e pesquisador em *games* com proposições artísticas, acredita que em meio a tantas inovações dos *games* comerciais, há espaço para *games* que buscam algo mais.

A diferença entre assistir alguém jogando e jogar videogame você mesmo é imensa. A maneira mais eficiente de reduzir a resistência e o preconceito de não jogadores é criar jogos

pelos quais eles se sintam atraídos para jogar. Quando um não jogador encontrar um jogo que o agrade, não irá mais considerar videogames superficiais. (CHEN, 2008, p.3)

Talvez seja essa resistência mencionada por Chen que ao *gamearts* também encontram. Assim como os *videogames* também são criticados por, por exemplo, promoverem uma violência gratuita, os *games* na arte são vistos como um mero entretenimento. É preciso se propor a jogar para realmente entender a experiência. Mas por que a arte não poderia ser também divertida?

Considerações finais

Uma das características da arte da contemporaneidade é o “tudo pode”, ou “quase tudo pode”. Os *games* já existem no mercado há no mínimo três décadas, mas na arte a sua inserção ainda é recente, e às vezes até mesmo duvidosa. Olhando para o passado pode-se observar que esta situação não é nova na história da arte, a arte pop em sua época também não teve sua aceitação tão logo “surgiu”, e hoje é reconhecida como um dos movimentos artísticos que contribuíram à deflagração da arte contemporânea. Pensar uma produção em jogos neste momento é válido para tentar sedimentar um terreno que ainda está em formação, pois não há o distanciamento histórico necessário para se conseguir enxergar com mais clareza sua contribuição para a arte.

Referências Bibliográficas

BELTING, Hans. **O Fim da história da arte**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

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

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.

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

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

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

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

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

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

VENTURELLI, Suzete. **Arte – espaço_tempo_imagem**. Brasília: Editora
UNB, 2004.

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.