

## O JOGO E O NÃO-JOGO NO GAMEARTE 'ONDE ESTÁ A ARTE?'

Anelise Witt<sup>1</sup>

**Resumo:** Este artigo se propõe como uma reflexão sobre a construção do gamearte 'Onde Está a Arte?' e o conceito emergente deste, o não-jogo. 'Onde Está a Arte?' é similar a um jogo da memória, contudo não é memorizável. O que seria uma incongruência em um primeiro momento, passa a ser a idéia central deste gamearte. A faceta de não-jogo, dentro de um jogo, diz respeito ao seu funcionamento que opera ao contrário do esperado. Parte-se do conceito de jogo elaborado por Huizinga (2010) para construir o não-jogo, uma vez que este também é um jogo. Se a principal característica do *Homo Ludens* é seu potencial lúdico que teria sua expressão máxima na ação de jogar, o *Homo Aestheticus* de Dissanayake (1995) tem como expoente a estética, a arte, compreendendo estas como inerentes ao ser humano e essencial à vida. Que o homem pertence à classe dos mamíferos, ordem dos primatas, família dos homínidos, gênero homo e espécie *Homo Sapiens* não há dúvidas, pois é a sapiência que por excelência o distingue dos outros animais. Discutir os predicados *Ludens* e *Aestheticus* é uma maneira de evidenciar que a inteligência que nos é própria enquanto espécie se manifesta em diferentes faces, também no jogo e na arte. A gamearte é a união do *game*, do jogo eletrônico, com a arte. 'Onde Está a Arte?' é um não-jogo, que também é jogo, que só pode ser jogado, como todos os gamearte, se o *Homo Sapiens*, *Ludens* e *Aestheticus* forem um só.

**Palavras-chave:** Gamearte, jogo, não-jogo, *Homo Ludens*, *Homo Aestheticus*.

*Abstract: This article presents itself as a thinking about the construction of the gameart 'Onde Está a Arte?' (Where is the art?) and its game concept, the non-game. 'Onde Está a Arte?' is like an ordinary memory game, however it isn't memorable. What could sound a contradiction at the first time, becomes the goal of this gameart. The idea of a non-game inside a game tells about the gameplay that runs against the ordinary way. We start with Huizinga's (2010) view about play to create the non-game concept, despite this still a game. The *Homo Ludens* main property is his playful potential that in the action of play will show its highest expression. The Dissanayake's (1995) *Homo Aestheticus* has its exponent in the aesthetic, in the art, understanding this as inherent to the human being and essential for living. There is no doubt that men belong to the class of mammals, primate order, family hominidae, gender homo and species *Homo Sapiens*, because is the intelligence that distinguish us from the others animals. Discuss the adjectives *Ludens* and *Aestheticus* is one way to highlight the cleverness that is unique in human as species presents itself also as play and art. The gameart is the union between play, and the game as well, and the art. 'Onde Está a Arte?' is a non-game, that is also a game, that can only be played, just like others gamearts, is *Homo Sapiens*, *Ludens* and *Aestheticus* become one.*

*Key-words: Gameart, game, non-game, *Homo Ludens*, *Homo Aesrheticus*.*

Este artigo se propõe como uma abordagem sobre a construção do gamearte 'Onde Está a Arte?' e o conceito emergente deste, o não-jogo. 'Onde Está a Arte?'

---

<sup>1</sup> 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<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. 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.

lembra um jogo da memória, porém é imemorizável. Para começar a discutir o jogo é imprescindível mencionar Huizinga (2010) e seu conceito mais famosos, o *Homo Ludens*. O adjetivo *Ludens* sugere desde o início qual a principal característica desse *Homo*: o lúdico, a capacidade de se divertir, entreter-se, brincar, passar o tempo ou qualquer atividade não-séria. Para Huizinga (2010) o lúdico é inerente ao homem e atribui à essa característica a ação de jogar. O jogo seria a manifestação dessa ludicidade, que para o autor engloba todas as atividades não-sérias e prazerosas da atividade humana. Nesta mesma linha de pensamento está a autora Ellen Dissanayake (1995) com a defesa do *Homo Aestheticus*. Este “novo” *Homo* em muito se parece com a descrição do *Homo Ludens* de Huizinga, porém há uma considerável diferença temporal, *Homo Ludens* foi publicado pela primeira vez em 1938, ou seja, cerca de sessenta anos antes.

Pontuar a distância entre as duas publicações é necessária para melhor compreender a idéia defendida por cada um. Huizinga quando elaborou seu conceito de *Homo Ludens* e de jogo, não considerava as artes visuais como parte deste, pois não percebia nesta nenhuma participação do espectador (muito menos interação) perante a obra, para ele o *Homo Ludens* se faria mais presente em outras esferas da arte, como a música e o teatro. Dissanayake considera toda a produção cultural da história da humanidade para defender seu *Homo Aestheticus*. A autora diz que em todos os períodos históricos, desde as cavernas, o homem sempre produziu algo além de sua necessidade fisiológica, a essas criações Dissanayake: “arte pode ser considerada como uma tendência natural, em geral, se manifesta em detalhes culturalmente aprendidos, tais como a dança, música, performances, aparato visual e a fala poética.” (p.12, 1995)<sup>2</sup>

O pensamento de ambos os autores são bastante similares, embora não defendam a mesma idéia. As artes, e as artes visuais, fazem parte da esfera lúdica, e sem dúvida são elementos da cultura humana. Se *Homo Ludens* prioriza o jogo, e o *Homo Aestheticus* a arte, e gamearte é uma justaposição da palavra game (jogo) e arte, guardada as devidas proporções, esta última é a descendente literal do *Homo Ludens e Aestheticus*. Obviamente que desde o jogo pensado por Huizinga e o *game* (jogo eletrônico) há uma grande distância, durante suas pesquisas o *game* ainda não existia, contudo muito do que é explicado por Huizinga se aplica aos *games*. Estes permitem a participação e interação do jogador, e são, em um primeiro momento, criados para o divertimento, o deleite, a não-seriedade.

### **O não-jogo em Onde Está a Arte?**

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 à “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

---

<sup>2</sup> (...) art can be regarded as a natural, general proclivity that manifests itself in culturally learned specifics such as dances, songs, performances, visual display, and poetic speech.

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, à sua escolha, 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, mas a medida que as fases avançam o nível de dificuldade aumenta e as regras começam a mudar, porém sem o jogador descobrir imediatamente. O que se pensava ser um jogo da memória acaba por se tornar um não-jogo da memória, uma vez que subverte a ideia que se tem desse jogo.

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? subverte a ideia de um jogo da memória, 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. A ideia do jogo é de ir na contramão do esperado também está presente no trabalho de Jason Rohrer. O jogo Passage de Rohrer já 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 não-jogo por ir contra a própria ideia que induz 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, como o conceito de jogo elaborado por Huizinga (2010), 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<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Suzete Venturelli, a ideia central é finalizar o jogo através do empate dos jogadores, e não a vitória como expectativa prevista. Poderia se pensar também na ideia do não-jogo, pois todo o *game* pressupõe que um jogador irá ganhar se vencer 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.

O entretenimento é outro conceito que emerge de Onde está a Arte? e também pode ser visto em outros gameartes, que como “linguagem” ou “meio” estão diretamente ligados as tecnologias do lazer como os *videogames*, onde o entretenimento e a diversão estão presentes. O jogo como defende Huizinga (2010) é uma ação considerada não-séria, mas 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, este é seu tempo máximo, mas o tempo varia com o jogador, pois jogar mais de uma vez faz parte do jogo. Talvez só em uma terceira ou quarta 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 viés do estranhamento, ao tentar entender o que está acontecendo.

### **A jogabilidade**

Onde Está a Arte? poderia ser considerado um “*casual game*” na definição de Bob Bates (2004), no que diz respeito a sua jogabilidade, pois esta muito se aproxima de um jogo da memória, a interface do gamearte também colabora para essa percepção. Um *casual game* se define como um jogo de certo modo simples de jogar, com uma interface de fácil reconhecimento para o jogador, e que não demande muito tempo para jogar. O *casual game*, como o nome indica, um jogo casual, não é pensado para um jogador aficionado por *games*, e sim para quem está disposto a experimentar novas maneiras de interagir, que não implique necessariamente em uma vitória.

O gamearte contém sete fases, com níveis de dificuldades que aumentam a medida que se avança, mas 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.

Na fase um são apenas quatro cartas, dois pares, não há nenhuma instrução, mas 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. A 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 fase, trinta e duas e na quinta fase, 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 a sorte, que contribui para descobrir os pares, e não a memória, pois neste momento o jogo assume um caráter randômico nas cartas durante a própria ação de jogar.

Há um tempo para cada fase, mas ele só vai se tornar determinante 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. Nas duas exposições em que Onde Está a Arte? esteve exposto, obtive dois feedbacks interessantes. O primeiro o jogador ao perceber que não havia como ganhar o jogo através da memória, definiu como meta encontrar obras de arte que para ele eram importantes, como a Marilyn de Andy Warhol e o urinol de Duchamp. O segundo está no ponto de vista teórico sobre o título do trabalho, se o questionamento que dá título ao jogo poderia de fato questionar se a ação de jogar poderia ser ou não arte.

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 dessa característica um tanto quanto indefinida da arte atual, compreendê-la acaba por se tornar um desafio. Como 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 a 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.

### **Colaboração**

Em arte e tecnologia o trabalho em equipe ou colaborativo é comum entre muitos artistas ou grupos de artistas. Dominar tanto a parte “sensível” da arte quanto a “dura” da tecnologia não é fácil, mas não impossível. 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. Colocar a “mão na massa”, que em arte e tecnologia seria colocar a “mão no computador”, numa comparação despretensiosa. Contudo não é necessário dominar por completo a linguagem computacional. Aprender uma linguagem de programação avançada também não é a solução, demandaria tempo e esforço demasiados, e há muito tempo o artista foi “liberado” do virtuosismo técnico, seja qual for sua técnica.

Onde está a Arte? foi desenvolvido em colaboração com o estudante de informática Matheus Deprá (UFSM) e o músico Gerson Lemes. As relações de trabalho talvez ainda estejam em estado de maturação, e falar em equipe ainda não é o apropriado, pois a concepção do trabalho ainda não se dá com todos juntos, cada um ainda atua especificadamente em sua área. O gamearte foi criado em Flash por ser uma linguagem de programação acessível a mim e ao programador.

A música elaborada por Gerson Lemes colabora para a jogabilidade do gamearte, pois ela acompanha as fases do jogo, e complementa a ideia de entretenimento, pois é uma trilha pensada para este formato de *game*. O jogo sem o acompanhamento musical perde um pouco do seu ritmo, neste ponto a trilha sonora é essencial para atingir os objetivos pensados inicialmente.

### **Considerações finais**

Embora a gamearte seja considerada uma “linguagem” recente 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 é presente em outros gameartes 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 não necessariamente política, mas uma auto-contestação, assim como o não-jogo contesta e subverte o seu próprio jogo.

O não-jogo que surge ao jogar é o conceito que emerge do jogo, poderia se dizer que é o *Homo Aestheticus* manifestando-se em uma ação típica do *Homo Ludens*, porém os adjetivos *Ludens* e *Aestheticus* referem-se ao mesmo *Homo*, o *Homo Sapiens*, pois a arte é uma manifestação da cultura e da inteligência humana.

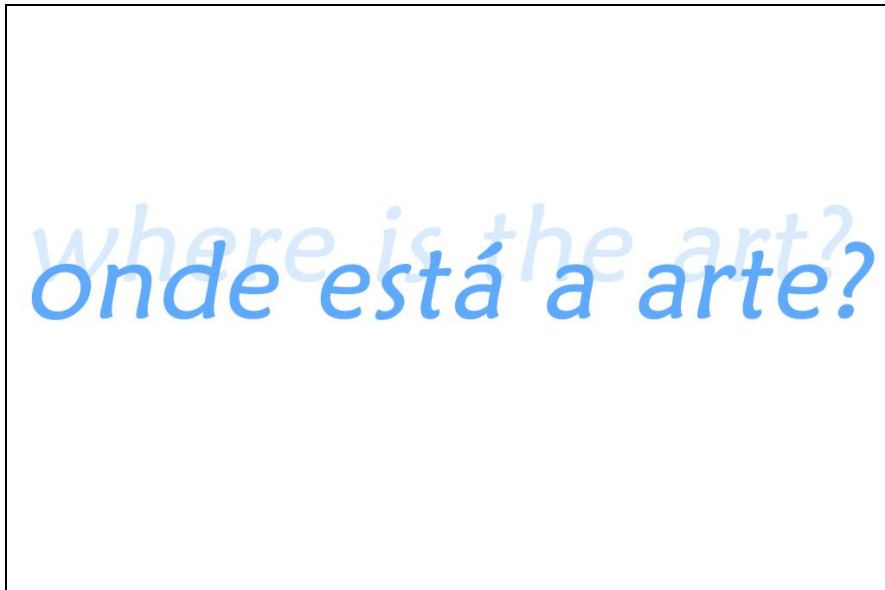


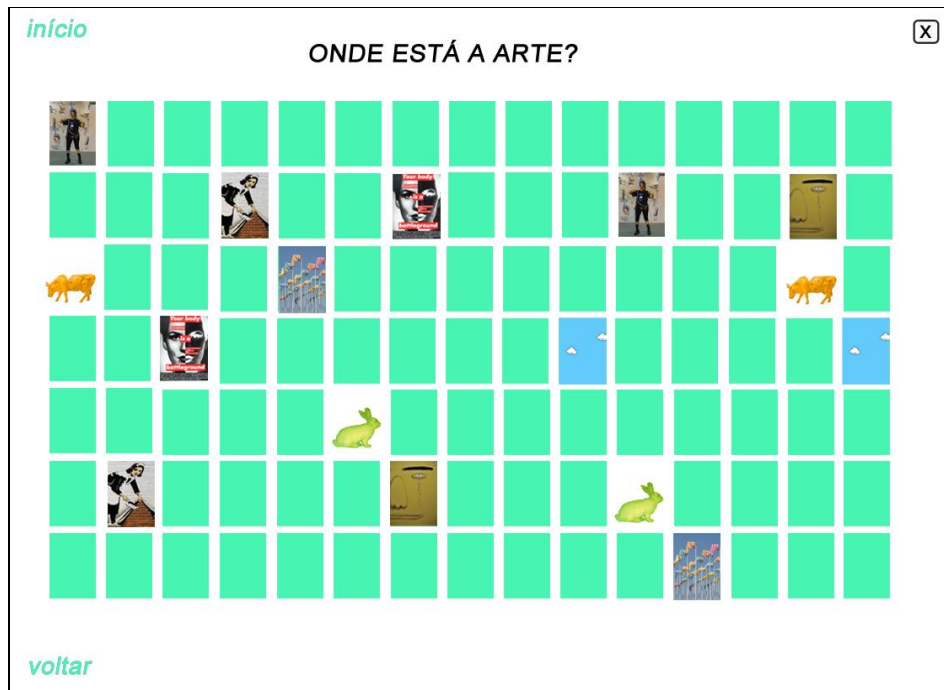
Figura 1: Tela inicial de Onde Está a Arte?



Figura 1: Fase um



**Figura 2: Fase dois**



**Figura 3: Fase sete**



## Referências Bibliográficas

- BATES, Bob. **Game Design: Second Edition**. Boston: PTR, 2004.
- 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.
- DISSANAYAKE, Ellen. **Homo Aestheticus: Where Art Comes From and Why**. University of Washington Press, 1995.
- 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.