

RELAÇÕES ENTRE ARTE E ENTRETENIMENTO A PARTIR DO GAMEARTE 'DAI-ME PACIÊNCIA...'

Anelise Witt¹

RESUMO: Através do *gamearte* *Dai-me Paciência...* busca-se discutir questões que permeiam a arte e tecnologia e o entretenimento. A *gamearte* por ser descrita como um *game* com pretensões artísticas, e está ligada ao entretenimento e a diversão, já que os *games* são oriundos da indústria do entretenimento. *Dai-me Paciência...* brinca com o popular jogo de Paciência, subvertendo a ideia que se tem do jogo, divertindo-se com outras regras não anunciadas ao jogador. O entretenimento na arte estaria subvertendo-a? Em arte e tecnologia a aproximação com o entretenimento é mais visível, entretanto a arte contemporânea atual também flerta com questões referentes à diversão e ao entretenimento. Os artistas Damien Hirst e Jason Rohrer representam o que se acredita ser o espírito da arte contemporânea. Hirst um artista midiático que criou a caveira cravejada de diamantes, *For the Love of God*; e Rohrer, o autor do *gamearte* *Passage* adquirido pelo MoMA em 2012. Ambos os trabalhos tratam da morte, mas cada artista atribui um significado e as duas obras estão inseridas no contexto da arte contemporânea. A indústria do entretenimento exerce um grande papel na sociedade atual, e os *games* são, hoje, o expoente desta indústria. Parte-se desse posicionamento para propor um estudo sobre as perspectivas poéticas da arte contemporânea que, acredita-se, estar entrelaçada com o entretenimento. O *gamearte* desenvolvido, *Dai-me Paciência...*, propicia discussões sobre até onde a arte poderia ser divertida sem se afastar do seu contexto artístico.

Palavras chave: arte, entretenimento, *gamearte*, *game*

ABSTRACT: *'Dai-me Paciência...'* is a game binding art and gaming to discuss issues that permeate art, technology and entertainment. Art and gaming can be described as a videogame that stick an artistic view and gaming together, and it is connected with fun and entertainment since videogames came from the entertainment industry. *'Dai-me Paciência...'* plays with the popular game *Solitaire*, but it changes *Solitaire's* main idea and recreates on others rules. Would entertainment subvert art? In art and technology, the approach with entertainment is visible, however nowadays contemporary art also flirts with funny and entertainment. Artists as Damien Hirst and Jason Rohrer are good samples of the contemporary art spirit. Hirst is a famous artist that made a skull full of diamonds called *'For the Love of God'*; and Rohrer is the author of the artistic game *Passage* that was acquired by MoMA in late 2012. Both art works discuss about death, but each artist gives their own view about this, and those art works are inserted in contemporary art context. The entertainment industry has a big role in contemporary society and videogame is the main character. By taking this view as a star, a study is proposed on contemporary art poetic perspective that is believed to be connected with entertainment. The artistic game *'Dai-me Paciência...'* gives space to address the discussion about the edge between having fun with art without taking art away of its purpose.

Key words: art, entertainment, art and game, game.

¹ Mestre em Arte e Visuais pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria. Atualmente integra o Labart - Laboratório de Arte e Tecnologia da UFSM.

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. A gamearte insere os games no contexto da arte por conferi-los um caráter artístico, proporcionando tanto para a arte quanto para os games uma nova prospectiva poética. *Daí-me Paciência...* é um gamearte desenvolvido durante o período de pesquisa em artes visuais do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria.

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.

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 1: 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 2: 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.

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 3: 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.

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*.

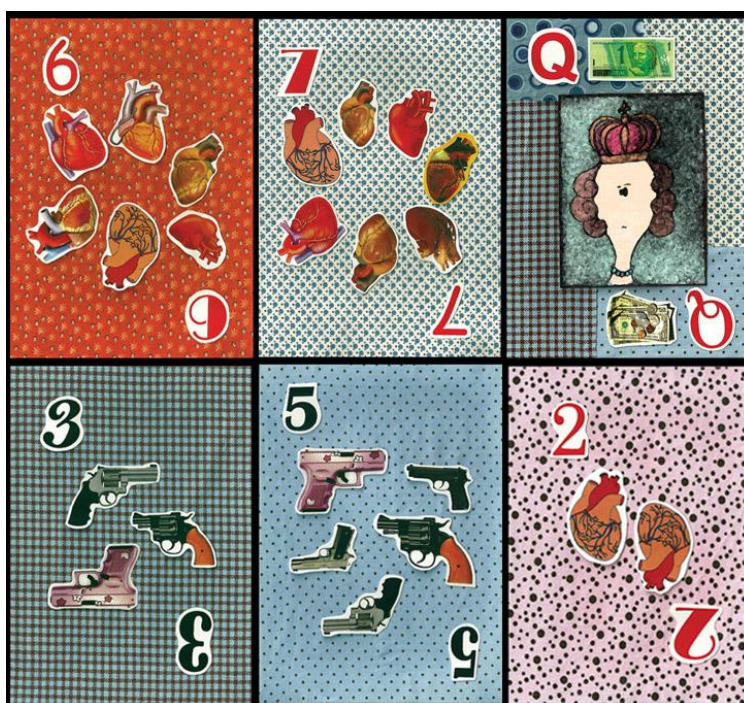


Figura 4: Cartas de *Dai-me Paciência...*

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.

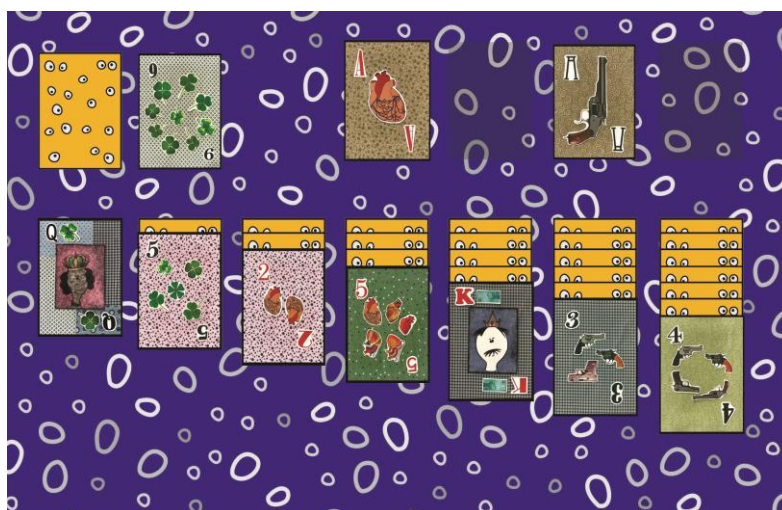


Figura 5: Imagens do *layout* de Dai-me Paciência...

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.

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 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. O *gamearte* foi desenvolvido em colaboração com o estudante de informática Matheus Deprá e o músico Gerson Lemes.

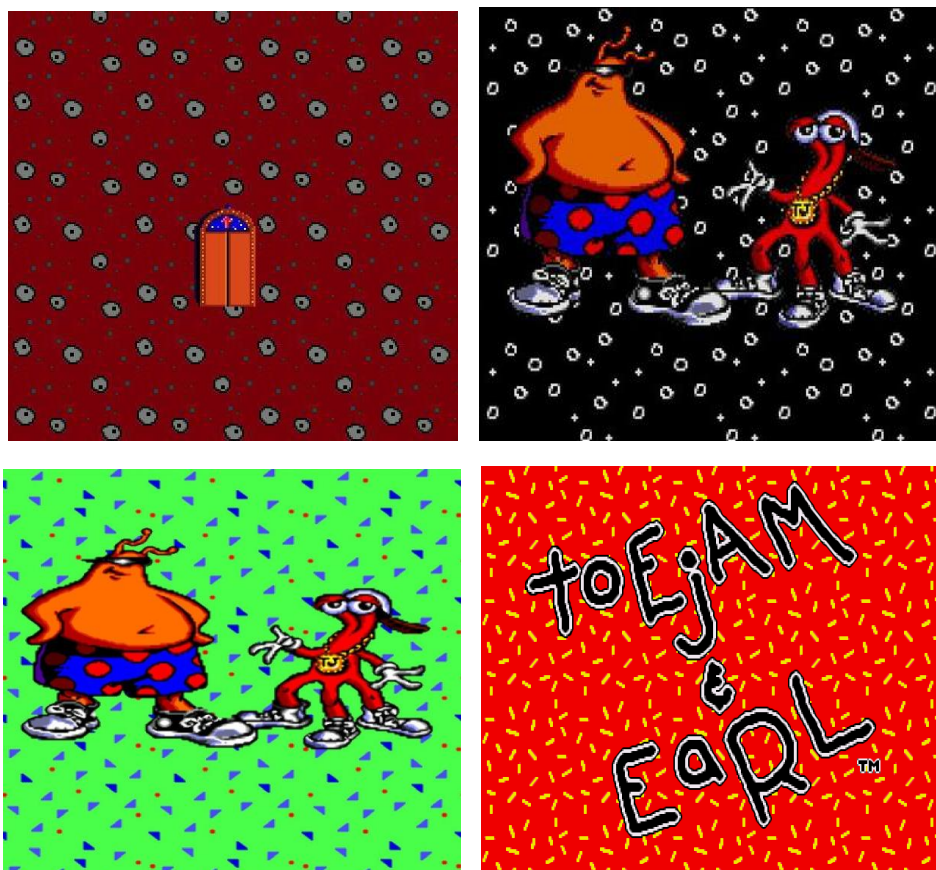


Figura 6: Imagens do game Toejam & Earl utilizadas como referência, 1991.

O entretenimento como uma perspectiva poética para a arte

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.

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. 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.

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. Este 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 entretenimento como uma prospectiva para a arte assume um caráter de entretenimento crítico, ele não está lá apenas para entreter e passar o tempo, mas propor também uma reflexão. Os *gamearte* ao passo que entretém também questionam o próprio meio dos *videogames* e a ação de jogar. *Dai-me Paciência...* brinca e subverte a ideia de jogar e vencer, critica, de certo modo, o modelo pré-concebido de jogo.

Referências Bibliográficas

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

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.

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

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

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

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

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

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

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

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.

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.

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.