

## Artes Visuais e jogos eletrônicos

Paulo Vitor Silveira dos Santos<sup>1</sup>  
Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi<sup>2</sup>

### Resumo

A partir das considerações de Arthur Danto, em sua publicação "Após o fim da Arte", o texto relaciona questões referentes a este novo começo em que a arte se desvincula de uma narrativa histórica, apontando a uma liberdade maior em termos de representação, de apropriação, em relações ampliadas, inclusive para além do artístico. Em vista disso, aborda como os jogos eletrônicos se definiram como uma nova expressão das Artes Visuais, obtendo espaços em instituições oficiais do meio, a exemplo dos grandes museus internacionais de artes. Nesta direção, apresenta, também, alguns artistas e suas produções com jogos eletrônicos, inaugurando um espaço particular como a game arte, entre outros.

**Palavras-Chave:** Fim da Arte, Jogos Eletrônicos, Game Arte.

Em "Após o fim da arte", Arthur Danto aborda a ideia do fim da arte como o fim da narrativa histórica que colocava critérios de arte ou não arte referente à vinculação da obra a um determinado estilo predominante. Isto foi substituído por uma pluralidade de estilos e por uma universalidade nas produções artísticas, onde o artista não terá mais uma única linha de construção de sua poética, um único estilo pictórico, mas muitos, podendo-se, às vezes, não se identificar um estilo.

Em meio a esta pluralidade estética, portanto, não há uma direção única para a arte pode seguir; na verdade, não há mais direção, o que Danto define com 'o fim da arte' não seria porque a arte morreu ou os pintores deixaram de pintar, mas sim que a história da arte, estruturada narrativamente, chega ao fim.

Com o fim de uma representação da arte não há mais uma essência universal da arte que transparece nas obras particulares, o que é difícil de defender a partir dos Ready-mades de Marcel Duchamp como obras de arte.

Neste contexto, pode se ver um espaço para os jogos eletrônicos como manifestação artística; estes tem tido cada vez mais investimentos em suas estruturas de construção, chamando a atenção dos artistas.

Pode-se afirmar que o estilo artístico da Game Art teve início com o manifesto de Nic Kelman (LAURENTIZ, 2009). No artigo "Yes, But is it a Game?"<sup>3</sup> Kelman apresenta, ao final, "Video Game Arts Manifest" no qual reivindica uma nova categoria para o desenvolvimento de jogos, que não meramente entretenimento. Apela para o envolvimento sentimental nos jogos desafiando a todos os desenvolvedores a "fazer chorar" o usuário/jogador, será o dia que poderemos chamá-lo de Arte (LAURENTIZ, 2009).

Kelman (2004) levanta pontos que, segundo ele, distanciam os videogames do simples entretenimento. O primeiro deles é a interatividade e o potencial de se conectar com sua audiência, possivelmente mais profundos do que qualquer forma de arte já estabelecida; o segundo, os elementos da história e a interação, que se tornam um elo emocional muito forte no envolvimento dos games; o terceiro item clama por visuais únicos e originais que independam de estilos já estabelecidos, como, graffitis, animes e HQs.

1 - Mestrando em Artes Visuais; Universidade Federal de Santa Maria; paulovitorsanto@gmail.com

2 - Doutora em Gestão do Design; Universidade Federal de Santa Maria; reibmin@yahoo.com.br

3 - In: Gamers: Writers Artists and Programmers on the Pleasures of Pixels, ed. Shanna Compton, Brooklyn: Soft Skull Press, 2004.

Segundo ele, os custos de um game artístico deveriam ser aceitos da mesma maneira que os custos de um filme. Por último, salienta que os videogames solicitam maturidade nos temas, já que não são apenas para crianças.

Wolf Liese, no livro *Arte Digital* (2010), registra que, basicamente, as obras artísticas no âmbito dos jogos de eletrônicos podem classificar-se em duas categorias: (1) Obras que modificam os jogos comerciais, ou seja, transformam um jogo já existente em outro jogo interativo, num filme ou também num programa; (2) Obras que criam um novo jogo interativo com um conceito e desenho próprios (LIESE, 2010, p. 217).

Vale lembrar que, no mundo da arte, a Game Art ganhou uma exposição no Museu de Arte Smithsonian, de 08 março de 2012 até 30 setembro de 2012 quando ocorreu a mostra denominada "The Art of Video Games", que teve como objetivo explorar a evolução dos videogames como uma forma artística em sua curta história.

No Smithsonian<sup>4</sup>, desde 2011, os jogos eletrônicos foram acrescentados como mais uma forma de expressão artística dentro das classificações do próprio Museu. Foi alterada a categoria "Artes no Rádio e na Televisão" incluindo o conteúdo feito para a internet, celulares, tecnologias interativas em geral e videogames, e esta categoria passou a ser chamada de "Arte em Mídia".

O MoMA (Museu de Arte Moderna de Nova York)<sup>5</sup> também adquiriu alguns jogos para a sua coleção, mas só em março de 2013. Colocou os jogos eletrônicos dentro da linha de design interativo. O MoMA, junto com a aquisição dos jogos, também fez uma exposição.

Além de alguns museus já terem incluído a classificação para os jogos eletrônicos, há também artistas que buscam referências nos jogos eletrônicos para elaborar propostas e obras artísticas. Andrei Thomas, por exemplo, em uma de suas propostas, explora a ideia de dois seres que habitam um labirinto: um deles é o Minotauro e o outro é o ser dos videogames, o Pac-Man (Figura 01), no Brasil conhecido pelo nome de Come Come. O mesmo artista usa o jogo Tetris<sup>6</sup> (Figura 02) para utilizar o conceito de arte de figura/fundo e contraste.

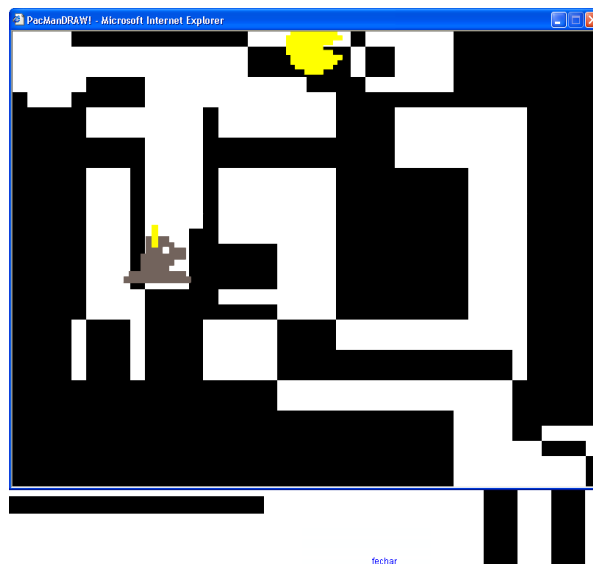


Figura 01: Minotauro vs Pac-man (2004)

4 - Fonte: <<http://www.ahorda.com.br/games/a-nossa-querida-arte-%E2%80%93-1>> e <<http://www.ahorda.com.br/games/nossa-querida-arte-2>> Acesso em 11/4/12.

5 - Fonte: <<http://www.gameblast.com.br/2013/03/discussao-repercussao-da-exposicao-de.html>> Acesso em 11/4/12.

6 - Jogo no qual vão caindo do topo da tela peças que terão que se encaixar para formar linhas horizontais, desaparecendo depois.

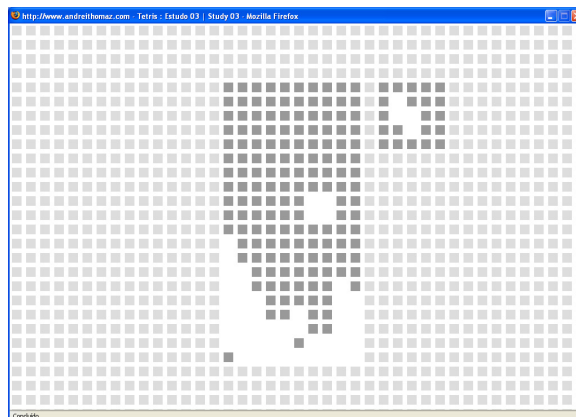


Figura 02: Tetris: Estudos (2007)

Outro artista brasileiro, Danilo Ribeiro<sup>7</sup>, usa ideias do cotidiano de jovens que jogam, como na pintura "Natureza morta com Playstation 2" (Figura 03). Retrata também cenas conforme ocorrem em games, trocando o personagem por um autorretrato, afirmando que quem joga sempre se imagina como o protagonista do jogo. Diz ele que "É uma brincadeira. Já existia 'natureza morta com cesto de fruta', 'natureza morta com peixe', aí eu quis fazer 'natureza morta com Play Station 2'. As pessoas estranham um elemento contemporâneo, mas será que antigamente as pinturas de natureza morta também provocavam essa sensação?" (RIBEIRO, 2012)<sup>8</sup>



Figura 03: Natureza Morta com Playstation 2 (2008)<sup>9</sup>

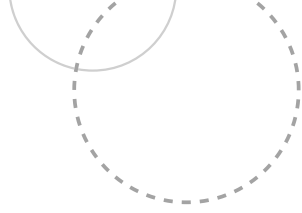
Duncan Harris<sup>10</sup>, fotógrafo de videogames, utiliza o conceito de "Isto foi..." para suas fotografias de jogos. Trata-se de quando alguém mostra uma foto e sempre comenta

7 - Segundo a notícia <<http://blogs.estadao.com.br/link/tag/danilo-ribeiro/>> Acesso: 20/04/2012

8 - RIBEIRO, Danilo, apud SERRANHO, Filipe: Game, tinta e pincel. Disponível em: <<http://blogs.estadao.com.br/link/tag/danilo-ribeiro/>> Acesso: 20/04/2012.

9 - Fonte: <<http://blogs.estadao.com.br/link/tag/danilo-ribeiro/>> Acesso em 20/04/2012

10 - Fonte: <<http://www.baixakijogos.com.br/noticias/22783-ha-uma-obra-de-arte-escondida-em-cada-jogo>> Acesso em 7/3/12



“Isto foi em tal lugar”..., ou “quando...” (Figura 04).



Figura 04: Trespasser (The Elder Scrolls V Skyrim) 23/4/12<sup>11</sup>

Kordian Lewandowski<sup>12</sup>, usando um bloco de isopor, fez uma releitura da obra La Pietà, de Michelangelo, na escultura Game Over<sup>13</sup> (Figura 05), com os personagens do jogo Mario Bros<sup>14</sup>, tendo Peach<sup>15</sup> como Maria e Mario como Jesus. Em outra de suas releituras, como no Pensador de Rodin, Lewandowski usou o personagem DK<sup>16</sup>, Donkey Kong (Figura 06), mas desta vez só em montagem digital.



Figura 05: Game Over (2008)<sup>17</sup>

11 - Fonte: <<http://deadendthrills.com/>> Acesso em 25/5/12.

12 - Fonte: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0.EM:polones+ esculpe+ pieta+inspirada+no+jogo+mario+bros.html>> Acesso em 15/4/12.

13 - Game Over na maioria dos jogos aparece quando o jogador falha em uma missão ou o personagem morre, ou quando acaba o jogo.

14 - Mario Bros é um jogo eletrônico da Nintendo lançado em 83, criado por Shigeru Miyamoto e é o personagem principal de Mario Bros e também o mascote da empresa Nintendo.

15 - Peach é a princesa do jogo Mario Bros, sempre resgatada no fim do jogo.

16 - Do jogo Donkey Kong da Nintendo, um gorila marrom com uma gravata vermelha e nela está escrito DK.

17 - Fonte: <<http://kordianl.deviantart.com/art/Pieta-Game-Over-turntable-153374911?moodonly=69>> Acesso em 25/5/12

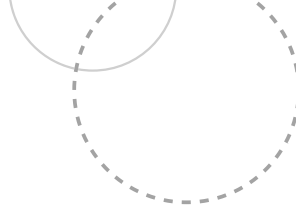


Figura 06: The Nerd's Thinker<sup>18</sup>

Por fim, vale lembrar Butt Johnson, um desenhista que usa alguns personagens de jogos nas composições apresentando algum realismo nos desenhos. Por exemplo, na releitura de São Jorge e o Dragão com os personagens do Mario Bros (Figura 07), e do Mapa Mundi com os personagens do Street Fighter<sup>19</sup> e do Mortal Kombat<sup>20</sup> (Figura 08).



Figura 7: Mario Patron Saint of Brooklyn, 2003, 14x17 inch, Ballpoint on paper

18 - Fonte: <<http://kordianl.deviantart.com/art/The-Nerd's-Thinker-turntable-153374911?moodonly=69>> Acesso em 25/5/12.

19 - Jogo de Luta de vídeo games com inúmeros personagens de diversos países.

20 - Em sua maioria de lutas com personagens de seis reinos: Earthrealm (plano terreno), Netherrealm (Inferno), Outworld (mundo externo), Orderrealm (Mundo da Ordem), Chaosrealm (Mundo do Caos) e Edenia (Paraíso).

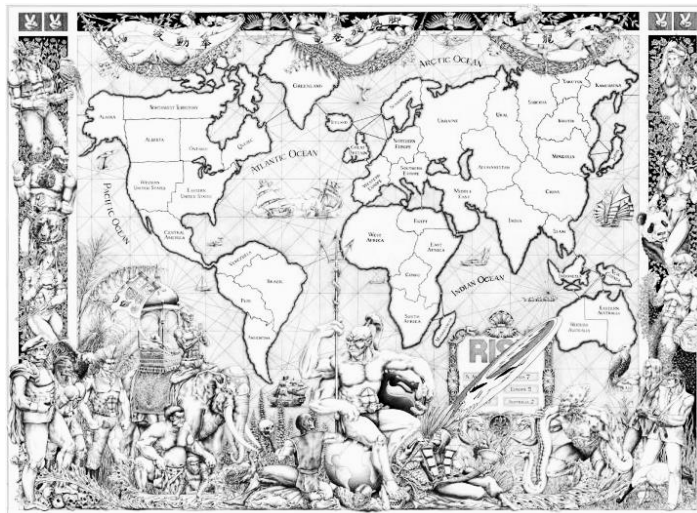


Figura 8: The Ambassadors<sup>21</sup>, 2008, 30x40 inch., Ballpoint on paper

No contexto desta liberdade de representação que Danto comenta em seu livro 'Após o fim da arte' e ainda mais após os Ready-mades, e com a criação dos jogos eletrônicos seria uma questão de tempo que os artistas começassem a se apropriar dos games como propósito criativo. Já há todo um desenvolvimento teórico para esta vertente, com uma significativa produção atual de artistas que usam os jogos eletrônicos das mais diversas formas.

## Referências

BOBANY, Arthur. Video Game Arte. Teresópolis, Rio de Janeiro: Novas Idéias, 2008.  
DISCOVERY CHANNEL. A Era do Videogame (Documentário). Discovery Channel, 2007.

DANTO, Arthur C. Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história. São Paulo: EdUSP, 2006.

LIESER, Wolf. Arte Digital. Potsdam, Alemanha: Tandem Verlag GmbH, 2010.

## Referências Eletrônicas

LAURENTIZ, Silvia. Game Art. Disponível em: <[www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=game+art](http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=game+art)>. Acesso em 27/5/12.

RIBEIRO, Danilo. Disponível em: <<http://blogs.estadao.com.br/link/tag/danilo-ribeiro/>> Acesso em 20/4/12.

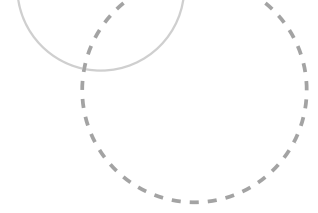
REDAÇÃO. Interatividade dos jogos cria tipo único de arte. Disponível em: <<http://tecnoartenews.com/noticias/interatividade-dos-jogos-cria-tipo-unico-de-arte/>> Acesso em 20/5/2012.

Ahorda. Disponível em: <<http://www.ahorda.com.br/games/a-nossa-querida-arte-%E2%80%93-parte-1>> Acesso em 11/4/12.

Ahorda. Disponível em: <<http://www.ahorda.com.br/games/nossa-querida-arte-parte-2>> Acesso em 11/4/12.

Lorddomcripta (Blog). Disponível em: <<http://lorddomcripta.blogspot.com.br/2012/01/>>

21 - Fonte: <[www.buttjohnson.com/drawings/](http://www.buttjohnson.com/drawings/)> Acesso em 22/12/12.



vghistory1-primeiro-game-inventado.html> Acesso em 24/1/13.

FERRIRA, Carlos Eduardo. Há uma obra de arte escondida em cada jogo? Disponível em: <<http://www.baixakijogos.com.br/noticias/22783-ha-uma-obra-de-arte-escondida-em-cada-jogo>> Acesso em 7/3/12.

ZIMMERMANN, Daniel. Video Game Awards 2012: Sabia quem foram os grandes vencedores. Disponível em: <<http://www.arkade.com.br/noticias/video-game-awards-2012-saiba-quem-foram-grandes-vencedores/>> Acesso em 8/12/12.

Deaden Thrills. Disponível em: <<http://deadendthrills.com/>> Acesso em 25/5/12.

Andrei Thomaz. Disponível em: <<http://www.andreithomaz.com>> Acesso em 21/5/12.

Revista Galileu. Polonês esculpe 'Pietà' inspirada no jogo Mario Bros. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI130681-17770,00-POLO-NES+ESFULPE+PIETA+INSPIRADA+NO+JOGO+MARIO+BROS.html>> Acesso em 25/5/12.