

Arte e ativismo na era digital

Suzete Venturelli

André Bassani Freitas

Bruno Ribeiro Braga

Claudia Loch

Francisco de Paula Barretto

UnB

Resumo: Este texto descreve o projeto Invaders, destacando a primeira intervenção da série de gamearte denominado Paulista Invaders, assim como descreve a proposta do gamearte elaborada para a cidade de Recife denominado de Recife Invaders. O projeto está sendo realizado no MidiaLab Laboratório de pesquisa em arte computacional¹. A proposta como gamearte contem características de manifesto político, pois parte de ação artística ativista e lúdica. Como sistema, compreende um *software*, um banco de dados e dispositivos móveis. O projeto Paulista Invaders foi elaborado para ser realizado em um local específico da avenida paulista, visando a interação com transeuntes da cidade de São Paulo, num viés de inclusão social, transformando a paisagem urbana em um local de ocupação através do jogo. Palavras-chave: Arte Computacional, Gamearte, Ciberintervenção Urbana Interativa.

Abstract: This paper describes the design Invaders, highlighting the first intervention series called GameArt Paulista Invaders, as well as describing the proposed gamearte prepared for the city of Recife. The project is being conducted in MidiaLab - Laboratory research in computer art.

Key-words: Computer arts, Gameart, Urban Interactive Cyberintervention

Introdução

O projeto Paulista Invaders² toma como referência o conhecido jogo Space Invaders, desenvolvido por Tomohiro Nishikado e lançado em 1978. Paulista Invaders é um jogo de tiro em duas dimensões, no qual o jogador controla uma bicicleta movendo-a na parte inferior da tela no sentido horizontal. Os carros movem-se em direção à bicicleta, a partir da parte superior da tela, o enquanto a bicicleta atira flores para se defender. Os carros, ao serem atingidos, se desfazem e purificam o ar modificando a cor do fundo. O objetivo do game é impedir que os carros atinjam a parte inferior da tela, invadindo o espaço reservado às bicicletas.

A meta, neste game, é a humanização da Avenida Paulista. Para isso, abordamos a utilização das bicicletas como meio de transporte, em detrimento dos carros, contribuindo com a

¹ Projeto Paulista Invaders: Suzete Venturelli, André Bassani Freitas, Bruno Braga, Francisco e Paula Barretto. Equipe MidiaLab: Ana Lemos, , Camille Venturelli Pic, Claudia Loch, Hudson Bomfim, Juliana Hilário de Sousa, Ronaldo Ribeiro da Silva e Victor Valentim.

² <http://paulistainvaders.wordpress.com>

discussão sobre qualidade de vida, saúde e a despoluição do ar. Além disso, buscamos levantar a discussão sobre a relevância do uso da bicicleta como agente do trânsito, pois sua utilização ajuda a desafogar as vias urbanas. Ressaltamos também a fragilidade do ciclista ao tentar ocupar o seu espaço na rua.

Por meio do gamearte pode-se discutir questões sociais atuais e, através do lúdico, pode-se encontrar um espaço de humanização pela arte e tecnologia digital.

O projeto Paulista Invaders é um gamearte lúdico e interativo. Em geral, o gamearte visa o desenvolvimento de habilidades globais do interagente, como por exemplo raciocínio lógico, memorização, noções de direção e sentido, localização espacial, entre outros aspectos da sensorialidade motora. Porém, neste caso o gamearte Paulista Invaders traz questões ativistas relacionadas com a sociedade.

Especificação técnica

O software gamearte Paulista Invaders foi elaborado pela equipe do MídiaLab - UnB a partir do jogo Space Invaders. Para isto modificamos a dinâmica do jogo Space Invaders, tendo em vista os propósitos do evento Play, organizado pela produtora Verve Cultural, realizado no mês de março de 2013 na Avenida Paulista em São Paulo - SP. Estas modificações foram feitas para o desenvolvimento de um trabalho artístico específico para este local, a Avenida Paulista, considerando o edifício Sesi-Fiesp.

Os elementos principais do jogo Paulista Invaders são:

- Bicicleta (controlada pela arquitetura/edifício ou por um jogador);
- Flor (lançada randomicamente pela bicicleta);
- Carros (mudam de cor randomicamente);
- Ônibus (valorizado como transporte coletivo);
- Passagem de pedestre (metáfora de segurança do pedestre);
- Score (resultado da interação entre os objetos);
- Cor de fundo (passa pelo processo modificação simbolizando a despoluição do ar).

Termos

Para compreender este trabalho artístico, primeiramente é preciso considerar que a intenção do coletivo MídiaLab ao criar o trabalho artístico Paulista Invaders e executá-lo segue uma ideia utópica³. Esta ideia é parte da metodologia de trabalho do MídiaLab.

³ A palavra utopia foi primeiramente utilizada no século XVI por Thomas More, porém passou a ser empregada para designar narrativas e discursos anteriores, como, por exemplo, a cidade ideal na República de Platão, o projeto arquitetônico da cidade perfeita traçado pelo geômetra e astrônomo grego Hipodamos de Mileto³, ou ainda a descrição da Idade de Ouro nos poemas de Virgílio e Ovídio.

Em grego, *tópos* significa lugar e o prefixo *u* tende a ser empregado com significado negativo, de modo que *utopia* significa não lugar ou lugar nenhum. Aliás, numa carta a Erasmo, Thomas More enfatiza que a empresa no sentido negativo ou do lugar nenhum.

Como uma forma de Arte Sociológica, Paulista Invaders é um trabalho artístico apresentado no espaço urbano, diferente das obras de artes tradicionais que são geralmente dispostas em galerias e museus. Neste caso, o transeunte encontra Paulista Invaders durante seu trajeto rotineiro e sua experiência com o trabalho artístico está relacionada com a surpresa do encontro casual. A ideia do MídiaLab é modificar comportamentos sociais, em outras palavras, acordar as percepções 'amortecidas' dos transeuntes.

Mas para entender a relação entre Paulista Invaders e o espaço urbano primeiramente precisamos considerar que este trabalho artístico é uma atividade divertida, e pode ser compreendida como um jogo. O *playground* de Paulista Invaders é localizado no espaço urbano. Este momento pode permanecer na memória dos participantes. Eles podem lembrar desta experiência cada vez que eles estiverem naquele local e isto pode trazer novas ideias sobre sua cidade. Este ato de apropriação do espaço urbano, o sentimento de pertencimento, a vontade de participar e a confiança na cidade pode ajudar as pessoas a trazer as mudanças urbanas necessárias. Este sentimento pode ter um importante papel para o futuro da cidade e para a renovação dos espaços urbanos.

Quando a equipe do MídiaLab possui a ideia que Paulista Invaders pode melhorar a experiência entre participantes e suas cidades, isto indica um sentimento utópico, a possibilidade da construção de uma nova sociedade. Bronislaw Baczko (1978) indica que utopia é a representação imaginada de uma sociedade que se opõe à existente a) pela organização outra da sociedade tomada como um todo; b) pela alteridade das instituições e das relações que compõem a sociedade como um todo; c) pelos modos outros segundo os quais o cotidiano é vivido. Essa representação pode ser encarada como uma das possibilidades da sociedade real e leva à apresentação dos aspectos negativos da sociedade atual (BACZKO, 1978).

Em outras palavras, a utopia, pode ser a visão de uma sociedade futura a partir da supressão dos elementos negativos da sociedade existente (como por exemplo, opressão, exploração, dominação, desigualdade, injustiça) e do desenvolvimento de seus elementos positivos (conhecimentos científicos e técnicos, artes). O fundamental, porém, é que só pode haver utopia quando se considera possível uma nova sociedade.

Portanto, a utopia é normativa, isto é, propõe um mundo tal como deve ser, em oposição ao mundo de fato existente. A utopia é radical, buscando a liberdade e a felicidade individual e pública, graças à reconciliação entre indivíduo e sociedade, homem e natureza, sociedade e Estado, cultura e humanidade, e à restauração de valores esquecidos ou negligenciados como a fraternidade, a justiça e a igualdade.

Este é um discurso cujas fronteiras são móveis. Deste modo, se pode falar em ciência utópica, política utópica, arte utópica. O importante, porém, é que esse discurso não é um programa de ação, mas um exercício de imaginação. Em outras palavras, o utopista é um reformador ou um revolucionário consciente do caráter extemporâneo e prematuro de suas ideias que, por isso, não podem ser postas como um programa. Como escreve Claude Gilbert Dubois (1968), o discurso utópico permanece no plano hipotético e potencial, referindo a

um possível que não traz consigo a certeza de sua realização. No entanto, o discurso utópico pode inspirar ações ou uma utopia praticada, que vai ao encontro da ideia de ativismo.

O trabalho artístico Paulista Invaders foi feito com a intenção de trazerem contribuições para a sociedade, mesmo que estas sejam no campo da imaginação, uma vez que temos a capacidade de redefinir as significações e as possibilidades, romper fronteiras e pensar de maneira lateral, representando os problemas da contemporaneidade de maneira simbólica.

1.1 Ativismo, Espaço urbano, arte, *graffiti* e intervenção urbana

O trabalho artístico Paulista Invaders pode ser considerado como ativismo artístico. É importante ressaltar a diferença entre o ativismo artístico e o ativismo político. A transgressão no ativismo político ocorre em apoio ou em oposição a um lado de uma discussão controversa. Toda ação ativista política procura transformação entre as demandas, e são geralmente dirigidas a instituições políticas ou sistemas. Como exemplo temos a ação ativista política podemos citar aquelas que tem como exigência a transformação pelo fim do capitalismo. Um exemplo de ativismo político é a ação ativista realizada pelo grupo auto-intitulado Bloco Medieval, proveniente do Instituto de Topologia Surreal de Québec em abril de 2001, durante a reunião da ALCA em Québec, Canadá⁴.

A transgressão no ativismo artístico não acontece em apoio ou em oposição a um lado de uma discussão controversa. O ativismo artístico pretende modificar comportamentos sociais, porém cria situações para despertar as percepções “amortecidas” dos indivíduos. Portanto, o ativismo artístico não possui demandas dirigidas a instituições políticas ou sistemas. Ao exemplo das atividades realizadas por artistas, as ações visam criar situações que visam quebrar a rotina dos participantes despertando sua criatividade e sua capacidade de questionamento, o que de maneira indireta pode incitar os indivíduos a procurar outros meios de resolução de seus problemas pessoais ou de sua comunidade.

As atividades do ativismo artístico geralmente possuem caráter lúdico e são realizadas no espaço urbano. A sua realização no espaço público possibilita que os indivíduos encontrem estas atividades ao acaso, ampliando o potencial de surpresa e transformação de comportamentos sociais cotidianos, com a abertura do trabalho artístico para o fluxo da vida. Para isto, Paulista Invaders acontece no espaço urbano.

A cidade é um laboratório social, onde os indivíduos testam suas hipóteses do bem viver em sociedade. A cidade é uma construção mutante: viva e em movimento. Indiretamente e sem ter clara consciência da natureza de sua obra, criando a cidade, o Homem recriou a si mesmo. É nesse sentido que podemos considerar a cidade como um laboratório social (PARK, 1984).

Desde o século 20 a arte com função social, que se dá no espaço urbano⁵, foi fundamental na prática de diferentes vanguardas artísticas, em movimentos como o

⁴ Descrito em LUDD, 2002: 155. O Bloco Medieval utilizou uma catapulta para atirar ursinhos de pelúcia sobre o muro erguido em torno do local das reuniões. A atitude buscava refletir a própria ilogicidade anti-social que a proposta da ALCA estava trazendo, na perspectiva dos manifestantes.

⁵ A pintura de paisagem apareceu recentemente na história da arte (século XIX), quando a observação das nuvens serviu para problematizar a perspectiva, influenciando, assim, toda a história da pintura moderna. Atualmente, as regras da arte se transformam novamente em decorrência das paisagens, sendo o espaço

dadaísmo, o surrealismo, além de linguagens como o happening e a performance. Antoine Compagnon (1996) afirma que a vanguarda foi primeiramente a arte a serviço do progresso social e que se tornou a arte esteticamente à frente de seu tempo.

O espaço urbano foi utilizado como ambiente para as artes visuais a partir de 1957. Isso se deu principalmente com o grupo Internacional Situacionista⁶ (1957 -1970), que tinha como objetivo o desenvolvimento de certo caráter lúdico nas cidades, colocado em prática a partir do que se convencionou chamar de deriva. A deriva seria, ao mesmo tempo, um procedimento e uma teoria. Parte de pressupostos da *flaneurie*, mas se apropriando dos objetos nos quais investe o olhar, tendo uma atitude mais crítica ao desmascarar a homogeneidade dos espaços do Pós-Guerra. Os surrealistas também desenvolviam muitas de suas atividades no espaço urbano, as quais eram baseadas no encontro casual.

O final dos anos 60 foi a época de crise dos espaços expositivos tradicionais. Nessa época, vários artistas passaram a desenvolver trabalhos artísticos específicos para certos espaços, muitas vezes, locais habituais da cidade. Segundo Nelson Brissac Peixoto (2004), a produção contemporânea passa, nesse período, a incorporar os limites externos, a arquitetura e a paisagem.

A Internacional Situacionista tem como objetivo retomar o “caráter lúdico” do espaço urbano. Os situacionistas criticam o Urbanismo Moderno, propondo o Urbanismo Unitário (UU). Os situacionistas propõem uma nova forma de apropriação e percepção da arte, arquitetura e urbanismo, segundo uma ótica que aproxima estes elementos da vida cotidiana, mas ao mesmo tempo traz à tona a paixão e a emoção relacionadas à cidade. Unindo a vida cotidiana e jogo através da arte, os situacionistas apontam a necessidade de retomar o caráter lúdico das cidades, pois acreditavam que o jogo havia sido perdido nos contextos urbanos. (IS, 1959. In: JACQUES, 2003)

O que é, de fato, uma “situação”? Segundo Paola Berenstein Jacques (2003), situação é a realização de um jogo superior, ou mais exatamente a provocação para este jogo, que é a presença humana, aconteça. O enfoque dado pelos situacionistas à cidade em seu caráter lúdico fica claro pela sua constante atuação na concepção de cartografias urbanas, investigações psicogeográficas da cidade. Entretanto, cabe ressaltar que este enfoque da I.S. tinha também um importante viés utópico e ativista. Seus posicionamentos partiam da noção de participação ativa dos cidadãos na construção e planejamento da cidade, cuja posição chegava a ser radical, questionando o domínio do planejamento urbano nas mãos do urbanista. Mais ainda, era do urbanista moderno que a I.S. colocava-se como mais ferrenha opositora, uma vez que o considerava distanciado das aspirações humanas mais essenciais, dentre as quais a atividade lúdica.

Segundo Canclini (1979), outro grupo artístico que se destacou na utilização do espaço urbano foi o Coletivo de Arte Sociológica, formado por Jean Paul Thenot, Hervé Fischer e Fred Forest. Para o artista sociológico o problema não é mais saber o que representar, e como representá-lo, mas como provocar a reflexão sobre as próprias

urbano a paisagem contemporânea. A função da arte atualmente: construir imagens novas para esse espaço, que passem a compor a própria paisagem (PEIXOTO, 2004)

⁶ O movimento surgiu na vila italiana de Cosio di Arroscia, Liguria, em 28 de julho de 1957 com a fusão de várias tendências artísticas, que se auto definiam a vanguarda da época: Internationale lettriste, o International movement for an imaginst Bauhaus e a London Psychogeographical Association. Esta fusão incluiu influências adicionais do movimento COBRA, dadaísmo, surrealismo, e Fluxus, e foi inspirado pelo comunismo de conselhos e pela Revolução Húngara de 1956.

condições de nosso ambiente social e seus mecanismos. Entre os trabalhos realizados pelo grupo está a Farmácia Fischer⁷. Hervé Fischer, vestido como um farmacêutico, montou na Praça da República uma barraca, onde distribuía cápsulas de poliuretano, que prometia ser a cura para todos os males: falta de dinheiro, de amor e de liberdade. Outro trabalho bastante significativo também foi realizado em São Paulo, em 1973, e tinha como título O branco invade a cidade. Neste trabalho Fischer andou durante duas horas com dez cartazes brancos, nos quais as pessoas poderiam escrever o que quisessem. Esta ação ocorreu durante um período de intensas repressões políticas. Diversas pessoas se manifestaram contra o governo, o que teve como resultado várias horas de prisão e intensa cobertura jornalística.

No Brasil, o trabalho artístico Arte/Cidade dedicou-se, a partir dos anos 90, a estabelecer visões e mapas renovados de São Paulo por meio da intervenção urbana, como um processo para pensar a metrópole paulista. Nesta época, vários trabalhos de artistas integrantes do trabalho artístico Arte/Cidade ocuparam as ruas de São Paulo. Este trabalho artístico ocorreu entre os anos de 1994 e 2002. Arte/Cidade é uma iniciativa cultural que se desenrolou num conjunto de quatro grandes eventos multidisciplinares e didáticos na cidade de São Paulo: Cidade sem janelas (março de 1994), A cidade e seus fluxos (de setembro a outubro de 1994), A cidade e suas histórias (de outubro a novembro de 1997) e ArteCidadeZonaLeste (de março a maio de 2002). Nessas diferentes edições o trabalho artístico ficou conhecido, de maneira geral, pelo uso espositivo de espaços urbanos abandonados, degradados ou problemáticos da cidade, nos quais artistas realizaram intervenções artísticas intermitentes. Arte/Cidade também incluiu um conjunto de atividades relacionadas a essas grandes mostras (*workshops*, ciclo de debates, exposições secundárias, documentários e publicações). O evento teve ampla participação de diferentes profissionais (filósofos, cientistas sociais, historiadores, jornalistas, engenheiros, músicos, fotógrafos, *videomakers*, arquitetos e artistas plásticos). Mais que acontecer na cidade, Arte/Cidade recortou a cidade como objeto para o olhar.

O evento Arte/Cidade, embora iniciado como um evento essencialmente artístico, rumou aos poucos para discussões de urbanismo e de política urbana. Arte/Cidade foi composto de várias intervenções urbanas. Entre elas, está o Dectetor de ausências (1994) de Rubens Mano, a intervenção gráfico-poética em lambe-lambe (1994) de Arnaldo Antunes e o Equipamento para moradores de rua (2002) de Vito Acconci.

Atualmente, a arte urbana com função social, como o trabalho Paulista Invaders desenvolvido no MídiaLab, usa das tecnologias computacionais para proporcionar projeções interativas.

Segundo Canclini, o artista deve aproveitar o conhecimento sociológico para entender as relações entre classes sociais, como operam os condicionamentos econômicos sobre a produção do imaginário, como estão instituídos os códigos coletivos de percepção e sensibilidade, em que medida podem ser modificados. E por sua vez o artista pode reparar em pontos especialmente sensíveis da vida social, pôr em evidência aspectos subjetivos e intersubjetivos das relações entre os homens, despercebidos pelo objetivismo científico, provocar experiências inesperadas e contribuir com seus próprios meios para que as pessoas tomem consciência das estruturas que podem oprimí-las (CANCLINI, 1979, p.18).

Jogando Paulista Invaders

Para entender a relação entre o Projeto Invaders e o espaço urbano é preciso

⁷ trabalho artístico realizado em 1975 em São Paulo



compreender que este trabalho artístico é uma atividade divertida. Esse conceito está presente na ideia de lúdico aprofundada por autores com Donald Woods Winnicott (1971), Johan Huizinga (1949) e Diane Papalia e Sally Wendkos Olds (2000).

O trabalho artístico Paulista Invaders (a imagem ao lado apresenta o gamearte que participou da exposição Play, na Av. Paulista, em 2013) pode ser compreendido como um jogo. Devemos considerar dois autores importantes para que possamos entender o conceito de lúdico diversão, jogos e brincadeiras. São Winnicott e Huizinga. De acordo com Winnicott jogos permitem que as pessoas estabeleçam uma relação aberta e positiva com a cultura. Se o jogo é essencial, é porque com o jogo as pessoas se tornam criativas (WINNICOTT,

1971).

De acordo com Huizinga (1949), delimitando as características formais do jogo poderíamos chamá-lo de uma atividade que está fora da vida "normal" como sendo "não séria", mas ao mesmo tempo absorvendo o jogador intensamente. O jogo uma atividade que acontece sem nenhum interesse material, e nenhum lucro pode ser adquirido. O jogo prossegue dentro de seus próprios limites de tempo e espaço de acordo com regras fixas e de forma ordenada. O jogo promove a formação de grupos sociais que tendem a se cercar de sigilo. Como exemplo, no jogo Paulista Invaders as pessoas sublinham a sua diferença em relação ao mundo comum com o uso de fios que ligam os dispositivos móveis. O jogo que acontece na interface do dispositivo móvel de cada participante é também ampliado na imagem projetada sobre a superfície do edifício. Esta imagem é formada por todas as conexões entre os participantes.

O ato de engajamento em atividades sociais tem sido associado com um aumento da sensação de bem-estar em crianças e adultos. As redes sociais parecem estimular um senso de significado e coerência na vida (Papalia e Olds, 2000). Uma característica interessante no trabalho artístico Paulista Invaders é a conexão que acontece entre as pessoas no espaço público. Muitos dos participantes costumavam ser apenas anônimos uns para os outros, mas durante Paulista Invaders eles se tornam especialmente conectados neste momento especial do jogo.

De acordo com Huizinga (1949), a limitação do espaço é importante em cada jogo. Todos os movimentos do jogo acontecem dentro de um *playground* marcado com antecedência, de maneira material ou idealmente, deliberadamente ou por uma questão de disciplina. Este lugar especial é a forma e a função do *playground* no qual regras especiais ganham forma.

O playground de Paulista Invaders é configurado no espaço público. Mais tarde, este momento pode ficar na memória dos participantes. Deste modo, os participantes podem se lembrar dessa experiência cada vez que eles estão nesse lugar, e em uma perspectiva maior, isso pode trazer-lhes novas ideias sobre a sua cidade. Esse ato de apropriação do espaço urbano, o sentimento de pertencimento, a vontade de participar e a confiança na cidade podem ajudar a trazer as modificações urbanas necessárias. Esse sentimento pode ter uma função importante para o futuro da cidade e para a renovação dos espaços urbanos.

Dentro do *playground* reina uma ordem peculiar. Na confusão do espaço urbano o jogo traz uma perfeição temporária e limitada. A profunda afinidade entre o jogo e a ordem é, talvez, a razão pela qual o jogo parece estar ligado como no campo da estética. Pode ser que esse fator estético é idêntico com o impulso que possuímos em criar formas ordenadas, harmônicas, o que anima o ato de jogar em todos os seus aspectos. O jogo é investido com as qualidades mais nobres que somos capazes de perceber: ritmo e harmonia (HUIZINGA, 1949, p 16).

Assim, por conta destas características, é interessante quando o jogo é realizado no campo da arte. Outros trabalhos artísticos utilizam a ideia de jogo. Exemplos importantes destes trabalhos artísticos são aqueles que integram o evento internacional Homo ludens ludens⁸ (2008). Este evento examina o ato de jogar como um dos principais elementos do mundo atual, destacando a sua necessidade para as nossas sociedades contemporâneas. Diversos trabalhos artísticos integraram a exposição, para refletir sobre as várias funções do jogo: a função do jogo está sendo reformada e revertida, esta função incorpora questões sociais e políticas, o jogo pode ser utilizado como uma ferramenta ativista, que se mistura o virtual e o real, que revitaliza a outras disciplinas. A exposição e conferência pode ser entendida como uma reflexão sobre o jogo como um elemento vital em nossa vida cotidiana.

Um dos trabalhos artísticos da exposição das obras de arte do Homo ludens ludens é Objects of Desire⁹/Objetos de Desejo (2008), realizados pelo grupo Ludic Society, M. Charmante / Fleshgordo / Imonym / MosMaxHax / PM. (Áustria, Suíça, Reino Unido). Objects of Desire guiam um passeio neo-situacionista através de uma cidade invisível de ondas eletromagnéticas. O mapa-jogo é feito de nomes reais de pontos de acesso sem fio, encontrados durante uma "WIFI-Sniff" pela cidade de Gijon. Nomes de zonas urbanas Wi-Fi são marcadas como nomes de rua no espaço da exposição, enquanto ondas etéreas com os mesmos nomes subjetivos também são sobrepostos no espaço de exposição, como um *playground*. Um SM (*Standart Model/Modelo Padrão*) *console* portátil de jogo serve de *Wunder-Toy* para indicar as ondas eletromagnéticas das redes, bem como ondas emitidas por objetos marcados. Adquirindo este *console* de jogo, os jogadores começam suas derivas com o objetivo de rastrear esses objetos taguados que podem ser apropriados pelo jogador.

⁸ A espécie "Homo Ludens" já foi apontada pelo filósofo Johan Huizinga em seu livro Homo Ludens, mas também um outro filósofo, Vilem Flusser, fez uso freqüente desse termo em suas obras. A obra de Huizinga centra-se na importância do elemento jogo da cultura e da sociedade, é um levantamento teórico cultural sobre o jogo. Ele descreve o jogo e jogar como as fontes e origens de nossa cultura. A ideia de Flusser sobre o Homo Ludens vem de um ponto de vista diferente. Em seus escritos, ele fala sobre a nova sociedade telemática emergente de produtores de imagens que, em vez de trabalhar geram informação jogando com um aparato técnico. Flusser descreve esta ideia como a transformação do "Homo Faber" para "Homo Ludens". Isto também implica uma transição do mito do criador para o jogador, e o jogo pode, portanto, ser vista como um ato de emancipação.

⁹ <http://www.ludic-society.net/desire>

Assim como em Paulista Invaders, o *playground* do trabalho artístico Objects of Desire é o espaço urbano.

Paulista Invaders é uma ação artísticas ativista, e através do jogo ela pode modificar em tempo real a rotina das pessoas e sua relação com os espaços públicos de uma forma interativa. Neste texto, falamos sobre o trabalho artístico Paulista Invaders, e sobre suas possibilidades de jogo. Paulista Invaders nos mostra uma das várias expressões e funções do jogo, ele pode ser uma ferramenta para o ativismo. Esse ato de apropriação do espaço público, o sentimento de pertencimento, a vontade de participar são sentimentos que podem ser importantes para o futuro da cidade, e para a renovação dos espaços urbanos.

Recife Invaders

Parte do esgoto gerado em Recife, além de não tratado, é lançado *in natura* nos manguezais, que são berçários e abrigos do ecossistema aquático e terrestre. O tratamento de esgoto pode ser feito pela geração de adubo orgânico e ainda pela retirada do lixo não orgânico.

O gamearte Recife Invaders propõe, pela arte e tecnologia, uma discussão sobre a despoluição dos manguezais. Figurativamente, esta despoluição é representada pelo combate à invasão dos detritos através da ação de caranguejos "Uçá" despoluidores, cuja carapaça dura representa a resistência.

A missão dos caranguejos Uçá é de exterminar o lixo não orgânico e se alimentar dos detritos orgânicos limpando ainda mais os manguezais, como é de sua natureza.

O jogador penetra num espaço-tempo singular situado entre o real e o imaginário onde ele pode deslocar, representar, jogar suas emoções num universo simbólico. Espera-se, ainda, a conscientização da comunidade sobre os problemas da poluição que é gerada, entre outras coisas, pela falta de informação da população.

A despoluição dos manguezais e conseqüentemente dos rios trará qualidade de vida, pode se tornar um possível meio de sustentabilidade para a população socialmente, carente, pela falta de assistência pública, assim como, possibilitará novas formas de entretenimento e esportes, atividades impossíveis dada a sua degradação. O gamearte será projetado em edifício e deve ser jogado com Kinetic e/ou Ipad, na rua. As personagens do game são: caranguejo, semente, raio e detritos (garrafas pet, latas de refrigerante amassadas, sacos pretos de lixo, latas de lixo, sapatos/botas e vasos sanitários) e tubarão, enquanto o manguezal compõe o cenário.

O tubarão tem grande peso simbólico além de remeter à uma discussão paralela sobre o espaço que hoje ocupam nas praias. Este outro agente, deslocado do seu habitat de reprodução natural devido à ação humana no porto Suape, é obrigado a conviver com a espécie humana, gerando danos para ambas as partes. Neste sentido, o tubarão não deve ser alvejado pois é aliado do caranguejo na luta pela sobrevivência.

O jogador, que terminar o jogo, ganhará uma semente de espécie nativa de mangue para plantar na margem dos manguezais do rio Capibaribe, que significa rio das capivaras ou dos porcos selvagens. Os jogadores tornam-se, na ação, capazes de agir interiormente sobre um mundo que eles tem dificuldade de compreender.

Características da Estética do Gamearte

A estética 2D do gamearte é inspirada nos games dos anos 70, como Space Invaders e também na história em quadrinhos, que influenciou fortemente a estética de videogames. Ao atingir os detritos, eles desaparecem. Tubarões protegem o mar, apesar de ser um grande predador marinho. O gamearte apresenta telas de "game over", "press start" e instruções do game com versinhos de cordel, convidando o jogador à limpar o Rio. A seguir exemplo de poesia de cordel intitulada Manguezal Berço da Vida de João Luís Joventino¹⁰. A introdução do game apresenta pequena animação como abertura do game, contando rapidamente uma historia sobre o caranguejo e porque ele está atacando o lixo.

*“Do Amapá a Santa Catarina
Muitas histórias a contar
Histórias de vida e resistências
Sabedoria popular
Que encanta muita gente
E nos dá coragem de lutar”*

A resolução HD (1024x768) possibilita maior detalhamento nas imagens, maior resolução contendo efeitos, texturas, sombreamentos e transparências. O áudio do game apresenta loops com pifes, zabumba, triângulo, pandeiro, instrumentos de percussão tipicamente nordestinos, misturados à outros elementos e efeitos sonoros dos games da década de 70.

O Local foi pensado na projeção do gamearte na parede de edifício próximo ao rio como o Paço Alfândega.

Conclusão:

A partir das intervenções urbanas pudemos avaliar que este projeto se insere no contexto da arte e do ativismo, transformando ações subversivas – niilistas, em ações ativistas que defendem uma causa social, como a sobrevivência do planeta, ações públicas transparentes, qualidade de vida etc. A arte se insere nos manifestos políticos que ocorrem nas ruas e está participando de mudanças sociais. Não é mais utópico, ou considerada ação minoritária. Arte se aproxima da sociedade pela arte e tecnologia. Verifica-se também que o conceito de *gamification* se insere em contextos sociais que não são contextos de entretenimento, trabalho ou de educação, somente. A rua é um espaço forte de aproximação de pessoas que não suportam mais a engrenagem social atual, na qual a *gamification*, traduzida nas

¹⁰ <http://comunidadesitiocumbe.blogspot.com.br/2009/11/cordel-manguezal-berco-da-vida-joao.html>

organizações sem liderança via dispositivos móveis e redes sociais, pode ajudar a resolver problemas. A maior recompensa dos jogadores será poder mudar o mundo real para melhor.

BIBLIOGRAFIA

BACZKO, Branislaw. 1978. **Lumières de l'utopie**. Paris: Payot.

Cauter, de Lieven, Roo de Ruben e Vanhaesebrouck (orgs.). **Art and activism in the age of globalizations**. Rotterdam, NAI Publishers: reflect#08. 2011.

DUBOIS Claude-Gilbert. **Problèmes de l'Utopie**, Paris, Les Archives des Lettres Modernes, 1968.

JORDAN, Tim. **Activism!**. London: Reaktion Books, 2002.

PARK Robert, in Grafmeyer Y. and Joseph I.. **L'Ecole de Chicago. Naissance de l'écologie urbaine** (Birth of urban ecology). Paris: Aubier, 1984.

COMPAGNON, Antoine. **Os cinco paradoxos da modernidade**. Tradução de Cleonice P. B. Mourão et al. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1996.

LUDD, Ned (org.). **Urgência das ruas**. São Paulo: Conrad, 2002.

PEIXOTO, Nelson Brissac. **Paisagens urbanas**. São Paulo, SENAC, 2004.

JACQUES, P. B. (Org.). **Apologia da Deriva: Escritos situacionistas sobre a cidade**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**: comentários sobre a sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

CANCLINI, Nestor Garcia. **A produção simbólica**: teoria e metodologia em sociologia da arte. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.

WINNICOTT, Donald Woods. **Playing and Reality**. London: Routledge, 1971.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: a study of the play-element in culture. London: Routledge & Kegan Paul, 1949.

PAPALIA, Diane e OLDS, Sally Wendkos. **Desenvolvimento humano** (Human developing). 7a. ed. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

Catálogo da exposição **Homo ludens ludens**: third part of the gaming trilogy. Laboral centro de arte y creación industrial, 2008.